

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Konten TikTok Edukatif Menggunakan Pendekatan *Storytelling* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa SMA

Puja Febri Yuliawati^{1*}, Ridho Bayu Yefferson²

^{1,2} Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

^{*}pujafebri1220@gmail.com

ABSTRACT

The fundamental problem underlying this research is the lack of motivation to learn history demonstrated by class XI F-5 students at SMAN 1 X Koto, as well as the lack of student activeness in learning. This condition occurs because teachers still use monotonous learning media in the form of simple PowerPoint without displaying interactive images or videos. This study aims to examine the need to develop educational TikTok-based history learning media in an effort to increase student learning motivation. This study uses a descriptive qualitative approach, data collection techniques were carried out through the distribution of questionnaires given to 33 students and 1 history teacher. The results revealed that student learning motivation is still in the low category in the aspects of placed values, expectations and self-efficacy as well as persistence and involvement. Initial observations showed that 63,6% (21 student) of students preferred using TikTok content over other platforms as a learning medium. The results of the analysis of the curriculum, facilities and infrastructure, teacher resources, and smartphone usage rules indicate suitable support for the development of educational TikTok content media. Thus, educational TikTok content is considered suitable, innovative, and has great potential to increase high school students' motivation to learn history

Keywords: *Learning Media, Needs Analysis, TikTok, Learning Motivation*

ABSTRAK

Permasalahan mendasar yang melatarbelakangi penelitian ini adalah minimnya motivasi belajar sejarah yang ditunjukkan oleh peserta didik kelas XI F-5 di SMAN 1 X Koto, serta kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Kondisi tersebut terjadi karena guru masih menggunakan media pembelajaran yang monoton berupa power poin sederhana tanpa menampilkan gambar maupun video interaktif. Penelitian ini ditujukan untuk mengkaji kebutuhan pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis konten TikTok edukatif dalam upaya peningkatan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket yang diberikan kepada 33 siswa dan 1 orang guru mata pelajaran sejarah. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa motivasi belajar siswa masih berada dalam kategori rendah pada aspek nilai yang ditempatkan, ekspektasi dan efikasi diri serta ketekunan dan keterlibatan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa 63,6% (21 orang) siswa lebih suka menggunakan konten TikTok daripada platform lain sebagai media pembelajaran. Hasil analisis kurikulum, sarana dan prasarana, sumber daya guru, serta aturan penggunaan *smathphone* menunjukkan dukungan yang cocok untuk pengembangan media konten TikTok edukatif. Dengan demikian konten TikTok edukatif dinilai cocok, inovatif, serta berpotensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa SMA.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Analisis Kebutuhan, TikTok, Motivasi Belajar*

PENDAHULUAN

Dalam kerangka Epistemologis pendidikan dan pembelajaran berperan sebagai instrumen strategis dalam membekali individu dengan kompetensi serta nilai-nilai, guna untuk menjawab tantangan pembangunan berkelanjutan (Habsy et al., 2024). Pendidikan pada dasarnya diorientasikan untuk membekali kaum muda Indonesia dengan kompetensi dan karakter yang memungkinkan mereka berpartisipasi aktif serta produktif dalam proses berkelanjutan, mencakup aspek individual, sosial, dan kebangsaan (Hamid Hasan, 2019). Secara esensial pembelajaran merupakan pilar dalam pendidikan yang berkaitan dengan proses internalisasi pengetahuan dan kompetensi oleh siswa melalui pengalaman langsung. Proses ini diwujudkan melalui hubungan timbal balik antara fasilitator dan pembelajar, di mana guru memegang peran kunci dalam mengkonstruksi kondisi belajar ideal. Untuk mencapai efektivitas dunia pendidikan perlu beralih dari metode tradisional menuju pendekatan inovatif yang berpusat pada kebutuhan siswa (Belay, 2022).

Dalam perspektif abad 21 pendidikan biasanya diintegrasikan dengan teknologi digital sebagai komponen fundamental. Agar proses belajar mengajar efektif bagi generasi Z yang sangat melek digital, dunia pendidikan perlu mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum, media pembelajaran, dan cara mengajar (Dewi et al., 2023). Pemanfaatan media interaktif seperti video TikTok terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar dan motivasi peserta didik, terutama pada mata pelajaran yang dianggap kurang menarik seperti sejarah (Alfiyana et al., 2024). Hal ini sejalan dengan temuan bahwa aplikasi TikTok, yang populer di kalangan remaja, dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran efektif yang mampu meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa (Ramdani et al., 2021). Konteks ini juga berlaku bagi pembelajaran sejarah di mana masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional, padahal pada masa sekarang guru dituntut untuk menguasai literasi digital, yang mencakup memanfaatkan berbagai aplikasi, mengemas materi dalam format digital, mengembangkan media berbasis teknologi dan mendesain pengalaman belajar yang erat kaitannya dengan kemajuan teknologi, (Ahsani, 2023) guna menciptakan pembelajaran sejarah yang memotivasi. Dalam mencapai standar pembelajaran yang ideal guru diminta untuk memaksimalkan metode dan media yang bervariasi. Adaptasi ini esensial mengingat karakteristik generasi Z yang tumbuh dengan paparan teknologi digital yang tinggi, menjadikan media sosial seperti TikTok sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari mereka (Sopiansah et al., 2023). Oleh karena itu, penguasaan teknologi oleh guru membuka akses terhadap sumber belajar yang lebih bervariasi dan menarik, yang pada gilirannya akan berkontribusi besar terhadap peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa (Aviani et al., 2025). Peran utama guru adalah menumbuhkan memotivasi belajar siswa, melalui pengalaman pembelajaran yang empatik, mendesain pengalaman belajar yang bermakna, menantang, serta aplikatif untuk peserta didik (Hernadi, 2019). Inilah sebabnya kompetensi digital guru menjadi krusial dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif, seiring dengan tuntutan era industri 4.0 dan 5.0 yang mengharuskan guru mempersiapkan siswa menghadapi tantangan digital (Dwi et al., 2023).

