

SKRIPSI

**PENERAPAN MEDIA TIKTOK DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM DI MIN 1 LAMPUNG TIMUR**

Oleh:

AHMAD MUKHLISHIN
NPM. 2101012001



**Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG (UIN)
JURAI SIWO LAMPUNG
1447 H/2025 M**

**PENERAPAN MEDIA TIKTOK DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM DI MIN 1 LAMPUNG TIMUR**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir dan sebagai Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd)

Oleh:

**Ahmad Mukhlisin
NPM. 2101012001**

Pembimbing: Dr. Zuhairi, M. Pd

**Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG (UIN)
JURAI SIWO LAMPUNG
1447 H/2025 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : AHMAD MUKHLISHIN
NPM : 2101012001
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Yang berjudul : PENERAPAN MEDIA TIKTOK DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MIN 1 LAMPUNG
TIMUR

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung untuk dimunaqsyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui
Ketua Program Studi PAI


Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 19930618 202012 2 019

Metro, 17 November 2025
Dosen Pembimbing


Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 19620612 198903 1 006

PERSETUJUAN

Judul : PENERAPAN MEDIA TIKTOK DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MIN 1 LAMPUNG
TIMUR
Nama : AHMAD MUKHLISHIN
NPM : 2101012001
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Metro, 17 November 2025
Dosen Pembimbing


Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 19620612 198903 1 006



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 3411
Telp. (0725) 41507; faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id

PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor : B-0337/41-36-1/0/PP-009/01/2026

Skrripsi dengan Judul “PENERAPAN MEDIA TIKTOK DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MIN 1 LAMPUNG TIMUR”, disusun oleh Ahmad Mukhlisin, NPM. 2101012001, Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung pada hari/tanggal : Kamis, 27 November 2025.

TIM PENGUJI

Penguji I : Dr. Zuhairi, M.Pd
Penguji II : Muhammad Ali, M.Pd.I.
Penguji III : Novita Herawati, M.Pd
Penguji VI : Aneka, M.Pd



Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



ABSTRAK

PENERAPAN MEDIA TIKTOK DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MIN 1 LAMPUNG TIMUR

Oleh:

Ahmad Mukhlishin

Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MIN 1 Lampung Timur serta mengembangkan rancangan desain pembelajaran berbasis kebutuhan peserta didik dan karakteristik media digital khususnya pada Kurikulum Merdeka. Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi).

Adapun penelitian ini menyoroti temuan utama: Pada tahap analisis dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen, yang mencakup apersepsi dan tanya jawab untuk mengetahui pemahaman awal siswa, pengamatan terhadap keaktifan siswa dalam diskusi, serta identifikasi gaya belajar yang dominan. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan literasi digital yang cukup baik dan lebih menyukai media pembelajaran berbasis visual serta video pendek. Penggunaan media sosial seperti TikTok dan YouTube sangat potensial dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran SKI. Di sisi lain, fasilitas pendukung seperti LCD proyektor, laptop guru, speaker aktif, dan jaringan internet telah tersedia dan dapat digunakan secara optimal.

Kemudian pada tahap perancangan desain pembelajaran, peneliti menyusun beberapa langkah utama, yaitu menentukan struktur materi, menetapkan spesifikasi desain yang dikembangkan, menyusun alur pembuatan desain pada media yang tersedia, menyiapkan unsur-unsur model pembelajaran, serta menyusun instrumen penilaian. Validasi ahli menunjukkan hasil yang sangat baik: validasi ahli materi memperoleh 92%, validasi ahli desain 95%, dan validasi media pembelajaran sebesar 93%, semuanya diklasifikasikan "Sangat Valid". Adapun pada tahap pengembangan yang diperoleh dari lima siswa mendapatkan presentase 88,26 %. Pada tahap implementasi yang didapatkan dari respon siswa sebanyak 30 mendapat persentase 90,13 % dengan kelayakan Sangat Valid. Terakhir, persentase ketuntasan belajar dari nilai *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan dari 66% pada *pre-test* menjadi 100% pada *post-test*, sehingga terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 44%. Temuan ini menunjukkan bahwa rancangan desain pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran SKI yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Kata kunci: Penerapan Pembelajaran, Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Aplikasi TikTok, Model ADDIE.

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Mukhlishin

NPM : 2101012001

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan asli hasil penelitian saya, kecuali bagian - bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 17 November 2025

Yang menyatakan



Ahmad Mukhlishin
NPM. 2101012001

MOTTO

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ٥

Artinya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS. Al-‘Alaq: 1–5)¹

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: PT Bumi Restu, 2015), .

