



## Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keragaman Budaya Indonesia Melalui Tiktok pada Kelas V Sekolah Dasar

Den Ayu Putri Pandan Sari<sup>1</sup>, Ita Kurnia<sup>2✉</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [mashaputry3@gmail.com](mailto:mashaputry3@gmail.com)<sup>1</sup>, [itakurnia@unpkediri.ac.id](mailto:itakurnia@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Media TikTok merupakan salah satu inovasi metode pembelajaran yang dinilai modern adalah kolaborasi antara strategi yang diimplementasikan oleh guru dengan informasi dan teknologi digital. Media TikTok dapat meningkatkan motivasi belajarnya sehingga bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya Indonesia dan mengetahui hasil upaya peningkatan belajar siswa kelas V SD Lirboyo 2. Penelitian ini menggunakan metode penjabaran data secara deskriptif kualitatif dengan teori Kurt Lewin yang mana terdiri dari empat tahapan dan dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) siswa memahami penerapan aplikasi TikTok dalam materi keragaman budaya Indonesia 2) siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar materi keragaman budaya Indonesia berdasarkan implementasi dari TikTok. Dari kedua hasil itu menunjukkan peningkatan nilai sebanyak 8,68 poin. Hasil ini juga menunjukkan adanya peningkatan rasa cinta tanah air dan budaya Indonesia pada siswa SD Lirboyo 2. Implementasi media pembelajaran. Melalui penelitian ini, peneliti mendorong pendidik atau guru agar mampu berinovasi menggunakan kemudahan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** TikTok; hasil belajar; keragaman budaya.

### Abstract

*TikTok media is one of the innovations in the learning method that is considered modern. It is a collaboration between the strategies implemented by the teacher with information and digital technology. TikTok media can increase learning motivation so that it aims to improve student learning outcomes on the material of Indonesian cultural diversity and find out the results of efforts to improve learning for fifth grade students at Lirboyo Elementary School 2. This study uses a qualitative descriptive data translation method with Kurt Lewin's theory which consists of four stages and two cycles. The results showed that 1) students understood the application of the TikTok application in Indonesian cultural diversity material. 2) students showed an increase in learning outcomes for Indonesian cultural diversity materials based on the implementation of TikTok. From the two results, it shows an increase in the value of 8.68 points. These results also indicate an increase in the love for the homeland and Indonesian culture in Lirboyo 2 Elementary School students. Implementation of learning media. Through this research, researchers encourage educators or teachers to be able to innovate using the convenience of technology to improve student learning outcomes.*

**Keywords:** TikTok; Learning outcomes; cultural diversity.

Copyright (c) 2022 Den Ayu Putri Pandan Sari, Ita Kurnia

✉ Corresponding author :

Email : [itakurnia@unpkediri.ac.id](mailto:itakurnia@unpkediri.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3686>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Dalam kurun waktu mulai tahun 2019-2022 selama masa pandemi berlangsung, pendidikan didorong lebih kreatif dalam pengembangan media pembelajaran. Salah satu inovasi metode pembelajaran yang dinilai modern adalah kolaborasi antara strategi yang diimplementasikan oleh guru dengan media sosial seperti TikTok. TikTok adalah salah satu *platform* sosial media yang digunakan untuk membuat sebuah video pendek dalam kurun waktu 60 detik. Menggunakan media TikTok kedalam pembelajaran dinilai mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajarnya (Hutamy et al., 2021). Pendekatan penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menggunakan media pembelajaran TikTok untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa dalam keragaman budaya Indonesia. Melalui penelitian ini, penulis memaparkan data yang mana dapat berguna untuk para tenaga pendidik sehingga dapat menjadi guru yang inovatif dengan mengikuti perkembangan teknologi.

Dengan menggunakan teknologi, siswa lebih tertarik dengan game online daripada belajar. Hal ini ditegaskan dalam survei tahun 2015 yang dilakukan oleh Ligagame, komunitas gamer online terbesar di Indonesia. Menurut survei yang dilakukan oleh komunitas gamer, keluarga muda memiliki anak berusia antara 5 dan 12 tahun. Akibatnya, sekitar 70-80% anak-anak bermain game online di Facebook atau aplikasi lain (Kurnia et al., 2021).

Kurnia dkk. , (2001) Pengamatan Kabupaten Kediri yang dilakukan di SDN Gogorante menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran mempengaruhi era pendidikan saat ini. Dengan perkembangan informasi dan teknologi, berbagai media pembelajaran memiliki keunggulan sederhana, fleksibel, dan interaktif, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dengan mudah mengintegrasikan media *play-loaded* ke dalam proses pembelajaran hasil belajar siswa.