Namun pada kenyataannya, di SMA Negeri 1 X Koto khususnya kelas XI F-5 motivasi belajar sejarah siswa tergolong rendah, berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti melihat sebagian besar siswa tidak mengerjakan PR, pada saat guru menjelaskan materi ada yang tidak menyimak, tidak mengerjakan tugas, dan bahkan beberapa siswa ada yang tidak mengikuti jam pelajaran sejarah, ketika ditanyakan kepada mereka kenapa tidak mengikuti pembelajaran sejarah mereka menjawab pembelajaran sejarah itu dirasa sulit dan tidak menarik. Kemudian peneliti mengamati pembelajaran sejarah dikelas ternyata media yang digunakan oleh guru tersebut hanyalah ppt, ppt yang dibuat oleh guru sejarah berupa ppt sederhana yang memuat teks-teks saja dan tidak menampilkan gambar serta video yang menarik sehingga membuat siswa merasa monoton dan malas dalam pembelajaran sejarah. Peneliti bertanya kepada siswa apa mata pelajaran yang gemari oleh siswa yaitu mata pelajaran ekonomi lalu peneliti mencari tahu kenapa siswa senang dalam belajar ekonomi ternyata ketika pembelajaran ekonomi dikelas guru menggunakan media video pembelajaran yang dikemas secara menarik sehingga siswa lebih rajin masuk kelas pada mata pelajaran ekonomi dibandingkan dengan mata pelajaran sejarah. Kondisi tersebut membuktikan efektivitas media pembelajaran yang digunakan guru mata pelajaran sejarah belum mampu membuat siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sejarah. Padahal keaktifan belajar siswa sangat diperlukan agar membawa perubahan guna meningkatkan efektivitas pembelajaran (Teams et al., 2017).

Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara pendidik di SMAN 1 X Koto menguatkan temuan tersebut. Ia mengatakan bahwa motivasi belajar siswa memang cenderung rendah dan media yang digunakan oleh guru hanya ppt sederhana. Ppt yang dibuat oleh guru tersebut memiliki kelemahan yaitu tidak memuat gambar dan video pembelajaran yang menunjang aktivitas pembelajaran agar menarik. Guru tersebut mengatakan ia memiliki keterbatasan dalam mengembangkan media video karena harus membutuhkan teknologi yang canggih. Padahal media pembelajaran sangat dibutuhkan pada zaman sekarang guna menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, karena belum adanya pengembangan media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 X Koto membutuhkan inovasi baru agar siswa termotivasi dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan permasalahan di atas menunjukkan. Minimnya inovasi pada media pembelajaran sejarah berbanding terbalik dengan urgensi keberadaannya sebagai pendukung proses pembelajaran. Secara konseptual media menempati posisi strategis sebagai penentu keberhasilan proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena keberadaannya berpotensi menciptakan dinamika pembelajaran yang langsung berdampak kepada peserta didik (Arsyad A, 2011). Implementasi media pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap kemudahan proses belajar mengajar, dampak tidak langsung dari penggunaan media ini adalah peningkatan motivasi belajar peserta didik karena penyajian materi melalui media cenderung lebih menarik yang nantinya dapat memicu daya tarik peserta didik dalam pembelajaran (Moto, 2019). Kemajuan teknologi berkontribusi terhadap peningkatan kepraktisan dalam pemanfaatan media pembelajaran (Setyaningsih, 2023). Dalam hal ini media pembelajaran sejarah harusnya dipadukan dengan teknologi yang interaktif.

Media video merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif, video konten TikTok edukatif merupakan salah satu jenis multimedia interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Popularitas multimedia interaktif dalam pembelajaran sejarah terus mengalami peningkatan, keunggulan utamanya terletak pada kemampuan memadukan unsur-unsur video, animasi, audio, dan grafik yang bersifat interaktif. Sehingga memfasilitasi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran secara lebih menarik dan dinamis (Purnamasari et al., 2024). Media video interaktif. Tiktok sebagai platform video pendek, memiliki potensi signifikan sebagai media edukatif sejarah yang efektif (Putra & Aisiah, 2023). Aplikasi TikTok beroperasi sebagai platform berbagi konten video berdurasi pendek yang memfasilitasi penggunaanya untuk menciptakan serat mengunggah berbagai bentuk konten kreatif salah satunya adalah konten edukasi (Nurdiansyah & Suhartini, 2021). Konten TikTok edukatif memiliki banyak pendekatan salah satunya pendekatan *storytelling* di mana pendekatan ini memiliki keunggulan dalam menghidupkan kembali peristiwa masa lalu secara lebih menarik dan bermakna. Dengan menyajikan sejarah sebagai rangkaian narasi yang melibatkan tokoh, konflik, dan emosi, siswa dapat lebih mudah memahami konteks, latar belakang, serta dampak dari suatu kejadian. Cerita memungkinkan siswa membayangkan situasi nyata, membangun empati terhadap tokoh sejarah, dan mengaitkan pelajaran dengan kehidupan mereka sendiri. (Sofyan & Setiawati, 2024). Pendekatan ini sejalan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti. Dengan demikian maka penggunaan media video TikTok dalam pembelajaran sejarah di SMA akan dapat meningkatkan motivasi belajar.

