



PUTERI HIJAU: Jurnal Pendidikan Sejarah

Available online <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/ph>

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X MAN BINJAI T.A 2025/2026

Zulia Khairani

Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Medan,
Indonesia

zzulia1009@gmail.com

Accepted: 21 Juli 2026

Published: 28 Juli 2026

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Video Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di MAN Binjai Tahun Pembelajaran 2025/2026. Media pembelajaran tersebut untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yaitu salah satu jenis penelitian ilmiah yang dilakukan dengan memberikan perlakuan melalui manipulasi dan pengendalian terhadap satu atau lebih variabel independen (variabel bebas), kemudian mengamati pengaruhnya terhadap variabel dependen (variabel terikat) guna mengetahui perubahan yang terjadi sebagai akibat dari perlakuan tersebut (Setyanto, 2013). Desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang termasuk dalam kategori kuasi eksperimen. Desain tersebut memiliki kesamaan dengan pretest-posttest control group design, namun penentuan sampel tidak dilakukan secara acak (*non-random*). Dalam pelaksanaannya, penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video TikTok pada kelas eksperimen mampu meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa secara lebih optimal. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, media TikTok dapat dikatakan lebih efektif dalam menciptakan pembelajaran sejarah yang menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan antusiasme belajar peserta didik kelas X di MAN Binjai.

Keywords: *Media, Tiktok, Motivasi, Pembelajaran Sejarah*

How to Cite: Khairani, Z. (2026) Pengaruh Penggunaan Media Video Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X MAN Binjai T.A 2025/2026. Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah (191-198)

*Corresponding author:
zzulia1009@gmail.com

ISSN 2460-5786 (Print)
ISSN 2684-9607 (Online)

INTRODUCTION

Pendidikan diarahkan pada pembentukan kemampuan berpikir yang matang, penguatan daya nalar, dan pengembangan perilaku individu. Proses pendidikan tidak hanya difokuskan pada peningkatan aspek pengetahuan serta keterampilan, tetapi juga pada penanaman pemahaman terkait nilai dan norma sosial yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui kegiatan pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengenali perbedaan antara perilaku yang sesuai dan yang tidak sesuai dengan norma, sekaligus memahami budaya bangsa yang dimilikinya (Japar et al., 2022).

Kemajuan zaman memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penyelenggaraan pendidikan. Di tengah perkembangan era digital, teknologi telah terintegrasi ke dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempermudah proses akses serta distribusi informasi sehingga dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien (Jamun, 2018). Dalam konteks pembelajaran, teknologi tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana pendukung, tetapi juga berperan sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, variatif, dan mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang dipelajari (S. Lestari, 2018).

Salah satu wujud nyata perkembangan teknologi yang kini menjadi kebutuhan pokok masyarakat adalah media sosial. Media sosial digunakan untuk berkomunikasi, berbagi informasi, serta mengekspresikan diri dalam bentuk teks, gambar, maupun video. TikTok, sebagai salah satu media sosial berbasis video pendek, mengalami perkembangan pesat sejak dikenal di Indonesia pada tahun 2018. Aplikasi tersebut banyak diminati oleh generasi milenial maupun generasi Z karena menyediakan berbagai fitur kreatif yang praktis, mudah dioperasikan, dan dapat diakses dengan sederhana oleh penggunanya (Setiawati, 2022).

Pada awalnya, TikTok dikenal sebagai platform hiburan, namun seiring perkembangan zaman aplikasi ini mulai dimanfaatkan dalam berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Zeng dkk. (Zeng et al., 2021) menyatakan bahwa TikTok telah melampaui popularitas platform lain dan

menjadi sumber informasi di berbagai bidang seperti hiburan, sejarah, dan ilmu pengetahuan. Ayuningtyas (2022), menjelaskan bahwa TikTok berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan karena dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan belajar sekaligus mendukung terciptanya interaksi selama proses pembelajaran berlangsung.