Salah satu media sosial yang banyak digunakan siswa saat ini adalah TikTok. Media Sosial Tik Tok adalah aplikasi dalam bentuk audio dan video, dan aplikasi tersebut adalah media sosial yang dapat Anda tonton dan dengarkan. Berbagai media sosial digunakan oleh mahasiswa. Siswa suka menggunakan aplikasi ini karena media sosial ini dapat membuat mereka senang ketika mereka bosan. Hadirnya aplikasi ini memberikan hiburan bagi setiap orang untuk mengurangi kepenatan dan kebosanan. Mereka tertawa bahagia bahkan saat menggunakan media sosial. Salah satu hal paling menarik mereka adalah saat menggunakan aplikasi TikTok. mengapa? Dengan media sosial Tik Tok, semua orang, terutama pelajar, dapat menonton video yang berbeda dengan ekspresi musik yang berbeda (Adinia & Lestari, 2021; Proborini, 2021; Puspitasari, 2021).

Media sosial Tik tok ialah media yang menggabungkan beragam Video musik dari berbagai genre, antara lain musik pop, musik islami, musik dj, dan dangdut. Aplikasi ini dapat membuat siswa kecanduan, sehingga dapat mempersingkat waktu belajar mereka di rumah. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh hasil yang membuktikan bahwa penggunaan aplikasi ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut. Selain itu, masih banyak faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan belajar, faktor-faktor tersebut dapat bersifat eksternal dan internal atau internal dan eksternal. Oleh karena itu, aplikasi ini adalah salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi belajar siswa. Banyak dari siswa yang rutin memakai media aplikasi ini malas belajar. Dan hal ini justru dapat mengganggu hasil belajar siswa di keesokan harinya (Rahardaya & Irwansyah, 2021). Beberapa pendidik yang dijadikan peneliti sebagai lokasi penelitian, yaitu SDN Lirboyo 2, mengutarakan hal yang serupa bahwa kebanyakan siswa yang rutin menggunakan Tik Tok sebagai media sosial dan memiliki kebiasaan lupa belajar (Hutamy et al., 2021). Kemudian Waka Sarpanas juga menerangkan bahwa hal tersebut menyebabkan prestasi menjadi menurun dan ada juga yang tetap stabil. Dengan demikian, masalah di atas memaksa peneliti untuk mengukur keberhasilan belajar siswa dengan menentukan apakah hasil akhir atau jumlah akhir dari kinerja akademik siswa dipengaruhi oleh aplikasi yang selalu mereka gunakan.

Di sisi lain, pernyataan beberapa guru di SDN Lirboyo 2 menunjukkan bahwa beberapa siswa yang kerap memakai media sosial malas belajar. Untuk guru, ini memiliki dampak besar pada ingatan mereka tentang apa yang telah mereka pelajari. Melalui sistem pendidikan sekolah, mereka harus mencapai hasil belajar yang lebih baik, yang akhirnya akan mereka capai. Hasil belajar ialah hasil akhir yang dapat ditinjau dalam proses pembelajaran (Wiani et al., 2021). Ketika proses pembelajaran digabungkan dengan penggunaan media sosial TikTok yang berlebihan, proses pembelajaran bisa menjadi sulit. Prestasi belajar siswa ini kurang baik. Aplikasi media sosial TikTok adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna membuat video dengan lagu-lagu pendek mereka. Aplikasi ini dirilis oleh pengembang Cina pada September 2016. Pada kuartal pertama 2018 (Q1), TikTok memantapkan dirinya sebagai aplikasi dengan 45,8 juta unduhan. Menurut kutipan Fatimah Kartini Bohang 2018, jumlah ini melampaui aplikasi terkenal lainnya seperti Youtube, WhatsApp, Facebook Messenger dan Instagram. Mayoritas pengguna TikTok Indonesia dikenal sebagai milenial usia sekolah atau Gen Z. Aplikasi media sosial TikTok juga ditutup pada 3 Juli 2018. Kementerian Komunikasi dan Informatika meninjau aplikasi ini selama sebulan dan dimulai pada 3 Juli. Ada banyak laporan yang mengeluh tentang aplikasi ini. Laporan selanjutnya mencapai 2.853 (Proborini, 2021). Wisnu Nugroho Aji (2018): “Aplikasi Tik Tok Sebagai Aplikasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia” Hasil dari penelitian ini adalah pendidikan interaktif yang mengajarkan bahasa Indonesia dan sastra Indonesia dengan menggunakan metode yang sesuai. Dan Anda bisa menggunakan tekniknya. Hasil angket menunjukkan bahwa nilai siswa linier antara variabel bebas dan variabel terkait. Uji linieritas yang diperoleh menunjukkan rata-rata linier sampai dengan 0,75. Hal ini menunjukkan  $df > 0,05$  dan dapat diartikan sebagai hubungan linier yang signifikan antara X dan Y. Berdasarkan perhitungan Microsoft Excel 2010. Dari tabel uji-t yang diuji, kita dapat melihat bahwa  $t$  (nilai numerik)  $> t$  (tabel)  $14.21978769 > 2.0022272456$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan atau dampak positif antara variabel media sosial TikTok dengan hasil belajar. Hasil ini mengungkapkan bahwa TikTok memiliki hubungan atau dampak positif terhadap keberhasilan belajar. Oleh karena itu, dinyatakan bahwa media sosial mempengaruhi pembelajaran yang dilakukan siswa di kelas, meskipun sedikit atau tidak digunakan di kelas atau sekolah.