Kajian terkait penggunaan media berbasis video TikTok bukanlah hal yang baru dalam ranah pendidikan. Terdapat beberapa penelitian relevan yaitu oleh (Putra & Aisiah, 2023) dengan judul penelitian *Pengembangan Konten TikTok Kreatif Sejarah Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Sejarah*, hasil penelitian ini menunjukkan media konten terbukti layak sebagai media pembelajaran sejarah yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini relevan namun fokus materinya berbeda dan variabel yang digunakan oleh peneliti sebelumnya juga berbeda. Peneliti lebih fokus pada materi penjajahan bangsa barat di Indonesia serta menggunakan variabel motivasi belajar. Selanjutnya penelitian dari (Nurdiansyah Fajar 2021) dengan judul penelitian *Nilai Edukasi pada Aplikasi TikTok di Kalangan Remaja Kota Bandung*, hasil penelitian ini menunjukkan konten edukasi TikTok memberikan manfaat yang luas bagi remaja. Penelitian ini juga relevan namun fokusnya berbeda di mana pada penelitian Nurdiansyah fokusnya pada remaja kota Bandung sedangkan fokus konten peneliti untuk Siswa SMA Negeri 1 X Koto selain itu variabel yang digunakan juga berbeda, variabel yang digunakan oleh peneliti yaitu variabel motivasi belajar sejarah terdapat aspek kemiripan penelitian ini terdapat pada pemilihan media yakni aplikasi TikTok yang dimanfaatkan untuk keperluan edukatif.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme menjelaskan proses pembelajaran di mana pengetahuan secara aktif dibangun oleh individu berdasarkan pengalaman yang dirasakan oleh seseorang (Utomo, 2011). Teori konstruktivisme menekankan pada proses aktif peserta didik dalam memperoleh

dan mengonstruksi makna pengetahuan. Selain berfokus pada proses pembelajaran, teori konstruktivisme juga memandang penting hasil belajar yang akan dicapai (Bintari Kartika, 2017). Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mencari makna, membandingkan dengan pengetahuan sebelumnya, dan menyesuaikan pemahaman mereka terhadap situasi baru (Andana et al., 2025). Jadi teori konstruktivisme ini berkaitan erat dengan penggunaan media terutama media video di mana siswa nantinya mampu membangun pengetahuannya secara nyata dengan beberapa cuplikan video dokumenter yang di unggah pada aplikasi TikTok.

Urgensi penelitian yaitu terdapat pada pengidentifikasian masalah di mana guru cenderung menggunakan media yang monoton seperti *power point* dan belum memanfaatkan media yang interaktif dan bervariasi. Pengetahuan terhadap materi pembelajaran mengalami keterbatasan dalam pembelajaran hal ini disebabkan karena pembelajaran hanya menggunakan buku sumber dan *power point* saja. Sejalan dengan ini maka diperlukan adanya analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis konten video TikTok. Dengan memahami kebutuhan guru dan siswa diharapkan media yang dikembangkan SMAN 1 X Koto. Sebagai suatu urgensi penelitian ini tentunya dirancang dengan fokus yang jelas, fokus penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan pengembangan konten TikTok untuk meningkatkan motivasi pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 X Koto. Manfaat penelitian ini untuk mengumpulkan informasi dan mengetahui apa saja yang dibutuhkan agar media video TikTok dapat bermanfaat bagi guru dan siswa di SMA Negeri 1 X Koto. Manfaat lainnya yaitu sebagai rujukan kepada guru terhadap media yang lebih inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Efektivitas suatu media pembelajaran sangat ditentukan oleh ketepatan pemilihannya, pemilihan yang tepat akan mengoptimalkan fungsi dan dampak positif dari media tersebut (Siregar & Yefterson, 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Secara metodologis penelitian kualitatif merupakan prosedur ilmiah yang bertujuan untuk mengeksplorasi suatu fenomena secara mendalam melalui perumusan masalah yang spesifik. Pengumpulan data dilakukan secara holistik yaitu melalui pengamatan, pencatatan, wawancara dan terlibat dalam proses penelitian secara langsung guna membangun pemahaman yang diwujudkan dalam identifikasi pola, deskripsi mendalam dan perumusan indikator (Muhajirin et al., 2024). Penelitian ini menggunakan metode observasi langsung untuk mengumpulkan data primer di SMA Negeri 1 X Koto dengan melihat proses pembelajaran, interaksi antara pendidik dan siswa, peneliti juga menyeleksi catatan observasi terkait proses pembelajaran sejarah menggunakan atau tidak menggunakan media konten TikTok edukatif. Selanjutnya peneliti mewawancarai pendidik SMA Negeri 1 X Koto yang bernama Ibuk Yossi Dara Jaya S. Pd terkait media pembelajaran yang digunakan ketika pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Angket motivasi belajar juga diberikan peneliti kepada 33 orang siswa kelas XI F-5 angket yang diberikan telah dibuat berdasarkan indikator motivasi belajar sejarah, pasca pengumpulan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket, data tersebut diolah

menggunakan strategi pengolahan data, strategi yang diambilkan yaitu dengan menjelaskan hasil observasi proses pembelajaran, membuat ringkasan hasil wawancara dan tabel angket motivasi belajar sejarah siswa. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan teknik, yaitu: membandingkan hasil observasi dengan hasil wawancara, mencocokkan hasil wawancara dengan data angket siswa dan memastikan konsistensi informasi antar responden. Melalui tahapan analisis tersebut peneliti memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai : bentuk penggunaan media pembelajaran di kelas sejarah, respon dan motivasi belajar siswa, indikator motivasi yang berkembang setelah pembelajaran.