Karakteristik Generasi Z yang erat dengan penggunaan teknologi digital menjadikan media pembelajaran berbasis video, seperti TikTok, relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini mampu menyampaikan informasi secara visual dan auditori melalui perpaduan animasi, gambar, dan musik sehingga dapat membantu meningkatkan daya ingat jangka panjang peserta didik (Pebriani, 2017). Penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan minat peserta didik mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Fahrina et al., 2020). Apabila dimanfaatkan secara optimal, TikTok tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat berperan sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan mendukung efektivitas kegiatan belajar mengajar (Khairunnisa, 2023).

METHODOLOGY

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yaitu salah satu jenis penelitian ilmiah yang dilakukan dengan memberikan perlakuan melalui manipulasi dan pengendalian terhadap satu atau lebih variabel independen (variabel bebas), kemudian mengamati pengaruhnya terhadap variabel dependen (variabel terikat) guna mengetahui perubahan yang terjadi sebagai akibat dari perlakuan tersebut (Setyanto, 2013). Desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design yang termasuk dalam kategori kuasi eksperimen. Desain tersebut memiliki kesamaan dengan pretest-posttest control group design, namun penentuan sampel tidak dilakukan secara acak (non-random). Dalam pelaksanaannya, penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok terlebih dahulu memperoleh angket awal (sebelum perlakuan). Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan tertentu, sedangkan kelompok

kontrol tidak memperoleh perlakuan yang sama.

RESULT AND DISCUSSION

1. Media Pembelajaran

Efektivitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan. Menurut Suhirman dkk. (2025) media pembelajaran diartikan sebagai segala bentuk sarana yang dirancang dan dimanfaatkan secara terencana guna mendukung terciptanya proses belajar yang efektif serta efisien. Pengertian tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap dalam kegiatan belajar mengajar, tetapi juga menjadi bagian dari strategi yang disusun secara sistematis untuk mengoptimalkan penyampaian dan transfer pengetahuan.

Dalam perspektif yang lebih teknis, media pembelajaran dipandang sebagai instrumen yang berfungsi untuk memfasilitasi kebutuhan siswa serta memicu peningkatan motivasi belajar secara signifikan. Ramadani, Kirana, Astuti, dan Marini dalam (Suhirman et al., 2025) menjelaskan bahwa cakupan media pembelajaran bersifat sangat fleksibel dan luas; hal ini mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan oleh siswa, termasuk pemanfaatan benda-benda konkret serta lingkungan di sekitar mereka sebagai sumber belajar. Hal ini dipertegas oleh Fadilah dkk dalam (Suhirman et al., 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala bentuk benda atau perangkat yang dioperasikan guna mendukung jalannya proses pembelajaran agar mencapai titik efektivitas yang maksimal.

Pemanfaatan media pembelajaran di kelas memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, apabila penggunaan media pembelajaran kurang optimal atau tidak memadai, maka motivasi belajar peserta didik juga berpotensi mengalami penurunan. Pemilihan materi pembelajaran yang tepat memiliki dampak yang signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran, baik dari segi kuantitas maupun kualitas (H & Winata, 2017).

Video termasuk ke dalam media audiovisual yang dapat diterima melalui indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Dalam proses pembelajaran, penggunaan video dianggap mampu

mendukung kegiatan belajar secara efektif, baik digunakan untuk pembelajaran individu maupun dalam aktivitas belajar kelompok. Pada dasarnya, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang dimanfaatkan guru untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada peserta didik. Dalam konteks media elektronik, penyajian materi dapat dilakukan secara lebih menarik dan interaktif karena memadukan unsur visual serta audio secara terpadu sehingga mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa (Muthmainnah et al., 2022).

Pemanfaatan media audiovisual juga dapat meningkatkan pengetahuan dan konsentrasi siswa. Penggunaan media audiovisual mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik karena memadukan berbagai unsur, seperti teks, animasi, serta musik dalam satu penyajian. Pemahaman peserta didik terhadap konsep dan informasi yang disajikan melalui video maupun media audiovisual lainnya akan menjadi lebih baik apabila guru memberikan penjelasan secara runtut serta menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa. (Yenni et al., 2018).