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Segala perjuangan saya hingga titik ini penulis mempersembahkan kepada orang-orang yang berharga dalam hidup saya dengan ucapan terimakasih kepada:

1. Kedua Orangtua tercinta yaitu Bapak Basuki dan Ibu Aas Siti Aisyah yang selalu memberikan memberikan doa dan semangat agar terselesainya skripsi ini.
2. Saudaraku tercinta Kakak Istiqomah, dan Adek Wadah Ramadhani, Adek Alikadafi Wibowo, dan Adek Yaya Karyaningsih, terimakasih juga selalu menyemangati penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman-temanku tersayang angkatan 2021 Pendidikan Agama Islam (PAI).
4. Almamater Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung, tempat saya menempuh pendidikan. Semoga ilmu yang saya peroleh dapat bermanfaat bagi saya dan bagi orang banyak.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan kesehatan, rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat melakukan penelitian di MIN 1 Lampung Timur dalam penyusunan skripsi dengan judul “Penerapan Media TikTok dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Lampung Timur”. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu (S1).

Upaya penyelesaian skripsi ini peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada: Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd., Kons selaku Rektor Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung. Dr. Siti Annisah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung. Dewi Masitoh, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam. Novita Herawati, M.Pd selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada peneliti selama melakukan studi di Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Darsono, M.Pd.I selaku kepala sekolah dan Ibu Nur Diah S.Ag. sebagai Guru Sejarah Kebudayaan Islam dan Budi Pekerti yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di MIN 1 Lampung Timur.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari sempurna tetapi peneliti telah berusaha semaksimal mungkin. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun ke arah yang lebih baik sangat diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada, semoga penelitian ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Metro, 17 November 2027

Peneliti



Ahmad Mukhlishin

NPM. 2101012001

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN ORISILITAS PENELITIAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Indentifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Manfaat Produk yang Dikembangkan.....	10
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	12
 BAB II LANDASAN TEORI	 14
A. Konsep Pembelajaran Media TikTok	14
1. Pengertian Media Pembelajaran	14
2. Pembelajaran SKI	16
B. Konsep Pembelajaran SKI dengan Aplikasi TikTok	22
1. Pengertian Model Pembelajaran	22
2. Aplikasi Tik-Tok	24

C. Perencanaan Pembelajaran SKI melalui Aplikasi TikTok.....	27
1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran	27
2. Langkah-langkah dalam Merencanakan Pembelajaran SKI melalui Aplikasi TikTok.....	29
D. Kajian Studi yang Relevan	34
E. Kerangka Pikir	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	43
A. Tempat dan Waktu Penelitian	43
B. Jenis Penelitian	43
C. Prosedur Pengembangan	43
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	46
E. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAHAN	51
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	51
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis) Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Lampung Timur.....	51
2. Desain untuk Mengembangkan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Media TikTok di MIN 1 Lampung Timur	66
B. Pembahasan.....	94
1. Tahap Analisis Penerapan Desain Pembelajaran Sejarah budayaan Islam melalui Aplikasi TikTok di MIN 1 Lampung Timur	94
2. Tahap Desain Penerapan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Aplikasi TikTok di MIN 1 Lampung Timur	99
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	113
A. Simpulan tentang Produk	113
B. Saran Pemanfaatan Produk	114
DAFTAR PUSTAKA	116