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan angket, yang memiliki sasaran untuk menggali informasi terkait analisis kebutuhan konten TikTok edukatif menggunakan pendekatan *storytelling* sebagai media dalam proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 X Koto. Berikut adalah temuan empiris yang diperoleh :

Analisis Guru dan Siswa

Melalui observasi lapangan yang dilakukan oleh peneliti selama PLK Juli – Desember 2024 di SMA Negeri 1 X Koto ditemukan beberapa masalah pada kegiatan pembelajaran sejarah yaitu banyaknya siswa yang tidak mengerjakan PR, tidak menyimak pembelajaran, tidak mengerjakan tugas, dan beberapa siswa ada yang tidak mengikuti jam pelajaran sejarah. Alasan mereka tidak mengikuti pembelajaran sejarah karena dianggap sulit dan tidak menarik, kemudian peneliti mengamati pembelajaran sejarah dikelas media yang digunakan oleh guru tersebut hanyalah ppt, ppt yang dibuat oleh guru sejarah berupa ppt sederhana yang memuat teks-teks saja dan tidak menampilkan gambar serta video yang menarik sehingga membuat siswa merasa monoton dan malas dalam pembelajaran sejarah. Kemudian peneliti membandingkan dengan mata pelajaran ekonomi di mana mata pelajaran tersebut membuat siswa lebih rajin masuk kelas karena ketika guru mengajar dikelas menggunakan penerapan media video pembelajaran dengan penyajian kreatif akan menciptakan suasana belajar yang dinamis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SMA Negeri 1 X Koto ia mengemukakan bahwa motivasi siswa untuk pembelajaran sejarah memang cenderung rendah dan media yang digunakan oleh guru tersebut hanya ppt sederhana. Ppt yang digunakan oleh guru tersebut memiliki kelemahan yaitu tidak memuat gambar dan video pembelajaran yang menunjang aktivitas pembelajaran agar menarik. Guru tersebut mengatakan ia memiliki keterbatasan dalam mengembangkan media video karena harus membutuhkan teknologi yang canggih. Padahal media pembelajaran sangat dibutuhkan pada zaman sekarang untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa, karena belum adanya pengembangan media pembelajaran berupa video maka pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 X Koto membutuhkan inovasi agar siswa termotivasi dalam pembelajaran. Untuk menemukan faktor

lain yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa maka peneliti memberikan angket motivasi belajar sejarah kepada siswa. Angket ini terbagi menjadi 3 indikator yang dikemukakan oleh Johnmarshall Reeve (2012) dan Ryan & Deci (2000) yaitu : *value* atau nilai yang ditempatkan, *expectancy & self-efficacy* (harapan dan keyakinan diri), dan *engagement & persistence* (keterlibatan dan ketekunan).

Tabel 1. Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Sejarah Kelas XI F-5

No	Indikator Motivasi Belajar	Pilihan Jawaban			
		Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah
1	Nilai yang ditempatkan (Value)	11,8%	10,2%	48%	30%
2	Ekspetasi dan Efikasi Diri (Expectancy & Self Efficacy)	15%	11,2%	50%	23,8%
3	Keterlibatan dan ketekunan	20%	18,2%	40%	21,8%
	Rata-rata	15,6%	13,2%	46%	25,2%

Sumber : Hasil Kuesioner di *Google Form*

Berdasarkan hasil kuesioner rata-rata siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, kebanyakan siswa menjawab “jarang” 46% dan “tidak pernah” 25,2% pada ketiga indikator tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang menempatkan nilai penting dalam pembelajaran sejarah, memiliki efikasi diri rendah, serta kurang terlibat dalam pembelajaran sejarah. Pengolahan data angket motivasi belajar dilakukan dengan menghitung persentase jawaban responden menggunakan rumus persentase menurut Sudijono (2015), yaitu $P = \frac{f}{N} \times 100\%$. Rumus ini digunakan untuk mengetahui kecenderungan pilihan jawaban siswa pada setiap indikator motivasi belajar. Analisis persentase ini juga diperkuat oleh Arikunto (2010) yang menyatakan bahwa data angket dapat dianalisis secara deskriptif melalui perhitungan persentase. Dalam analisis data angket, Suharsimi Arikunto (2010) memberikan pedoman interpretasi persentase sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Persentase Motivasi Belajar Sejarah

Persentase	Kategori
0% – 25%	Sangat Rendah / Tidak Pernah
26% – 50%	Rendah / Jarang
51% – 75%	Tinggi / Sering
76% – 100%	Sangat Tinggi / Selalu

Sumber : Suharsimi Arikunto (2010)

Berdasarkan kategori diatas dapat dilihat bahwa motivasi belajar sejarah siswa SMA Negeri 1 X Koto sangat rendah dengan perolehan rata-rata kategori yang menjawab selalu 15,6% (sangat rendah), sering 13,2% (sangat rendah), Jarang 46% (rendah), Tidak pernah 25,2% (sangat rendah). Jadi dapat disimpulkan berdasarkan tabel indikator motivasi belajar sejarah motivasi siswa cenderung rendah.