Dewasa ini, nilai budaya lokal perlahan mulai terkikis, utamanya yaitu pada generasi muda dimulai dari anak usia Sekolah Dasar. Ironinya banyak siswa Sekolah Dasar kurang mempunyai wawasan tentang budaya bangsanya sendiri namun lebih paham terkait budaya bangsa asing. Hal adalah sebuah efek negatif dari kemudahan dalam mengakses teknologi sehingga semua individu dapat mengetahui keadaan dunia dengan tidak terkecuali. Dalam hal ini, siswa Sekolah Dasar yang diharapkan menjadi generasi penerus bangsa untuk dapat melestarikan dan memperkenalkan keanekaragaman budaya Indonesia hingga ke kancah Internasional nampaknya perlu dikaji ulang kembali. Degradasi pengetahuan kebudayaan yang terjadi perlu diluruskan kembali dengan meningkatkan mutu strategi pembelajaran formal maupun nonformal. Salah satunya adalah penggunaan inovasi media pembelajaran yang menarik dan efisien (Akhmadi, 2019; Atmojo et al., 2019; Huang, 2010). Asdiniah & Lestari, (2021: 1680) menganalisis bahwa siswa perlu sebuah media pembelajaran yang mampu menarik diri siswa agar lebih interaktif dan bebas mengekspresikan diri. Dengan ini penelitian ini mengkaji tentang aplikasi TikTok sebagai solusi yang diaplikasikan agar nilai hasil belajar siswa dalam keanekaragaman budaya Indonesia dapat meningkat. TikTok adalah media sosial yang memiliki banyak pengguna aktif terhitung mulai tahun 2019 hingga 2022 ini. Selain itu, aplikasi TikTok dinilai efektif dalam meningkatkan kreatifitas siswa sehingga siswa SDN Lirboyo 2 merasa nyaman dalam proses pembelajaran keanekaragaman Indonesia.

Penelitian ini sangat menarik karena melibatkan mata pelajaran keragaman budaya yang mana itu adalah hal konvensional dengan dikombinasikan terhadap implementasi media pembelajaran modern berupa *platform* sosial media yang tengah digandrungi masyarakat yaitu, TikTok. Keduanya merupakan hal yang bertolak belakang dari segi sifat, namun dapat menghasilkan analisis tingkat pembelajaran yang siswa secara ilmiah.

TikTok mampu mempengaruhi kecepatan penangkapan suatu hal terhadap seorang individu. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan penggunaan kemudahan teknologi yang dalam hal ini adalah sosial media TikTok, peneliti melihat potensi besar dari media tersebut dalam peningkatan pemahaman materi budaya siswa. Beberapa penelitian sejenis telah ditemukan seperti, oleh Gunawan et al., (2020:82) yang membahas tentang pembelajaran budaya melalui Android. Selanjutnya penelitian pemanfaatan aplikasi TikTok dalam pembelajaran drama (Fatimah dkk, 2021:120). Kemudian Adawiyah (2020:135) yang melakukan pengukuran kegunaan aplikasi TikTok terhadap tingkat kepercayaan diri remaja. Ketiga penelitian memiliki korelasi dengan penelitian milik penulis dalam hal objek yaitu media sosial modern berupa TikTok dan persamaan metode penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan. Namun, terdapat perbedaan yang sangat signifikan dari penelitian ini terhadap penelitian terdahulu yaitu pada objek penelitian yang mana penelitian ini fokus pada siswa Sekolah Dasar kelas V pada SD Lirboyo 2, sehingga memungkinkan adanya perbedaan pada data hasil penelitian. Penelitian ini (PTK) ini dilakukan sebagai sebuah solusi akan adanya persoalan yang terjadi dalam sebuah kelas atau rombongan belajar terhadap mata pelajaran tertentu. Perbedaan lain terletak pada rangkaian penelitian yang lebih mendetail serta menggunakan berbagai media pembelajaran pendukung teori seperti *flipbook* dan *google classroom* (Fitria et al., 2019).