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetesi Inti dan Kompetensi Dasar Materi SKI Kelas VI Semester Ganjil	30
Tabel 2.2	Pemetaan Kompetensi Dasar Materi SKI Kelas VI Semester Ganjil dan Ganjil.....	32
Tabel 2.3	Kerangka Berfikir dalam Mendesain Pembelajaran SKI melalui Aplikasi TikTok.....	41
Tabel 3.1	Langkah-langkah tahapan model ADDIE	44
Tabel 3.2	Uji Kreteria Kelayakan.....	50
Tabel 4.1	Sintaks Model Pembelajaran SKI pada Aplikasi TikTok	77
Tabel 4.2	Validasi Meteri Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	80
Tabel 4.3	Validasi Desain Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	81
Tabel 4.4	Validasi Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	84
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Siswa Uji Kelompok Kecil.....	88
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Siswa Uji Kelompok Besar	86
Tabel 4.7	Hasil Nilai Pre-Test dan Post Test	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Pengembangan Model ADDIE	23
Gambar 4.1	Menyiapkan Bahan Ajar Materi pada Ms. Word.....	69
Gambar 4.2	Masuk atau Daftar ke Canva	70
Gambar 4.3	Menentukan Rasio video dan Lembar Kerja	71
Gambar 4.4	Fitur Elemen Desain	71
Gambar 4.5	Fitur membuat Taks	72
Gambar 4.6	Ftur menentukan Animasi	72
Gambar 4.7	Atur Durasi Setiap Elemen.....	73
Gambar 4.8	Unggah file Audio	73
Gambar 4.9	Memposisikan Audio dan Mengatur Volume	74
Gambar 4.10	Download Prodak Animasi	74
Gambar 4.11	Bagikan media sosial atau menyalin tautan	75
Gambar 4.12	Desain Produk Pembelajaran SKI melalui TikTok	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Izin Prasurvey	124
Lampiran 2	Surat Balasan Prasurvey	125
Lampiran 3	Surat Bimbingan Skripsi	126
Lampiran 4	Surat Izin Research	127
Lampiran 5	Surat Tugas	128
Lampiran 6	Surat Balasan Research	129
Lampiran 7	Surat Keterangan Bebas Pustaka UIN JUSILA	130
Lampiran 8	Wawancara Guru SKI.....	131
Lampiran 9	Lembar Validasi Ahli Materi	132
Lampiran 10	Lembar Validasi Ahli Desain	134
Lampiran 11	Lembar Validasi Ahli Media	136
Lampiran 12	Hasil Penilaian Angket Siswa Kelompok kecil	138
Lampiran 13	Hasil Penilaian Angket Siswa Kelompok Besar	141
Lampiran 14	Penilaian Keefektifan Terhadap Pengembangan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	145
Lampiran 15	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	147
Lampiran 16	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Desain	148
Lampiran 17	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	149
Lampiran 18	Lembar Konsultasi Bimbingan	150
Lampiran 19	Link Produk Media TikTok Dalam Pembelajaran SKI	151
Lampiran 20	Dokumentasi Disekolah	152
Lampiran 21	Dokumentasi Penilaian Instrumen Validator	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di semua jenjang madrasah. Di mana, SKI merupakan mata pelajaran nasional dan tersedia di semua jenjang pendidikan.¹ Dalam konteks pendidikan, pelajaran SKI bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan pelatihan. Selain itu, tujuan pembelajaran SKI di madrasah adalah untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan sejarah dan budaya Islam sehingga memperoleh pengetahuan sejarah yang obyektif dan sistematis. Di lingkungan Madrasah, SKI menekankan pentingnya mengambil hikmah dari sejarah Islam dengan meneladani tokoh-tokoh yang telah meraih prestasi dan menghubungkannya dengan berbagai fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan, seni dan aspek lainnya. Sistem pembelajaran yang diterapkan di sekolah dapat menunjukkan betapa siapnya guru dan tenaga kependidikan dalam melaksanakan tugasnya sehingga tercipta kegiatan pembelajaran yang efektif dan menarik. Mulai dari pendidikan hingga sekolah, dimana seluruh potensi siswa dikembangkan untuk mempersiapkan mereka menghadapi berbagai tantangan hidup.² Hal ini menunjukkan bahwa pelajaran SKI tidak

¹ Imam Tabroni et al., "Utilization of the Discovery Learning Model to Overcome Islamic Cultural History Learning Problems in Madrasa," *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)* 5, no. 1 (July 31, 2022): 81–94, <https://doi.org/10.33367/ijies.v5i1.2409>.

² Judith Morrison et al., "Teachers' Role in Students' Learning at a Project-Based STEM

hanya menyampaikan materi sejarah, tetapi juga berperan penting dalam membentuk karakter, wawasan, dan kesiapan siswa menghadapi dinamika kehidupan modern.

Pembelajaran SKI melalui aplikasi TikTok merupakan sebuah inovasi dalam proses belajar-mengajar antara guru dan siswa. Guru yang baik harus memastikan bahwa semua siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mendorong pembangunan berkelanjutan.³ Dalam situasi seperti ini, guru harus memiliki kemampuan untuk memasukkan inovasi pembelajaran ke dalam kurikulum SKI untuk memenuhi kebutuhan dan tantangan siswa di era milenial dengan tetap menjaga jati diri madrasah sebagai sekolah berbasis agama Islam. Seiring dengan berkembangnya teknologi, dunia pendidikan pun ikut berkembang. Ini adalah situasi di mana upaya reformatif diperlukan untuk mengatasi atau mengubah realitas kehidupan. Hal ini berlaku untuk semua bidang pendidikan, termasuk sosial, ilmu pengetahuan, agama, dan lain-lain. Dengan menguasai media digital dengan baik, tentu guru dapat menyelesaikan setiap permasalahan yang ada di kelas. Karena penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menghasilkan inovasi baru dalam proses kegiatan belajar siswa. Oleh karena itu, media sosial dapat dimanfaatkan oleh guru-siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

High School: Implications for Teacher Education,” *International Journal of Science and Mathematics Education* 19, no. 6 (August 16, 2021): 1103–23, <https://doi.org/10.1007/s10763-020-10108-3>.67

³ Abderahman Rejeb et al., “Foundations and Knowledge Clusters in TikTok (Douyin) Research: Evidence from Bibliometric and Topic Modelling Analyses,” *Multimedia Tools and Applications* 83, no. 11 (September 20, 2023): 32213–43, <https://doi.org/10.1007/s11042-023-16768-x>.

sehingga ini memudahkan guru untuk menyampaikan materi dan membantu memperkaya wawasannya pengetahuan mereka.⁴ Penggunaan TikTok dalam pembelajaran SKI mencerminkan adaptasi guru terhadap perkembangan zaman. Inovasi ini menjembatani kebutuhan belajar generasi milenial, memperkuat nilai keislaman, dan menjadikan pembelajaran lebih menarik, kontekstual, serta relevan dengan dunia digital.