Hasil wawancara dengan siswa juga menguatkan data tersebut ia mengatakan pembelajaran sejarah dianggap sulit, membosankan dan tidak menarik. Siswa mengatakan ia membutuhkan media video dalam pembelajaran sejarah seperti mata pelajaran yang lain agar tidak jenuh ketika jam pelajaran sejarah berlangsung, mereka juga mengatakan ketika pembuatan video sebaiknya video tersebut menggunakan beberapa gambar dan cuplikan film dokumenter agar pembelajaran tidak membosankan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SMA XI menunjukkan bahwa pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar karena didukung oleh infrastruktur yang memadai serta minat siswa yang tinggi terhadap platform tersebut (Natasya et al., 2023) (Sayang et al., 2025). Pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran juga diperkuat oleh kenyataan bahwa generasi muda, khususnya generasi Z, mengandalkan ponsel pintar mereka untuk mencari informasi dan memperluas wawasan, menjadikan TikTok relevan sebagai wadah pengetahuan (Ramdani et al., 2021). Fakta ini menyoroti bahwa TikTok tidak hanya berfungsi sebagai platform hiburan semata, melainkan juga memiliki kapasitas adaptif untuk diintegrasikan dalam konteks pendidikan formal (Sayang et al., 2025). Motivasi belajar peserta didik tercermin dari kemauannya untuk secara mandiri terlibat dalam pemecahan masalah yang tidak bisa dipecahkan oleh peserta didik lain (Ikhwandari et al., 2019).

Analisis Kurikulum

Dalam upaya pengembangan media video konten TikTok guna peningkatan motivasi pembelajaran sejarah siswa SMA Negeri 1 X Koto penelitian ini menyesuaikan dengan kurikulum yang terdapat pada sekolah tersebut yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka dalam konteks sejarah harus menuntut guru lebih terampil untuk menggunakan media berbasis digital (Ahsani, 2023). Materi yang diambil oleh peneliti adalah materi penjajahan bangsa barat pada materi ini dipilih untuk mendukung konstruksi pemahaman sejarah Indonesia, materi ini juga dapat meningkatkan kesadaran nasional dan motivasi belajar sejarah siswa SMA. Pengembangan video TikTok yang dibuat oleh peneliti menampilkan materi pembelajaran yang dirancang secara menarik dan mudah dicerna oleh siswa, siswa dapat menggunakan video pembelajaran kapan saja dan di mana saja secara daring dengan perantara perangkat digital dan internet yang memadai. Analisis terhadap CP berfungsi untuk menentukan materi yang akan dikembangkan dalam konten video TikTok yang akan dikembangkan oleh pematerei. Berikut adalah capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi video TikTok.

Tabel 3. CP, TP, ATP, Materi, Sub Materi

No.	Indikator	Keterangan
1	Capaian Pembelajaran	1. Pada akhir fase F peserta didik mampu menjelaskan penjajahan bangsa Barat menggunakan konsep dasar ilmu sejarah untuk menganalisis keterkaitan masa lalu dengan masa kini dan masa depan

2	Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menjelaskan latar belakang terjadinya penjajahan bangsa barat (kolonialisme dan imperialisme) yang terjadi di Indonesia 2. Peserta didik mampu menganalisis terjadinya perebutan hegemoni bangsa barat (Portugis, Spanyol, Belanda dan Inggris) di Indonesia 3. Peserta didik mampu merefleksikan dampak kolonialisme dan imperialisme terhadap perkembangan Indonesia yang masih dirasakan saat ini Peserta didik lebih aktif dan semangat dalam menjawab pertanyaan yang telah disediakan
3	Alur Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menjelaskan latar belakang terjadinya kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa di Indonesia dengan bantuan konten video TikTok 2. Peserta didik mampu menganalisis terjadinya perebutan hegemoni bangsa barat di Indonesia dengan bantuan konten video TikTok 3. Peserta didik mampu merefleksikan dampak kolonialisme dan imperialisme terhadap perkembangan Indonesia yang masih dirasakan saat ini dengan bantuan konten TikTok 4. Peserta didik lebih aktif dan semangat dalam menjawab pertanyaan yang telah disediakan dengan bantuan konten video TikTok
4	Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjajahan Bangsa Barat (Kolonialisme dan Imperialisme) di Indonesia
5	Sub Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjajahan Bangsa Barat (Kolonialisme dan Imperialisme) di Indonesia 2. Latar Belakang Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Eropa 3. Perebutan Hegemoni Bangsa Eropa di Indonesia 4. Dampak kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia

Sumber : https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1718471412_manage_file.pdf

Analisis Sumber Daya

Analisis terhadap sumber daya bertujuan untuk mendapatkan bukti dan keterangan terkait seberapa jauh guru menguasai keterampilan pelaksanaan proses pembelajaran. Tujuan lainnya yaitu untuk mengetahui sejauh mana guru mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil wawancara dengan buk Yossi Dara Jaya S. Pd didapatkan informasi media yang digunakan saat pembelajaran sejarah adalah ppt saja, media tersebut belum mampu mendorong keaktifan belajar siswa di sekolah tersebut. Dibuktikan dengan suasana kelas ketika diberi pertanyaan setelah menerangkan materi banyak siswa yang tidak tahu akan jawaban tersebut. Guru memiliki keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran karena kurangnya pemahaman terhadap pengembangan media. Selain itu guru juga menyadari pentingnya inovasi dalam media pembelajaran guna peningkatan motivasi belajar sejarah siswa di SMA Negeri 1 X Koto.