2. Media Tiktok

TikTok menyediakan beragam fitur yang dapat dimanfaatkan sebagai platform penyampaian informasi dalam bentuk audio-visual. Aplikasi ini mampu menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa secara efektif, sehingga sering digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, TikTok juga mampu menginspirasi, memotivasi, dan merangsang siswa untuk memberikan respons terhadap konten yang disajikan.

Keunikan TikTok dibandingkan aplikasi lainnya terletak pada fleksibilitasnya dalam menyajikan konten. Siapa pun dapat mengunggah video tanpa batasan tertentu. Video dari pengguna dengan jumlah pengikut yang banyak dapat memperoleh jutaan penayangan karena algoritma TikTok menampilkan konten secara luas di linimasa pengguna lainnya. Hal ini memungkinkan siswa untuk menemukan materi pembelajaran yang relevan dengan lebih mudah, karena tampilan konten disesuaikan berdasarkan preferensi pengguna (Nurohman, 2021).

Dalam proses pembelajaran, terdapat lima unsur komunikasi utama yang saling berkaitan, yaitu pengajar sebagai penyampai

informasi, peserta didik sebagai penerima pesan, materi pembelajaran, media pembelajaran, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. TikTok dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana untuk menyebarluaskan materi pembelajaran yang telah disusun secara terencana dan sistematis. Aplikasi ini juga dinilai mampu memenuhi fungsi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam membantu penyampaian konsep maupun gagasan kepada peserta didik (Taubah & Hadi, 2020).

TikTok sebagai media pembelajaran memiliki berbagai manfaat, di antaranya mampu menyesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik, meningkatkan ketertarikan siswa melalui penyajian yang modern dan inovatif, serta menyediakan beragam fitur yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan. Selain itu, penggunaan TikTok dinilai relevan dengan karakteristik generasi milenial yang telah terbiasa berinteraksi dengan perangkat dan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari (Aji & Setiyadi, 2020).

3. Motivasi Belajar

Sardiman (2012) menjelaskan bahwa motivasi berasal dari kata "motif," yaitu dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Dorongan tersebut berfungsi sebagai kekuatan internal yang menggerakkan individu dalam melaksanakan berbagai kegiatan demi mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu, McDonald dalam (Sardiman, 2012), menyatakan bahwa motivasi merupakan perubahan energi yang terjadi dalam diri individu sebagai respons terhadap tujuan tertentu dan ditandai dengan keterlibatan emosi maupun perasaan.

Uno, dalam (E. T. Lestari, 2020), menjelaskan bahwa motivasi memiliki keterkaitan erat dengan proses pembelajaran. Pembelajaran dipandang sebagai perubahan perilaku yang bersifat relatif menetap dan terjadi melalui pengalaman maupun penguatan yang diperoleh individu untuk mencapai tujuan tertentu. Sardiman (2012) juga menekankan bahwa motivasi berkaitan dengan usaha menciptakan kondisi yang membuat seseorang memiliki kemauan dan ketertarikan untuk melakukan suatu aktivitas. Ketika seseorang tidak memiliki minat terhadap suatu tugas, maka besar

kemungkinan ia akan menghindari tugas tersebut. Hal ini juga berlaku dalam konteks pendidikan; siswa yang tidak tertarik pada mata pelajaran tertentu cenderung enggan untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif.

Sardiman (2012) menyatakan bahwa motivasi memang dapat dipengaruhi oleh faktor dari luar, namun pada akhirnya motivasi berkembang secara internal dalam diri individu. Dalam proses belajar, motivasi dipandang sebagai dorongan menyeluruh yang berasal dari dalam diri siswa, yang berperan dalam memulai aktivitas belajar, mempertahankan konsistensinya, serta mengarahkan upaya siswa menuju pencapaian tujuan. Sifatnya yang menyeluruh menunjukkan bahwa berbagai jenis dorongan bekerja bersama untuk mendorong siswa agar mau belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar termasuk ke dalam faktor psikologis yang tidak berkaitan langsung dengan kecerdasan intelektual.