Penggunaan TikTok sebagai sarana belajar SKI dapat memberikan banyak manfaat. Guru semakin diharapkan untuk membantu siswa berkembang lebih dari sekedar memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Memperoleh pemahaman tentang tujuan mendasar pengajaran adalah penting untuk mendukung guru dalam proses ini. Media sosial (sosmed) merupakan sebuah kebutuhan bagi pelajar untuk belajar. Melalui TikTok, aplikasi ini dapat digunakan oleh para guru untuk dijadikan media pembelajaran.⁵ Di era globalisasi saat ini, media sosial memungkinkan masyarakat untuk berinteraksi dengan satu sama lain dari jarak jauh. Sedangkan dalam pembelajaran, keterlibatan aktivitas media sosial telah menjadi komponen penting pada siswa. Di mana, TikTok sebuah aplikasi yang populer telah meningkatkan variasi aktivitas yang disukai oleh mereka. Melihat peluang ini maka seharusnya guru dapat memanfaatkan fenomena baru yang dibawa oleh media sosial. Dengan pemanfaatan aplikasi TikTok

⁴ K. Zweeris, E.H. Tigelaar, and F.J.J.M. Janssen, "Studying Curriculum Orientations in Teachers' Everyday Practices: A Goal Systems Approach," *Teaching and Teacher Education* 122 (February 1, 2023): 103969, <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103969>.

⁵ Conghui Su et al., "Viewing Personalized Video Clips Recommended by TikTok Activates Default Mode Network and Ventral Tegmental Area," *NeuroImage* 237, no. May (August 2021): 118136, <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2021.118136>.

sebagai platform sosmed yang sangat populer dan disukai oleh siswa, tentu ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif.⁶ Dengan mengintegrasikan TikTok ke dalam pembelajaran SKI, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan dekat dengan keseharian siswa. Hal ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman nilai-nilai Islam melalui pendekatan visual dan kreatif yang relevan dengan zaman.

Saat ini guru kurang memperhatikan proses pembelajaran SKI. Sebagai bukti bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan madrasah selama ini masih menggunakan siswa sebagai objek dan guru sebagai subjek.⁷ Kontribusi upaya guru SKI harus mencari pendekatan yang tepat agar materi yang dijelaskan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini juga penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang ideal dan kondusif. Namun salah satu konflik yang sering terjadi dalam dunia pendidikan mengenai lemahnya proses belajar mengajar atau pembelajaran. Di sisi lain, beberapa metode pembelajaran seringkali menyulitkan siswa untuk memahami materi, dimana siswa hanya menerima informasi secara pasif tanpa adanya kesempatan berinteraksi atau bertanya. Bahkan guru tidak melibatkan praktik contoh nyata untuk menghubungkan teori dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari siswa. Kurangnya variasi

⁶ Miriam Degner, Stephanie Moser, and Doris Lewalter, "Digital Media in Institutional Informal Learning Places: A Systematic Literature Review," *Computers and Education Open* 3, no. December 2021 (December 2022): 100068, <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100068>.

⁷ Abdul Haris Hasmar, "Problematisasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah," *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (May 3, 2020): 15–33, <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>.

pendekatan pembelajaran, seperti minimnya penggunaan teknologi, media visual, atau kegiatan diskusi kelompok, dapat membuat materi terasa monoton dan sulit dicerna.⁸ Selain itu, guru SKI belum menerima pelatihan apa pun. Akibatnya, pembelajaran yang terlalu cepat tanpa memperhatikan kemampuan siswa dalam menyerap materi secara bertahap juga menjadi tantangan. Karena tidak semua siswa memiliki gaya belajar yang sama, sehingga metode pembelajaran yang dilakukan terlihat tidak efektif.⁹ Oleh karena itu, guru SKI perlu melakukan inovasi pembelajaran yang adaptif dan variatif, seperti memanfaatkan media digital dan pendekatan kontekstual. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa secara individual maupun kelompok.