Analisis Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana pendidikan berperan sebagai sumber daya esensial yang mendukung efektivitas pembelajaran di lingkungan sekolah. Pencapaian tujuan program pendidikan di lingkungan sekolah sangat dipengaruhi oleh dua faktor utama kesediaan fasilitas pendidikan dan efisiensi pengelolaan serta pemanfaatannya secara optimal (Sopian, 2019). Analisis terhadap sarana dan prasarana dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang akan dikembangkan di dukung oleh fasilitas yang tersedia di sekolah. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran sejarah dapat berjalan tanpa kendala terkait penggunaan sarana dan prasarana, khususnya di SMA Negeri 1 X Koto. Merujuk pada temuan wawancara mendalam dengan guru sejarah Ibu Yosi Dara Jaya S. Pd diperoleh informasi yaitu ketika bu Yosi mengajar dikelas ia memakai alat untuk mendukung media pembelajarannya yaitu proyektor, beberapa kelas sudah tersedia proyekturnya di kelas beberapa kelas yang tidak ada proyektor bisa meminjam ke wakil sarana dan prasarana di SMAN 1 X Koto. Analisis kelayakan insfrastuktur mengindikasikan bahwa kapasitas sarana dan prasarana sekolah berada pada tingkat yang memadai untuk mendukung pengembangan media pembelajaran yang diusulkan.

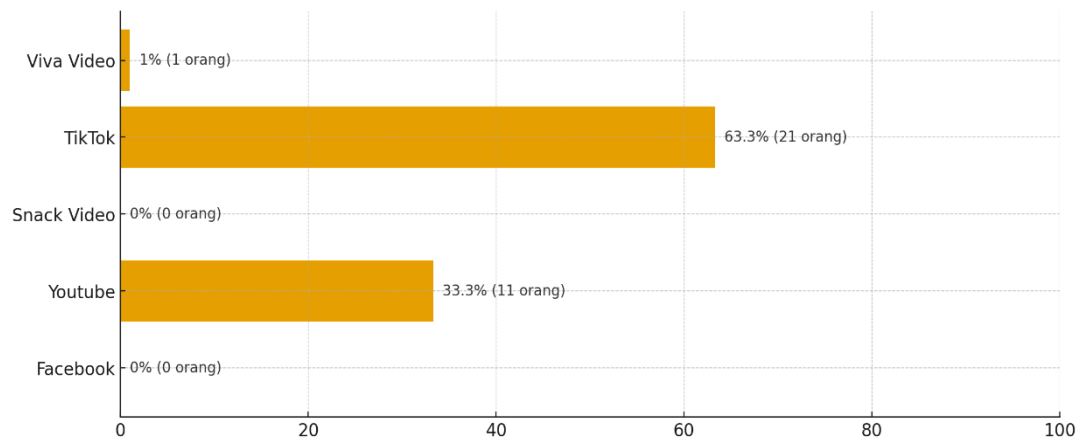
Analisis Aturan Sekolah dan Penggunaan *Smartphone*

Penggunaan *smarthphone* di lingkungan sekolah SMA Negeri 1 X Koto memiliki aturan terkait hal tersebut. Temuan yang didapatkan berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu peserta didik XI-F5, Micel Willian ia mengatakan siswa dilarang membawa *smarthphone* tetapi kalau ada materi pembelajaran yang membutuhkan *smarthphone* guru mata pelajaran meminta izin dulu kepada wakil kesiswaan kemudian menginformasikan kepada siswa beberapa hari sebelum mata pelajaran tersebut di mulai. Aturan ini masih bisa membantu peneliti untuk meminta siswa membawa *smarthphone* ke sekolah dengan meminta izin dulu kepada wakil kesiswaan dan semua siswa kelas XI F-5 memiliki *smartphone* untuk menunjang media yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Analisis Kebutuhan Konten TikTok sebagai Media Pembelajaran

Menurut (Yuherman & Yefterson, 2023) keberadaan media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang signifikan dalam memfasilitasi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan temuan di kelas XI F-5 SMA Negeri 1 X Koto penggunaan media kurang optimal karena hanya menggunakan media ppt saja yang berisi ringkasan materi. Dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya yang menggunakan video interaktif dalam pembelajaran. Siswa juga membutuhkan inovasi media untuk pembelajaran sejarah. Padahal banyak sekali media yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran salah satunya media berbasis video. Untuk mempublikasikan media berbasis video agar lebih menarik maka peneliti melakukan survei kepada siswa SMA Negeri 1 X Koto.