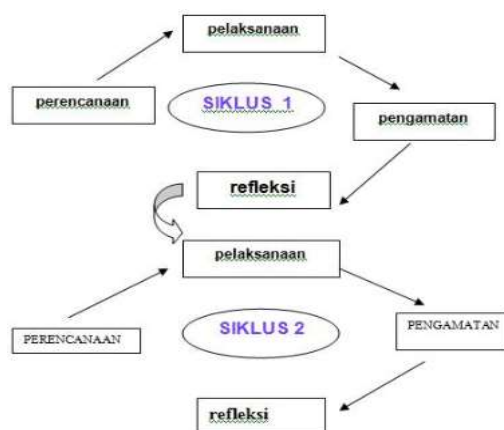
## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian ini (PTK) dengan metode penjabaran data secara deskriptif kualitatif dari empat tahap dua siklus penelitian. Langkah-langkah penelitian deskriptif kualitatif dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Identifikasi permasalahan secara signifikan,
2. Menentukan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian
3. Menentukan kerangka berpikir, hipotesis penelitian dan metode penelitian yang akan digunakan
4. Melakukan pengumpulan dan analisis data untuk penyusunan laporan penelitian

Selain itu, metode pengumpulan data yang dipilih oleh penulis yaitu observasi langsung, wawancara kepada subjek, serta melalui kuisioner. Sehubungan dengan metode pengumpulan data tersebut, penulis menganalisis data-data yang telah dihasilkan melalui pemilihan informasi penting dan inti dari keseluruhan data, penjabaran hasil penelitian dalam bentuk figure, serta kesimpulan.

Penelitian ini yang dilaksanakan ini berdasar pada teori PTK Kurt Lewin sebagai berikut:



Gambar 1 Riset model Kurt Lewin

#### A. Lokasi dan Subjek Penelitian

Survei dilakukan di SD Lirboyo 2 dan subjek yang menjadi tujuan survei adalah pemahaman tentang keragaman budaya Indonesia. Responden survei ini adalah siswa kelas 5 SD Liboryo 2, dengan jumlah 28 responden.

#### B. Prosedur Penelitian

Jenis Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang biasa disebut PTK. Penelitian dilakukan secara berbasis kelas dengan memasukkan ke dalam komponen-komponen kelas yang terkait dengan proses belajar mengajar, seperti siswa, materi pembelajaran, dan keterampilan belajar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pembelajaran tentang keragaman budaya Indonesia. Ada empat tahapan yang secara sistematis digunakan dalam proses penelitian ini dan berlaku dalam dua siklus yaitu siklus I proses tindakan dan siklus II proses tindakan. Ini dijelaskan sebagai berikut:

##### 1. Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan. Media yang dipersiapkan tidak hanya satu, namun ada tiga jenis; *flipbook*, *Google classroom*, dan aplikasi TikTok. *Flipbook* dan *google classroom* berfungsi sebagai media penyampaian teori pembelajaran keanekaragaman budaya Indonesia. Sedangkan untuk aplikasi TikTok berfungsi sebagai media pengimplementasian budaya. dalam hal ini, peneliti membuat sebuah strategi pembelajaran berupa kelas *online* pada *Google classroom*. Sebagai tambahan bahan ajar teoretis, peneliti menyediakan *flipbook* yang berupa materi penjelasan lebih detail.

##### 2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan dilakukan kegiatan pra pembelajaran berupa *ice breaking* tanya-jawab seputar kebudayaan Indonesia dengan tujuan mengukur pengetahuan siswa terhadap budaya lokal. Kegiatan pertama yaitu pembagian kelompok untuk penugasan yang terdiri dari tujuh kelompok. Pemaparan dan penjelasan materi mata pelajaran keanekaragaman budaya Indonesia dilakukan oleh peneliti dengan menunjukkan audio-visual melalui konten TikTok yang telah disediakan. Pada tahap ini, siswa akan belajar secara aktif untuk menganalisis dan mempelajari teori tentang budaya Indonesia. Setelah proses pembelajaran, kemudian peneliti memberikan penugasan berupa praktik bernyanyi lagu daerah serta menari tradisional yang kemudian didokumentasikan melalui video dan diunggah ke akun TikTok siswa.

##### 3. Tahap Pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan terhadap setiap progres siswa dari awal proses dilaksanakannya pembelajaran. Menganalisis tingkat pengetahuan siswa melalui tugas-tugas yang dikumpulkan dan nilai tugas tersebut. Tahap pengamatan ini dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang akan menentukan Penelitian ini ini solutif atau tidak terhadap capaian hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran kebudayaan Indonesia.