Fakta lainnya, kurangnya inovasi dalam pembelajaran SKI menjadi salah satu permasalahan yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan khususnya di madrasah. Pembelajaran SKI cenderung masih menggunakan metode tradisional seperti ceramah, membaca teks dan lainnya, ini memungkinkan siswa kurang tertarik dan sulit memahami materi secara luas. Selain itu, pembelajaran SKI seringkali kurang relevan dengan konteks kehidupan modern, sehingga siswa kesulitan berbagi pembelajaran sejarah dengan permasalahan kontemporer yang mereka hadapi. Di sisi lain, guru

⁸ Kirsti Rø and Kristin Krogh Arnesen, "The Opaque Nature of Generic Examples: The Structure of Student Teachers' Arguments in Multiplicative Reasoning," *The Journal of Mathematical Behavior* 58 (June 1, 2020): 100755, <https://doi.org/10.1016/j.jmathb.2019.100755>.

⁹ Vicente Llorent-Bedmar, Verónica C. Cobano-Delgado Palma, and María Navarro-Granados, "Islamic Religion Teacher Training in Spain: Implications for Preventing Islamic-Inspired Violent Radicalism," *Teaching and Teacher Education* 95 (October 2020): 103138, <https://doi.org/10.1016/j.tate.2020.103138>.

kurang menggunakan pendekatan kreatif, seperti diskusi kelompok, simulasi, proyek berbasis penelitian, atau kunjungan ke situs bersejarah, menyebabkan materi menjadi monoton dan kehilangan daya tarik. Akibatnya, siswa hanya bisa menghafal informasi tanpa benar-benar memahami nilai-nilai budaya dan kontribusi Islam terhadap peradaban dunia.¹⁰ Faktanya, metode pembelajaran yang inovatif dapat mendorong pemahaman yang lebih mendalam dan menumbuhkan apresiasi terhadap sejarah Islam. Oleh karena itu, perlu adanya perubahan pendekatan pembelajaran SKI yang lebih interaktif dengan pemanfaatan teknologi, agar siswa lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar untuk menggali informasi materi pelajaran yang berharga.¹¹ Integrasi teknologi seperti TikTok dapat menjadi solusi efektif untuk menjembatani materi SKI dengan dunia siswa saat ini. Konten visual dan kreatif mampu menyampaikan nilai sejarah secara menarik, relevan, dan mudah dipahami oleh generasi digital.

Aplikasi TikTok masih belum dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran SKI. Untuk mendapatkan reaksi yang lebih besar dari siswa, guru harus merevitalisasi makna pendidikan dalam kehidupan mereka yang terus berubah.¹² Padahal platform TikTok mempunyai potensi besar untuk menarik minat siswa. Di mana, TikTok dikenal dengan format video pendek

¹⁰ Fathur Rohman et al., "Pengembangan Buku Saku Digital Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Madrasah Tsanawiyah," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 1 (March 4, 2023): 605–18, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4268>.

¹¹ Amaliyatul Ulya and Ahmad Arifi, "Media Game Edukasi Quizizz Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 6, no. 1 (July 19, 2021): 80–94, <https://doi.org/10.14421/edulab.2021.61.07>.

¹² Suyadi et al., "Academic Reform and Sustainability of Islamic Higher Education in Indonesia," *International Journal of Educational Development* 89 (March 2022): 102534, <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2021.102534>.

yang kreatif dan interaktif, yang seharusnya digunakan untuk menyampaikan materi sejarah Islam dengan cara yang menarik dan mudah dicerna oleh siswa. Namun, beberapa guru mungkin belum terbiasa menggunakan platform ini atau merasa TikTok tidak cocok untuk pembelajaran formal. Ada pula tantangan dalam mengontrol konten dan memanfaatkan waktu secara efektif, mengingat TikTok sering dianggap sebagai aplikasi hiburan. Selain itu, guru harus meningkatkan mutu pendidikan secara berkala untuk melihat kebutuhan siswa dan menilai model pembelajaran yang digunakan di madrasah dapat berjalan dengan efektif.¹³ Kemudian, Guru yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dapat mengatasi permasalahan yang timbul pada saat proses pembelajaran di kelas. Hal ini mendukung kemajuan zaman dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin pesat sebagai inovasi dalam pembelajaran digital.¹⁴ Dengan demikian, guru harus berupaya mempertimbangkan aspek evaluasi belajar siswa. Dengan demikian, ini sebagai upaya untuk meningkatkan semangat belajar siswa dengan mengoptimalkan proses belajar yang optimal.

“Berdasarkan pra survey yang telah dilakukan peneliti pada hari Senin, 23 Oktober 2024 dengan Ibu Nur Diah selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MIN 1 Lampung Timur. Proses pembelajaran SKI saat ini berjalan dengan baik berkat kecermatan guru dalam memilih model pembelajaran, metode,

¹³ Yudhi Fachrudin, “Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam,” *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam* 6, no. 1 (February 28, 2023): 51–61, <https://doi.org/10.51476/dirasah.v6i1.458>.