Menurut E. T. Lestari (2020) motivasi belajar tidak dapat dipisahkan dari adanya motif, yakni dorongan internal maupun eksternal yang memengaruhi individu dalam menjalani proses pembelajaran. Motif-motif tersebut memberikan pengaruh yang kuat terhadap kemauan individu dalam melaksanakan kegiatan belajar. Motivasi juga mencakup usaha untuk membangkitkan semangat, membimbing, dan menjaga perilaku individu agar tetap konsisten dalam bertindak demi meraih hasil atau tujuan tertentu.

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa walaupun pengaruh eksternal seperti lingkungan belajar, dukungan guru, atau fasilitas pendidikan dapat memicu motivasi, dorongan utama yang mendorong seseorang untuk belajar secara aktif tetap berasal dari dalam dirinya sendiri. Siswa yang memiliki motivasi tinggi biasanya berpartisipasi di kelas dengan penuh semangat dan antusiasme untuk mencapai tujuan akademik mereka, seperti mendapatkan nilai yang baik atau memahami materi dengan lebih mendalam. Motivasi yang berasal dari dorongan dalam diri individu tersebut dikenal sebagai motivasi intrinsik, misalnya rasa ingin tahu, keinginan untuk berkembang, serta harapan untuk mencapai tujuan pribadi dalam belajar.

Sardiman (2012) menyatakan bahwa motivasi memiliki peranan penting sebagai

daya penggerak dalam mencapai hasil belajar. Semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki seseorang, maka semakin besar pula dorongan untuk berusaha secara optimal sehingga pencapaian hasil belajar dapat menjadi lebih baik. Terdapat tiga fungsi utama dari motivasi dalam konteks pembelajaran:

- a. Sebagai Pendorong Tindakan
Motivasi memiliki fungsi sebagai pendorong yang membuat individu memulai suatu aktivitas. Tanpa adanya motivasi, seseorang cenderung tidak memiliki dorongan untuk melakukan tindakan tertentu.
- b. Sebagai Penentu Arah Tindakan
Motivasi membantu individu dalam mengarahkan tindakannya menuju tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian, aktivitas yang dilakukan menjadi lebih terarah dan fokus pada pencapaian sasaran.
- c. Sebagai Pemilih Tindakan
Motivasi juga berperan dalam mengarahkan individu untuk memilih tindakan yang tepat serta menghindari tindakan yang kurang mendukung, sehingga usaha yang dilakukan dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

4. Hasil Eksperimen

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video aplikasi *TikTok* terhadap motivasi belajar siswa kelas X di MAN Binjai Tahun Pembelajaran 2025/2026. Penelitian dilaksanakan pada dua kelas yang berbeda, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *TikTok* dan kelas kontrol yang melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *YouTube*. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan angket motivasi belajar untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Tabel 1. Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Uraian	Eksperimen	Kontrol
1	Nilai Maksimum	142	128
2	Nilai Minimum	118	108
3	Range	24	20
4	Rata-rata	129,20	117,25
5	Varians	41,34	29,56

Sumber: Penulis, 2026

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang berjumlah 35 siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 129,20. Sementara itu, kelas kontrol yang berjumlah 36 siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 117,25. Perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video aplikasi *TikTok* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar Sejarah siswa kelas X di MAN Binjai.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dengan bantuan program SPSS IBM Statistics versi 25. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelas eksperimen menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* yakni 0,200 dan kelas kontrol juga mendapatkan nilai signifikansi 0,200 menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut, seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan menggunakan uji *Levene* untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok sampel. Berdasarkan hasil uji *Levene*, diperoleh nilai signifikansi untuk data setelah perlakuan sebesar 0,848 dan data sesudah perlakuan sebesar 0,225. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama atau homogen.

5. Analisis Data Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video aplikasi *TikTok* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar Sejarah siswa kelas X MAN Binjai. Berdasarkan hasil *Independent Samples Test* pada bagian *Equal variances assumed*, diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara

kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah.