Gambar 1. Survei awal kebutuhan siswa terhadap konten TikTok



Sumber : Hasil survei *google form*

Berdasarkan survei yang dilakukan kepada siswa SMA Negeri 1 X Koto mengenai sosial media yang dibutuhkan untuk pembelajaran maka ditemukan hasil sebanyak 63,3% atau 21 orang siswa membutuhkan konten TikTok untuk pembelajaran sejarah, sementara untuk youtube hanya 33,3% atau 11 orang siswa yang membutuhkan sebagai media pembelajaran dan yang memilih viva video hanya 3% atau 1 orang siswa saja. Data diolah menggunakan rumus umum yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2010), dengan rumus Keterangan:

P = persentase

f = frekuensi responden yang memilih suatu media

N = jumlah seluruh responden

100% = konstanta

Berdasarkan kategori yang dikemukakan oleh suharsimi sebanyak 63,3% siswa sangat membutuhkan konten TikTok edukatif sebagai media dalam pembelajaran sejarah dibandingkan media sosial lainnya. Kondisi ini dipicu oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih dan aplikasi TikTok sangat populer di Indonesia. Menurut (Mana, 2021) TikTok memiliki keunggulan sebagai media edukasi dengan kemampuan untuk memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran secara efektif. Studi ini menganalisis secara komprehensif kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis TikTok edukatif menggunakan pendekatan *storytelling* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa SMA Negeri 1 X Koto. Hal ini selaras dengan kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang interaktif dan relevan, seiring dengan popularitas aplikasi TikTok di kalangan pelajar (Sayang et al., 2025). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa TikTok secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dan hasil akademik siswa SMA, meskipun potensi gangguan dari konten non-edukatif menjadi tantangan (Mayasari et al., 2025). Namun, dengan strategi desain yang tepat, TikTok dapat dimanfaatkan sebagai media

pembelajaran alternatif yang interaktif dan inovatif dalam pembelajaran daring, meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa (Ramdani et al., 2021).

Hasil temuan dari karakteristik siswa yang tertarik pada jenis media ini menunjukkan bahwa durasi konten yang singkat, visual yang menarik, dan narasi yang mudah dipahami merupakan elemen kunci dalam desain konten edukatif di TikTok (Kusuma, 2025). Karakteristik ini sejalan dengan preferensi Gen Z terhadap konten yang cepat, dinamis, dan relevan secara pribadi, menjadikan TikTok sebagai saluran yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran (Andriani et al., 2024) (Sopiansah et al., 2023). Hal ini menunjukkan adanya korelasi positif antara pola konsumsi media TikTok siswa SMA dengan motivasi belajar mereka, yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran lainnya (Prabayanti et al., 2021). Meskipun demikian, studi literatur juga menyoroti potensi tantangan, seperti fluktuasi kualitas konten dan kemungkinan penyalahgunaan platform, yang memerlukan perhatian khusus dalam perancangan strategi pembelajaran (Sayang et al., 2025). Pendidik dapat merancang pengalaman belajar yang interaktif, sekaligus menyesuaikan dengan konteks lingkungan belajar dan kebutuhan peserta didik. Melihat dari permasalahan tersebut media yang akan dikembangkan peneliti adalah berupa konten TikTok yang diharapkan nantinya mampu meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa khususnya di SMA Negeri 1 X Koto.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar sejarah peserta didik kelas XI F-5 SMA Negeri 1 X Koto masih berada pada tingkat yang tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh rendahnya partisipasi aktif siswa serta siswa menganggap materi sejarah sulit dan tidak menarik. Faktor penyebab utamanya adalah penerapan media yang monoton, terbatas pada penggunaan *power point* sederhana tanpa melibatkan unsur visual dan audiovisual yang interaktif. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, baik guru maupun siswa membutuhkan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan adaptif terhadap kemajuan teknologi. Data survei memperkuat hal ini dengan menunjukkan bahwa 75% siswa membutuhkan konten TikTok dibandingkan platform lainnya sebagai pendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan konten TikTok dinilai memiliki relevansi dan potensional untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa. Efektivitasnya didasarkan pada kemampuan menyajikan materi yang lebih menarik, mudah diakses, dan kontekstual dengan realitas digital peserta didik. Faktor pendukung seperti kurikulum merdeka, infrastruktur yang memadai, dan kebijakan penggunaan *smarthpone* yang fleksibel semakin memperkuat kelayakan media ini sebagai solusi yang inovatif guna memotivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam pada mata pelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

Ahsani, M. H. (2023). Pemberlakuan Kurikulum Merdeka Terhadap Kinerja Guru Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Sma Negeri 1 Sulang Kabupaten Rembang. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 6(1), 92. <https://doi.org/10.17977/Um0330v6i1p92-103>

Alfiyana, Y., Serani, D., & Fricticarani, A. (2024). Efektifitas Pemanfaatan Video Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Tik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Era Literasi Digital. *Jurnal Petik*, 10(1), 32. <https://doi.org/10.31980/Petik.V10i1.546>

Andana, A., Yefterson, R. B., Sejarah, D., Sosial, F. I., & Padang, U. N. (2025). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa SMA. 7(4), 15–32.

Andriani, E., Dista Prasetya, A., & Yudha Pratama, B. (2024). Pengaruh Aplikasi Tiktok Dalam Komunikasi Generasi Z: Tinjauan Terhadap Perubahan Pola Interaksi Dan Ekspresi Digital. In *Administrasi Publik Dan Kebijakan Negara*].

Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.

Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.

Aviani, F. N., Darman, D., & Saputra, H. N. (2025). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Science Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 5(3), 1116. <https://doi.org/10.51878/Science.V5i3.6660>

Bintari Kartika, S. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102. <http://eprints.umsida.ac.id/432/>

Tiktok Untuk Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMP. *Media Komunikasi FPIPS*, 22(2), 131. <https://doi.org/10.23887/Mkfis.V22i2.65019>

Dwi, M. A., Afandi, A., & Astuti, I. (2023). Kompetensi Digital Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Smk Di Kabupaten Sekadau. *Akademika*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.34005/Akademika.V12i01.2459>

Habsy, B. A., ‘Ula, E. R. R., Haq, M. A. A., & Azizah, T. (2024). Hakikat

Pendidikan Dan Pembelajaran, Serta Tanggung Jawab Dan Standar Kompetensi Guru. *Tsaqofah*, 4(6), 4158–4176. <https://doi.org/10.58578/Tsaqofah.V4i6.4156>

Hamid Hasan, S. (2019). Pendidikan Sejarah Untuk Kehidupan Abad Ke-21. *Historia : Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 61–72.