¹⁴ Dwi Amelia Galuh Primasari, Suparmanto Suparmanto, and M Imansyah, “Information and Communication Technology as Media Innovation and Sources of Learning in School,” *International Journal of Educational Review* 1, no. 2 (August 28, 2019): 44–55, <https://doi.org/10.33369/ijer.v1i2.8845>.

materi terbuka, serta penyediaan media seperti buku teks. Selain itu, pola interaksi dengan siswa dan pengelolaan kelas juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Namun, metode yang digunakan oleh guru mata pelajaran SKI masih kurang bervariasi, ini hanya mencakup metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan menghafal. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru pada mata pelajaran SKI saat ini hanya sebatas menggunakan powerpoint dan penjelasan materi secara langsung, hal ini disebabkan oleh kurangnya keterampilan media guru dan kurangnya keahlian khusus. Oleh karena itu, penting untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, dengan mengembangkan model-model baru dalam merancang pembelajaran agar lebih interaktif dan inovatif. Berdasarkan fenomena yang dilihat, saat ini banyak pelajar yang mengakses berbagai konten video pada aplikasi TikTok. Dari data yang diperoleh setelah wawancara langsung dengan pengguna TikTok, sampel yang diambil dari satu kelas yang mewakili kelas VI menunjukkan bahwa 83% siswa menggunakan aplikasi tersebut.”

Fenomena seperti inilah yang melatar belakangi peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Media TikTok dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Lampung Timur.” Dengan harapan, kontribusi dari penelitian ini nantinya dapat membantu penerapan pembelajaran yang kreatif, efektif, menarik dan menyenangkan. Karena pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) inilah, peserta didik akan diberikan pendidikan umum dan juga pendidikan agama secara keseluruhan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari sumber data latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini untuk mengetahui Identifikasi Masalah sebagai berikut:

1. Metode Pembelajaran Kurang Variatif

Pembelajaran SKI masih dominan menggunakan ceramah dan hafalan, sehingga siswa kurang aktif dan kesulitan memahami materi.

2. Minimnya Pemanfaatan Teknologi

Guru masih terbatas menggunakan powerpoint dan kurang menguasai media digital sebagai sarana pembelajaran.

3. TikTok Belum Dimanfaatkan Sebagai Media Pembelajaran

Padahal mayoritas siswa aktif menggunakan TikTok, yang berpotensi meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka dalam belajar SKI.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dari sumber data latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran SKI melalui aplikasi TikTok di MIN 1 Lampung Timur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka Peneliti telah merumuskan pertanyaan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Kondisi Pembelajaran saat ini Sejarah Kebudayaan Islam melalui aplikasi TikTok di MIN 1 Lampung Timur?
2. Bagaimana Tahap Perencanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Aplikasi TikTok di MIN 1 Lampung Timur?

E. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah sebagaimana yang dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Kondisi Pembelajaran saat ini Sejarah Kebudayaan Islam melalui aplikasi TikTok di MIN 1 Lampung Timur.

2. Menganalisis Tahap Perencanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Aplikasi TikTok di MIN 1 Lampung Timur.

F. Manfaat Produk yang Dikembangkan

Dari manfaat penelitian ini, peneliti mengharap adanya manfaat untuk memberikan kontribusi kepada beberapa pihak terkhusus dalam pendidikan, adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan bahan kajian kearah pengembangan pembelajaran, karena peneliti menyadari betapa pentingnya mengembangkan pembelajaran yang mendekati pertimbangan konstektual, konseptual dan kultural yang berkembang di dunia pendidikan. Selain itu, penelitian ini sebagai sebuah hasil karya institusi pendidikan yang akan diterapkan dalam pembelajaran SKI, khususnya di MIN 1 Lampung Timur.

2. Manfaat Praktis

Secara umum yang diperoleh dari penelitian ini yakni untuk memotivasi guru agar lebih kreatif, dan terampil dalam menggunakan media pada pembelajaran serta memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai media yang digunakan pada proses pembelajaran SKI di MIN 1 Lampung Timur. Adapun secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

- 1) Untuk memberikan sumbangan pemikiran kedalam dunia pendidikan.
- 2) Untuk memberikan sebagai referensi agar dikembangkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 3) Untuk memberikan solusi dalam memecahkan suatu masalah terkhusus pada media dalam pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

- 1) Untuk meningkatkan profesionalisme pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
- 2) Untuk memberikan keefektifan bagi pendidik dalam proses kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Untuk meningkatkan semangat dan motivasi dalam belajar khususnya pada mata pelajaran SKI.
- 2) Untuk meningkatkan keterampilan dalam penggunaan media yang digunakan mata pelajaran SKI.
- 3) Untuk memberikan kemudahan dalam proses belajar khususnya pada mata pelajaran SKI.

d. Bagi Sekolah

- 1) Untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran SKI.