Peningkatan motivasi belajar tersebut menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Dalam penelitian ini, penggunaan media video aplikasi *TikTok* terbukti mampu mengubah proses pembelajaran yang sebelumnya didominasi metode ceramah menjadi pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

Penelitian ini menyatakan bahwa media video aplikasi *TikTok* mampu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah di kelas X. Peningkatan ini sejalan dengan konsep dasar motivasi itu sendiri. Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Sardiman (2012), motivasi memang dapat dipengaruhi oleh faktor dari luar, namun pada akhirnya motivasi berkembang secara internal dalam diri individu. Dalam proses belajar, motivasi dipandang sebagai dorongan menyeluruh yang berasal dari dalam diri siswa, yang berperan dalam memulai aktivitas belajar, mempertahankan konsistensinya, serta mengarahkan upaya siswa menuju pencapaian tujuan. Sifatnya yang menyeluruh menunjukkan bahwa berbagai jenis dorongan bekerja bersama untuk mendorong siswa agar mau belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar termasuk ke dalam faktor psikologis yang tidak berkaitan langsung dengan kecerdasan intelektual.

Relevansi penggunaan media audiovisual ini didukung oleh penelitian Barus dkk. (2024) dalam *Jurnal Nakula* yang berjudul "Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Pelajaran IPS Terpadu", yang membuktikan bahwa media audiovisual memiliki dampak positif yang sistematis dalam mengembangkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosial. Dengan menyajikan visualisasi yang menarik,

siswa tidak lagi merasa terbebani oleh materi yang teoretis, melainkan merasa tertantang untuk mendalami konten tersebut. Motivasi yang tumbuh bukan sekadar keinginan untuk mendapatkan nilai, melainkan dorongan intrinsik yang muncul karena proses belajar dirasakan sebagai pengalaman yang menyenangkan dan relevan dengan identitas digital mereka.

Lebih lanjut, Lestari (2020) juga menekankan bahwa motivasi belajar sangat berkaitan erat dengan adanya motif, yaitu dorongan yang muncul baik dari dalam maupun luar diri individu. Motif-motif tersebut memiliki pengaruh besar terhadap kemauan seseorang dalam melakukan aktivitas belajar. Penggunaan media *TikTok* di sini berperan sebagai faktor dari luar yang berfungsi membangkitkan semangat, membimbing, dan menjaga perilaku individu agar tetap konsisten dalam bertindak demi meraih tujuan pembelajaran Sejarah yang diharapkan.

Dalam penelitian ini, terbukti bahwa *TikTok* bukan sekadar platform hiburan, melainkan strategi media pembelajaran yang efektif. *TikTok* menyajikan konten visual dan audio yang selaras dengan gaya belajar siswa masa kini, sehingga mampu memicu ketertarikan siswa yang pada akhirnya menumbuhkan motivasi internal mereka. Materi pembelajaran dapat diakses kapanpun dan di manapun dengan gawai dan jaringan internet, membuat pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan tidak kaku.

Berdasarkan hasil observasi dan pengolahan data pada kelas X-10 sebagai kelas eksperimen, diperoleh hasil angket setelah perlakuan motivasi yang lebih besar daripada nilai setelah perlakuan kelas kontrol (X-9). Hal ini memperlihatkan pengaruh positif yang signifikan dalam menggunakan aplikasi *TikTok* terhadap motivasi belajar siswa.

Proses pembelajaran Sejarah di kelas X-10 dengan memanfaatkan media video *TikTok* difokuskan pada penyampaian materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Sebelum kegiatan belajar dimulai, guru terlebih dahulu menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Setelah itu, guru menggunakan media *TikTok* untuk membantu memvisualisasikan berbagai peristiwa sejarah sehingga materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini membuat pelajaran Sejarah tidak lagi dianggap monoton atau sekadar hafalan teks yang berpusat pada

guru (*teacher-centered*). Pengetahuan yang disajikan dalam durasi singkat, padat, dan dikemas dengan audio-visual yang kekinian membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dan memposisikan guru sebagai fasilitator yang mengarahkan eksplorasi mereka.