##### 4. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan setelah siswa merampungkan segala kegiatan dan tugas-tugas. Pada tahap ini, hasil nilai yang didapatkan akan menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk menyudahi penelitian atau melanjutkan dengan metode yang baru. Jika pengaplikasian TikTok dianggap efektif dalam

meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti tidak perlu mengevaluasi metode pembelajaran yang digunakan. Begitupun sebaliknya.

### C. Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, akuisisi data menggunakan teknik tes. Tes biasanya digunakan untuk mengevaluasi dan mengukur hasil belajar siswa, khususnya hasil belajar kognitif yang berkaitan dengan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil analisis tersebut menjadi bahan reflektif untuk perencanaan lebih lanjut pada siklus berikutnya. Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran kuantum keragaman suku bangsa Indonesia di kelas V SD Lirboyo 2 dengan kriteria integritas minimal (KKM) 75

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Rangkaian Penelitian ini ini didasarkan pada teori Kurt Lewin yaitu melalui empat tahap yang diantaranya adalah perencanaan, aksi, observasi, dan refleksi. Dalam hal ini peneliti mengidentifikasi adanya kesulitan siswa kelas V SD Lirboyo 2 terhadap pemahaman pembelajaran keragaman budaya. Kemudian menganalisis probabilitas faktor penyebab seperti, telah lunturnya nilai-nilai budaya lokal oleh globalisasi dan modernisasi budaya, rendahnya minat anak terhadap keanekaragaman Indonesia, penggunaan media sosial yang berlebihan namun tidak efisien. Setelah peneliti menemukan data analisis faktor-faktor masalah, peneliti menentukan hipotesa tindakan berupa pengimplementasian TikTok sebagai media utama meningkatkan hasil belajar dalam keanekaragaman budaya Indonesia. Namun, peneliti juga memsukan kombinasi antara media *flipbook* dan *google classroom* sebagai penunjang teori pembelajaran.

### 1. Pra Siklus

Peneliti melakukan wawancara awal terhadap guru dan kepala sekolah dalam mempersiapkan pelaksanaan penelitian. Selain itu, peneliti menganalisis RPP untuk melihat data KKM pada kelas V SD Lirboyo 2. KKM di SD ini terhitung tidak cukup tinggi yaitu, 75. Nilai KKM ini akan digunakan sebagai kriteria sukses tidaknya suatu penelitian terhadap persentase siswa yang lulus. Dalam siklus ini peneliti mempersiapkan berbagai media pendukung seperti *flipbook* dan *google classroom*, serta konten yang akan diunggah dalam akun TikTok itu sendiri sebagai visual pembelajaran. Sedangkan, pembelajaran secara teoritikal dilakukan selama satu minggu berturut-turut dengan kombinasi media pembelajaran seperti yang disebutkan diatas. Selain itu, peneliti juga membagi kelas menjadi tujuh kelompok yang mana kelompok tersebut akan mendapatkan tugas prakter setelah pembelajaran teori dan pengimplementasian media TikTok dalam pembelajaran.

Konsep pengimplementasian media TikTok dalam penelitian ini adalah dengan memperlihatkan konten berupa lagu daerah, baju adat daerah, serta tarian khas daerah yang akan dipraktikkan oleh siswa. Media TikTok dalam pembelajaran disini memiliki peran yang cukup vital sebagai perangsang pengetahuan anak secara audio-visual (Novita et al., 2019). Implementasi TikTok sebagai media pembelajaran yang dikombinasikan dengan media lain sama halnya dengan pendekatan interdisiplin. Kombinasi ini dapat menjadi harmoni dalam belajar, dengan alur peneliti memperlihatkan terlebih dahulu terkait konten budaya berupa lagu, tarian, dan baju adat. Kemudian, siswa diberi waktu untuk menganalisis konten budaya tersebut yang diakhiri dengan pemberian tugas praktik berkaitan materi yang telah diberikan.

### 2. Siklus 1

Dalam siklus satu, setelah peneliti membagikan tes awal seputar kebudayaan berupa kuisioner kepada siswa, lalu siswa diharapkan mengisi soal tersebut sesuai pengetahuan masing-masing. Pembagian soal

ini dilakukan setelah peneliti menjelaskan materi pembelajaran. Nilai yang dihasilkan siswa pada siklus pertama akan dimasukkan sebagai data awal. Siklus 1 ini dilakukan pada minggu ke dua. Hasil penilaian yang dilakukan pada responden sebanyak 28 siswa ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitan Data Hasil Nilai Praktik 1

No	Predikat	Jumlah
1	Lulus	21
2	Tidak Lulus	7

Rata-rata pemahaman siswa:  $x = \frac{\sum X}{\sum N}$   
 $x = \frac{2002}{28}$

28  
 $x = 71,5$

Keterangan:

X = jumlah rata-rata  $\sum X$  = total nilai siswa  $\sum N$  = total siswa

Rata-rata pemahaman siswa pada siklus pertama ada pada nilai 71,5. KKM yang diberlakukan dalam pembelajaran keragaman budaya Indonesia adalah 75. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman siswa kelas V SD Lirboyo 2 masih dalam kategori rendah sebelum diimplementasikannya TikTok. Data yang diperoleh dari siklus pertama menunjukkan angka yang tidak cukup tinggi serta rata-rata nilai kelas yang masih cukup rendah. Penilaian individu melalui media soal tertulis belum memperlihatkan kemajuan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Tersebut dapat diidentifikasi melalui masih adadada enam orang siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Selain itu, selisih antara nilai tertinggi dan terendah cukup besar, yaitu 15 poin. Melalui siklus ini, penulis menganalisis adanya hubungan peran media terhadap capaian hasil belajar siswa yang mana dipersepsikan sejajar. Artinya, media tertulis seperti materi dan tes tertulis tidak aplikatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi kebudayaan Indonesia.

### 3. Siklus 2

Pada siklus ke dua, peneliti memberikan tugas dengan konsep yang berbeda yaitu dengan pengaplikasian TikTok pada pembelajaran budaya. Peneliti membagi siswa tujuh kelompok, lalu peneliti menunjukkan video terkait budaya Indonesia seperti baju adat, lagu daerah, dan tarian tradisional melalui TikTok. Setiap kelompok diminta untuk praktik bernyanyi lagu daerah dan tarian. Pembagiannya dilakukan silang secara perhitungan ganjil-genap; kelompok ganjil mendapat tugas praktik bernyanyi, sedangkan kelompok genap mendapat tugas praktik menari. Setelah itu, setiap kelompok mengunggah hasil tugasnya dalam akun TikTok masing-masing kelompok. Setiap kelompok terdiri dari empat orang anggota yang memiliki proporsi tugas sama. Meskipun tugasnya berbentuk kelompok, tetapi peneliti melakukan penelitian per individu secara mendetail. Hal yang menjadi pertimbangan utama terkait grafik nilai setiap siswa adalah pada hasil dan keefektifan media pembelajaran. Selain itu, besaran KKM yang digunakan tetap sama, yaitu 75. Dalam siklus ke dua, data yang dihasilkan adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Rekap Data Hasil Nilai Praktik 2

No	Predikat	Jumlah
1	Lulus	28
2	Tidak Lulus	-

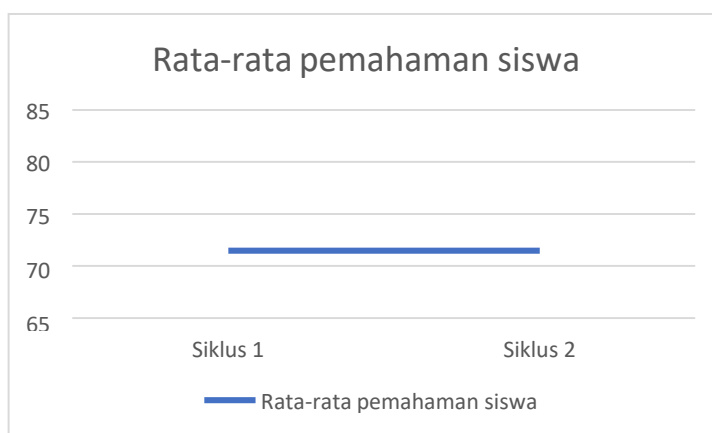
Rata-rata pemahaman siswa: 
$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$x = \frac{2337}{28}$$

$$x = 83,46$$

Keterangan:

X = jumlah rata-rata  $\sum X$  = total nilai siswa  $\sum N$  = total siswa



Grafik 1 Peningkatan Nilai Hasil Belajar Siswa

Pada siklus Penelitian ini yang ke dua, terlihat seluruh data meningkat signifikan tetapi tidak merata. Peningkatan nilai terjadi pada kisaran 0 – 19 poin namun hanya didapat oleh beberapa siswa saja, dan masih ada data dengan grafik. Selain itu, dari data pertama dan kedua tidak menunjukkan adanya siswa yang meraih nilai sempurna. Walaupun begitu, data kenaikan nilai ini digunakan sebagai triangulasi data terkait keefektifan media TikTok dalam pembelajaran. Data yang didapat dari interview guru serta orang tua wali murid pun menunjukkan adanya perubahan behaviorisme siswa yang berbanding lurus dengan meningkatnya nilai hasil belajar keanekaragaman budaya Indonesia. Sejauh ini siswa mulai tertarik untuk lebih mengeksplor konten budaya Indonesia serta tak jarang untuk mengunggahnya di akun mereka masing-masing.