Hayya, D. A. F., Ardianti, S. D., & Kironoratri, L. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Nht Dengan Media Komik Kelsipar Terhadap Hasil Belajar Ips Sdn 1 Padurenan. *Science Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1514. <https://doi.org/10.51878/Science.V5i3.6928>

Hernadi, E. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Melalui Model Pembelajaran Problem Based Intruction Di Kelas Xii Ips. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu ...*, 2(2), 22–30. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bihari/article/view/1278>

Ikhwandari, L. A., Hardjono, N., & Airlanda, G. S. (2019). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Dengan Model Numbered Heads Together (Nht). *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2101–2112. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V3i4.283>

Kusuma, I. W. E. A. (2025). *Efektivitas Konten Tiktok Dalam Meningkatkan Engagement Rate Pada Akun Tiktok Uptd Rumah Kreatif*.

Mana, L. H. A. (2021). Respon Siswa Terhadap Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JIRA Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(4), 428. <https://doi.org/10.47387/jira.V2i4.107>

Mayasari, R. M., Agoestyowati, R., & Rasyad, R. Z. (2025). Analysis Of The Influence Of Instagram And Tiktok On Motivation And Learning Outcomes Of High School Students In Indonesia. *International Journal Education And Computer Studies (IJECS)*, 5(2), 103. <https://doi.org/10.35870/ijecs.V5i2.4616>

Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.V3i1.16060>

Muhajirin, Risnita, & Asrulla. (2024). 11+Gm+82-92. *Journal Genta Mulia*, 15(1), 82–92.

Natasya, N., Siregar, A., By, A. B., & Lubis, B. N. A. (2023). "Tik Tok" Application Impact In English Learning Experience On Motivation And Learning Student Achievement. *SCHOULID Indonesian Journal Of School Counseling*, 8(2), 73. <https://doi.org/10.23916/083643011>

Nurdiansyah, F., & Suhartini, T. (2021). Nilai Edukasi Pada Aplikasi Tiktok Dikalangan Remaja Di Kota Bandung. *Komunikasiana: Journal Of Communication Studies*, 3(2018), 138–146. <https://doi.org/10.24014/Kjcs.V0i0.14212>

Prabayanti, H. R., Romadoni, Y., & Kusuma, Y. (2021). Media Consumption Patterns To Get English Learning Information In Tiktok. *Advances In Social Science, Education And Humanities Research/Advances In Social Science, Education And Humanities Research*. <https://doi.org/10.2991/Assehr.K.211223.148>

Purnamasari, I., Aulia, T., Wisabla, N., Khalizah, N., Ndururu, S., & Salvarila, E. (2024). Jenis-Jenis Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(12), 2.

Putra, A. P., & Aisiah, A. (2023). Pengembangan Konten Tiktok Kreatif Sejarah Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Sejarah. *Jurnal Family Education*, 3, 376–383. <https://jfe.ppj.unp.ac.id/index.php/jfe/article/view/132%0Ahttps://jfe.ppj.unp.ac.id/index.php/jfe/article/download/132/109>

Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring. *Akademika*, 10(2), 425. <https://doi.org/10.34005/Akademika.V10i02.1406>

Sayang, I., Koderi, Zulhannan, & Sodiq, A. (2025). *Tiktok Sebagai Ruang Kolaborasi Mahasiswa Pada Pembelajaran Maharah Kalam Jarak Jauh*.

Setyaningsih, E. (2023). Perkembangan Multimedia Digital Dan Pembelajaran. *Indonesian Journal Of Learning And Instructional Innovation*, 1(01), 34–48. <https://doi.org/10.20961/Ijolii.V1i01.920>

Siregar, S. P., & Yefterson, R. B. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Video Drama Pada Kelas XI/F SMAN 7 Padang. *Jurnal Kronologi*, 4(4), 114–125. <https://doi.org/10.24036/Jk.V4i4.540>

Sofyan, R. N., & Setiawati, S. D. (2024). Pengelolaan Konten Media Sosial Tiktok

@ Gaise . Jkt Melalui Konsep Storytelling. *E-Proceeding Of Management*, 11(6), 7440–7445.

Sopian, A. (2019). Manajemen Sarana Dan Prasarana. In *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah* (Vol. 4, Issue 2).
<https://doi.org/10.48094/Raudhah.V4i2.47>

Sopiansah, V. A., Riani, D., Khoerudin, C. M., & Maryani, L. (2023). Kemampuan Pemasaran Produk Berbasis Media Sosial Dengan Model Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 16(1), 44. <https://doi.org/10.17977/Um014v16i12023p044>

Teams, T., Tournament, G., Course, D. A. N., & Horay, R. (2017). *Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Melalui Kombinasi Model Kooperatif Tipe*. 15(1), 45–61.

Utomo, C. B. (2011). *Model-Model Pembelajaran Sejarah Yang Mengaktifkan*. 1–93.

Yuherman, A., & Yefterson, R. B. (2023). Meme Sejarah Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMAN 13 Padang. *Jurnal Kronologi*, 5(1), 479–489.
<https://doi.org/10.24036/Jk.V5i1.554>