- 2) Untuk memaksimalkan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran SKI melalui media yang dikembangkan.
- 3) Untuk membantu melengkapi kekurangan media yang sudah diterapkan pada pembelajaran SKI seperti umumnya.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Nama Produk Pembelajaran. Desain Produk Aplikasi Pembelajaran SKI Berbasis Video Aplikasi TikTok
2. Deskripsi Produk. Produk ini merupakan media pembelajaran berbasis digital yang memanfaatkan aplikasi TikTok untuk menyampaikan materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa.
3. Fitur Utama Produk Desain Pembelajaran
 - a. Video Pembelajaran SKI. Materi disajikan dalam bentuk video pendek yang menarik dan mudah dipahami.
 - b. Interaksi Guru-Siswa: Guru dapat memberikan tugas, kuis, dan sesi diskusi melalui komentar atau live streaming.
 - c. Konten Edukasi Visual. Infografis, animasi, dan ilustrasi untuk membantu pemahaman konsep sejarah Islam.
 - d. Tantangan dan Gamifikasi. Siswa dapat mengikuti tantangan edukatif untuk meningkatkan minat belajar.
 - e. Evaluasi dan Feedback. Guru dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa melalui fitur komentar atau DM.

4. Sasaran Pengguna

- a. Guru SKI yang ingin mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi.
- b. Madrasah yang ingin mengadopsi inovasi pembelajaran digital.

5. Keunggulan Produk Desain Pembelajaran

- a. Menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan tren digital siswa.
- b. Memanfaatkan media sosial yang sudah familiar bagi siswa.
- c. Meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.
- d. Membantu guru dalam menciptakan materi ajar yang lebih kreatif dan inovatif.

6. Manfaat Produk Desain Pembelajaran

- a. Bagi siswa. Pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan.
- b. Bagi guru. Memudahkan penyampaian materi dan meningkatkan interaksi dengan siswa.
- c. Bagi madrasah. Meningkatkan kualitas pembelajaran SKI melalui inovasi digital.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Pembelajaran Media TikTok

1. Pengertian Belajar Media Pembelajaran

Media merupakan alat tambahan yang dapat membantu siswa belajar lebih efektif. Media dan teknologi yang disesuaikan dan dirancang dapat membantu siswa belajar lebih baik dan mencapai potensi penuh mereka.¹ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada siswa. Media ini mencakup berbagai bentuk, seperti teks, gambar, audio, video dan teknologi digital, yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media informasi dapat disajikan dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran.²

a. Ragam dan Klasifikasi Media

Media dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran antara pendidik dan siswa atau sebagai alat komunikasi seperti yang telah dijelaskan di atas. Sebagaimana dikemukakan oleh ilmuwan Heinich et al., klasifikasi media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran terdiri dari berbagai jenis, antara lain: (1)

¹ Lisa Stark, Roland Brünken, and Babette Park, "Emotional Text Design in Multimedia Learning: A Mixed-Methods Study Using Eye Tracking," *Computers & Education* 120 (May 2018): 185–96, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.02.003>.

² Muhammad; Milawati; Darodjat; HarahapTuti Khairani; TahrinTasdin; Hasan, "Media Pembelajaran," in *Tahta Media Group* (Tahta Media Group Makna, 2021), 4.

Media cetak, (2) Media grafis dan Media Pameran, (3) Media audio, (4) Media gambar Bergerak, (6) Media berbasis web atau internet.”³

b. Kontribusi Media dalam Proses Pembelajaran

Media mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar di bidang pendidikan. Media dapat berfungsi menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, serta mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, setiap individu yang terlibat baik langsung maupun tidak langsung perlu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memenuhi tuntutan perubahan zaman.⁴ Selain itu, media dapat membantu penggunaanya belajar dengan baik bila digunakan dengan benar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga memungkinkan seseorang tidak lagi bergantung pada sumber belajar yang terbatas. Pemanfaatan media berbasis *online* memungkinkan guru untuk memilih dan menggunakan konten informasi dan pengetahuan dari berbagai sumber dan media yang tersedia, sehingga kegiatan pembelajaran tidak lagi bergantung pada sumber belajar yang terbatas.⁵

³ Benny A. Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta, Pramedia Groub, 2019).

⁴ Jamal Abdul Nasir Ansari and Nawab Ali Khan, “Exploring the Role of Social Media in Collaborative Learning the New Domain of Learning,” *Smart Learning Environments* 7, no. 1 (December 16, 2020): 9, <https://doi.org/10.1186/s40561-020-00118-7>.