Grafik nilai pada data menunjukkan peningkatan nilai terjadi sebanyak 8,68 poin selama dua siklus dengan nilai tertinggi pada siklus 1 adalah 82, dan terendah adalah 67. Sedangkan pada siklus 2, nilai tertinggi ditujukan pada skor 90, dan nilai terendah yaitu 76. Seluruh daftar nilai pada siklus ke dua menunjukkan kelulusan sempurna pada seluruh siswa, sehingga tidak ada siswa yang mendapat nilai dibawah KKM. Oleh karena itu, hal ini berkorelasi juga pada tingkat pemahaman siswa yang meningkat dengan memperoleh 83,46.

Dalam rangkaian proses Penelitian ini tersebut, terdapat suatu esensi yang dapat diambil sesuai dengan hal yang dikemukakan oleh Novita et al., (2019) mengenai media audio visual yang memiliki kekuatan dalam hal representasi teori yang mana akan lebih memberikan pemahaman secara tajam melalui gambar dan bunyi yang ditimbulkan. Selain itu, hasil capaian siswa selalu sejajar dengan motivasi belajar mereka (Andriani &



Rasto, 2019). Oleh karena itu, aplikasi TikTok dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam hal mengemangkan wawasan keragaman budaya Indonesia sehingga berpengaruh dalam kenaikan capaian hasil belajar.

Grafik nilai pada data menunjukkan peningkatan nilai terjadi sebanyak 8,68 poin selama dua siklus dengan nilai tertinggi pada siklus 1 adalah 82, dan terendah adalah 67. Sedangkan pada siklus 2, nilai tertinggi ditujukan pada skor 90, dan nilai terendah yaitu 76. Seluruh daftar nilai pada siklus ke dua menunjukkan kelulusan sempurna pada seluruh siswa, sehingga tidak ada siswa yang mendapat nilai dibawah KKM. Oleh karena itu, hal ini berkorelasi juga pada tingkat pemahaman siswa yang meningkat dengan memperoleh 83,46.

Dalam rangkaian proses Penelitian ini tersebut, terdapat suatu esensi yang dapat diambil sesuai dengan hal yang dikemukakan oleh Novita et al., (2019) mengenai media audio visual yang memiliki kekuatan dalam hal representasi teori yang mana akan lebih memberikan pemahaman secara tajam melalui gambar dan bunyi yang ditimbulkan. Selain itu, hasil capaian siswa selalu sejajar dengan motivasi belajar mereka (Andriani & Rasto, 2019). Oleh karena itu, aplikasi TikTok dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam hal mengemangkan wawasan keragaman budaya Indonesia sehingga berpengaruh dalam kenaikan capaian hasil belajar.

#### 4. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian perlu disampaikan dalam setiap hasil studi, karena banyak hal yang tidak dapat ditangkap dalam model penelitian.

- a. Temuan pengimplementasian media pembelajaran TikTok pada mata pelajaran keragaman budaya Indonesia berhasil memenuhi kriteria sukses suatu penelitian yang artinya penelitian ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Data yang disajikan melalui responden dalam penelitian ini masih terhitung cukup general, oleh karena itu, para peneliti selanjutnya diharapkan mampu lebih mengembangkan data untuk menjadi referensi yang lebih luas lagi.

## KESIMPULAN

Penelitian ini berupa pengimplementasian media pembelajaran TikTok pada mata pelajaran keragaman budaya Indonesia berhasil memenuhi kriteria sukses suatu penelitian yang artinya penelitian ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil data yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata pemahaman siswa kelas V SD Lirboyo 2 yang semula pada adalah 71,5 menjadi 83,46 setelah pengimplementasian media belajar TikTok untuk menganalisis kebudayaan Indonesia. Penelitian yang dilakukan oleh tiga subjek yaitu guru, siswa, dan wali ini melibatkan berbagai media pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti seperti penyampaian teori melalui *flipbook* dan *google classroom*, pemaparan audio-visual materi melalui TikTok, serta pemberian penugasan berupa praktik. Kombinasi dari beberapa hal diatas menghasilkan data penelitian dengan grafik peningkatan nilai dari siklus 1 dan siklus 2. Dalam tahap akhir, yaitu refleksi, peneliti menyimpulkan bahwa media modern seperti TikTok dapat membawa kemanfaatan jika digunakan dengan seksama. Dalam hal ini banyak sekali yang mempergunakan TikTok sebagai hiburan semata tanpa ada manfaat. Melalui penelitian ini, peneliti mendorong para pelaku pendidikan, terutama pendidik atau guru agar mampu berinovasi menggunakan kemudahan teknologi dalam pembelajaran, salah satunya adalah mengembangkan metode pembelajaran melalui aplikasi TikTok.