Hasil pengukuran sesudah perlakuan pada kelas kontrol (X-9) menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan kondisi setelah perlakuan. Namun, peningkatan tersebut tidak sebesar peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen (X-10). Kondisi ini diduga terjadi karena penyajian informasi dan visualisasi melalui media *TikTok* dinilai lebih relevan, interaktif, dan mampu menarik perhatian peserta didik. Sementara itu, penggunaan media *YouTube* dalam pembelajaran cenderung masih menyerupai metode ceramah konvensional yang dikemas dalam bentuk video sehingga keterlibatan siswa tidak seoptimal penggunaan media *TikTok*.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat terlihat bahwa perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing kelas menghasilkan tingkat motivasi belajar akhir yang berbeda. Kelas eksperimen (X-10) yang menggunakan media video berbasis aplikasi *TikTok* memperoleh rata-rata skor motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (X-9) yang menggunakan media *YouTube* sebagai sarana pembelajaran.

CONCLUSION

Penggunaan media video aplikasi *TikTok* secara empiris lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di kelas X dibandingkan penggunaan media *YouTube*. Media *TikTok* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, mengurangi kejenuhan peserta didik selama belajar, serta menjadikan pembelajaran sejarah lebih menarik dan dinamis. Penggunaan media video aplikasi *TikTok* mampu menciptakan suasana pembelajaran Sejarah yang lebih interaktif, kreatif, dan tidak monoton, sehingga berhasil membangkitkan dorongan internal maupun eksternal siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran di MAN Binjai.

REFERENCES

Adityawardhana, O. (2015). *Implementasi Model Pembelajaran Blended learning*

untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 6 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Universitas Negeri Yogyakarta

Aji, W. N., & Setiyadi, D. B. P. (2020). Aplikasi *Tik Tok* sebagai media pembelajaran keterampilan bersastra. *Metafora: jurnal pembelajaran bahasa dan sastra. Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 6(2), 147–157.

Ayuningtyas, F. (2022). Edukasi Penggunaan Media Sosial *TikTok* sebagai Media Pembelajaran di SDIT Attassyakur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 25–31.

Fahrina, A., Amelia, K., & Zahara, C. R. (2020). *Minda Guru Indonesia: Peran Guru dan Keberlangsungan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19*. Syiah Kuala University Press.

H, K. Y., & Winata, H. (2017). Media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 2(1), 27–33.

Japar, M., Sumantri, M. S., Hermanto, & Djunaidi. (2022). *Pluralisme dan Pendidikan Multikultural*. CV. Jakad Media Publishing.

Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52.

Khairunnisa, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Tiktok Pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Hewan Untuk Siswa SMA Kelas XI IPA*. Universitas Jambi.

Lestari, E. T. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Deepublish.

Lestari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2).

Muthmainnah, Fatmawati, Khairani, M., Zamista, A. A., Rahmi, H., Narpila, S. D., Nasution, I. W., Nasution, M. I., Nugraha, N. B., Yusrizal, Nasution, N. H., & Sari, N. P. (2022). *Pemanfaatan dan Pengembangan Media Pembelajaran*. Media Sains Indonesia.

Nurohman, D. A. (2021). *Konten Kreator: Cara Kreatif Menghasilkan Uang dengan Menjadi Blogger, Youtuber atau Tiktokker*. El Markazi.

Pebriani, C. (2017). Pengaruh media video

- terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pembelajaran ipa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21.
- Sagala, S. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Mengajar*. Rajawali Pers.
- Setiawati, I. (2022). *Aplikasi TikTok terhadap stabilitas motivasi belajar siswa dalam pembelajaran kelas VI di SDN 125 Rejang Lebong*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Suhirman, L., Marta, R. F., Wachyudi, K., Wibawa, A. P., Kafiar, E., Ismail, Adawiyah, Rabiyyatul, Anyan, & Puteri, G. B. (2025). *Media Pembelajaran*. Askara Sastra Media.
- Taubah, M., & Hadi, M. N. (2020). Aplikasi Tik Tok sebagai media pembelajaran maharah kalam. *Jurnal Mu'allim*, 2(1), 57–60
- Yenni, Syamswisna, & Marlina, R. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sel Kelas XI MIA SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(9).
- Zeng, J., Schäfer, M. S., & Allgaier, J. (2021). Reposting “Till Albert Einstein Is TikTok Famous”: The Memetic Construction of Science on TikTok. *Journal of International Communication Science*, 15, 3216–3247.