Data yang disajikan dalam penelitian ini masih terhitung cukup general, oleh karena itu, para peneliti selanjutnya diharap mampu lebih mengembangkan data yang didapat serta memiliki referensi yang lebih luas lagi. Meskipun begitu, artikel ini sangat dapat digunakan sebagai bahan rujukan bagi penelitian-penelitian

selanjutnya dikarenakan artikel ini telah melalui observasi yang mendalam dan ditulis secara akademik dengandata sebenar-benarnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Ita Kurnia selaku dosen pembimbing yang telah membantu menganalisis selama proses penulisan artikel ini. Kemudian, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Guru, dan beberapa orang yang tidak bisa disebutkan satu persatu atas masukan-masukannya. Kritik dan saran yang telah diberikan sangat membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadi, A. (2019). Moderasi Beragama Dalam Keragaman Indonesia Religious Moderation In Indonesia's Diversity. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 13(2), 45–55.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa ( Learning Motivation As Determinant Student Learning Outcomes ). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.17509/Jpm.V4i1.14958>
- Asdiniah, E. N. A., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Perkembangan Prestasi Belajar Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1675–1682. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1156/1036>
- Atmojo, W. T., Nurwidya, F. F., & Dazki, E. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Seminar Nasional Aptikom (Semnastik) 2019*, 126–134.
- Fitria, H., Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2019). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas. *Abdimas Unwahas*, 4(1), 14–25. <https://doi.org/10.31942/Abd.V4i1.2690>
- Gunawan, H., Septiana, Y., & Gunandhi, E. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 17(1), 82–90. <https://doi.org/10.33364/Algoritma/V.17-1.82>
- Huang. (2010). Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Seminar Nasional Aptikom*, 126–134.
- Hutamy, E. T., Swartika, F., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Persepsi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021*, 1270–1281.
- Jacob, T. A., Marto, H., & Darwis, A. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Ips (Studi Penelitian Tindakan Kelas Di Smp Negeri 2 Toli-Toli). *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, 2(2), 140–147. [https://ojs.umada.ac.id/index.php/Tolis\\_Il ilmiah/article/view/126](https://ojs.umada.ac.id/index.php/Tolis_Il ilmiah/article/view/126)
- Kurnia, I., Noviantiningtyas, T., & Rohmania, Q. N. (2021). Game Hago Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jpsd: Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 119–129. <https://doi.org/10.29407/Jpdp.V7i1.15955>
- Mahdayeni, Alhaddad, M. R., & Saleh, A. S. (2019). Manusia Dan Kebudayaan (Manusia Dan Sejarah Kebudayaan, Manusia Dalam Keanekaragaman Budaya Dan Peradaban, Manusia Dan Sumber Penghidupan). *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 154–165. <https://doi.org/10.30603/Tjmpi.V7i2.1125>

- 8295 *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keragaman Budaya Indonesia Melalui Tiktok pada Kelas V Sekolah Dasar – Den Ayu Putri Pandan Sari, Ita Kurnia*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3686>
- Marini, R. (2019). *Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di Smpn 1 Gunung Sugih Kab. Lampung Tengah*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Mutaqin, M. Z., Ahmad, N., & Suhartini, A. (2021). Tanggung Jawab Pendidikan Dan Implikasinya Terhadap Lingkungan Pendidikan Islam. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 11(2), 143–162. [https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama\\_islam](https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam)
- Nauvalia, N., & Setiawan, I. (2022). Peran Media “ Tik Tok ” Dalam Memperkenalkan Budaya Bahasa Indonesia. *Jurnal Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 6(1), 126–138. <https://doi.org/10.22219/satwika.v6i1.20409>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd. *Journal Of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://repository.unpak.ac.id/tukangna/repo/file/files-20200110015955.pdf>
- Pramana, A., & Aryesta, A. E. (2022). Penggunaan Lagu Lathi Dalam Branding Indonesia Di Manca Negara Melalui Media Sosial. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9(1), 399–410.
- Proborini, C. A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Youtube Dan Tiktok Dalam Pembelajaran Seni Budaya Selama Pandemi Pada Materi Berkreasi Seni Tari. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(3), 278–289. <https://doi.org/10.51878/edutech.v1i3.714>
- Puspitasari, A. C. D. D. (2021). Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mahasiswa Universitas Indraprasta PGRI. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1127–1134. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1317>
- Rahardaya, A. K., & Irwansyah, I. (2021). Studi Literatur Penggunaan Media Sosial Tiktok Sebagai Sarana Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(2), 308–319. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i2.248>
- Wiani, R., Maharani, S. D., & Susanto, R. (2021). Hasil Belajar Peserta Didik Tentang Keragaman Budaya Di Indonesia Menggunakan Model Quantum Learning Pada Kelas Iv Sd Negeri 118 Palembang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 8(November), 137–145.