⁵ Antoine Van Den Beemt, Marieke Thurlings, and Myrthe Willems, “Towards an

2. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Definisi Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan kajian tentang perkembangan dan evolusi kebudayaan yang muncul dari ajaran Islam serta pengaruhnya terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat, baik di dunia Islam maupun di luar. Meliputi aspek-aspek seperti seni, arsitektur, sastra, ilmu pengetahuan, filsafat, dan tradisi sosial yang dipengaruhi oleh nilai dan prinsip Islam.⁶ Sejarah Kebudayaan Islam tidak hanya mencakup peristiwa dan tokoh penting dalam sejarah Islam, tetapi juga bagaimana ajaran Islam berinteraksi dengan budaya lokal dan global, membentuk identitas komunitas Muslim, dan kontribusinya terhadap peradaban dunia secara keseluruhan. Penelitian pada bidang ini bertujuan untuk memahami kekayaan dan keragaman warisan budaya yang dihasilkan umat Islam sepanjang sejarah.⁷

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di madrasah mempunyai tujuan dan manfaat yang sangat penting bagi perkembangan siswa. Salah satu tujuan utama pembelajaran ini adalah membantu siswa memahami ajaran Islam dan nilai-nilai

Understanding of Social Media Use in the Classroom: A Literature Review,” *Technology, Pedagogy and Education* 29, no. 1 (January 1, 2020): 35–55, <https://doi.org/10.1080/1475939X.2019.1695657>.

⁶ Aslan & Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Pontianak Timur: CV. Razka Pustaka, 2018).

⁷ Alimin Alfuzan Amin, *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Deep Dialog and Critical Thinking Dan Peningkatan Karakter Siswa Madrasah Tsanawiyah* (Tangerang: Media Edukasi Indonesia, 2021).

yang terkandung dalam sejarah, sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran ini bertujuan untuk mengapresiasi dan melestarikan kekayaan warisan budaya Islam, dan tradisi yang berkembang dalam masyarakat Islam. Dengan memahami sejarah, siswa dapat mengembangkan rasa jati diri dan kebanggaan sebagai bagian dari masyarakat muslim serta membangun karakter yang baik melalui nilai-nilai moral yang diajarkan.⁸

Kemudian, manfaat mata pelajaran SKI sangat luas. Pertama, berperan dalam pendidikan karakter dengan menanamkan nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi. Kedua, pembelajaran ini mendorong siswa untuk belajar bekerja sama dan berdiskusi, sehingga meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasinya. Selain itu, siswa yang memahami sejarah kebudayaan Islam lebih siap berperan aktif dalam masyarakat sebagai individu yang beretika. Sehingga, pemahaman tentang sejarah Islam membekali siswa dengan kesadaran global, mendorong perdamaian dan toleransi antaragama dalam kehidupan sosial.⁹

⁸ Ahmad Tabrani et al., *Modul Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2023).

⁹ Hasan Asari, *Sejarah Islam Modern: Agama Dalam Negosiasi Historis Sejak Abad XIX* (Medan: Perdana Publishing, 2019).

b. Sumber Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pertama, al-Qur'an. Sebagai sumber pendidikan, yang mempunyai prinsip-prinsip dasar yang menjadi landasan bagi pengembangan teori pendidikan Islam. Kedua prinsip ini adalah tauhid dan risalah ketuhanan. Teori-teori pendidikan dalam al-Qur'an terdapat pada ayat-ayat yang dijadikan rujukan, yang mengandung makna bahwa Allah SWT telah memberikan panca indera sebagai modal utamanya. Dengan demikian, pandangan hidup al-Qur'an yang meliputi ilmu pengetahuan, subjek dan objek ilmu pengetahuan, merupakan suatu sistem tauhid, dimana segala sesuatunya bersumber dari Allah SWT. Oleh karena itu, segala ketentuan yang ada adalah ketetapan-Nya.¹⁰

Kedua, Hadis. Secara istilah (terminology) para ahli mendefinisikan hadis adalah segala sesuatu yang bersumber dari Nabi Muhammad saw. baik ucapan, perbuatan, maupun ketetapan berhubungan dengan hukum Allah yang disyariatkan kepada manusia.¹¹ Kedudukan Hadits dalam kehidupan dan pemikiran Islam sangat penting, karena disamping memperkuat dan memperjelas berbagai persoalan dalam al-Qur'an, juga memberikan dasar pemikiran yang lebih konkret mengenai penerapan berbagai aktivitas yang mesti dikembangkan dalam

¹⁰ Anharul Ulum et al., "Humanistic Education Perspective of the Qur'an and Hadith," *AL QUDS: Jurnal Studi Alquran Dan Hadis* 8, no. 2 (August 25, 2024): 378–92, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29240/alquds.v8i2.7806>.

¹¹ Nurhasanah Bakhtiar, *Pendidikan Agama Islam Di Perguruan Tinggi Umum* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2018).

kerangka hidup dan kehidupan umat Islam. Hadits Nabi merupakan dasar utama yang dapat dipergunakan sebagai acuan bagi pelaksanaan pendidikan Islam yang dijadikan referensi teoritis maupun praktis.¹²

c. Pengembangan Kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam

Kurikulum merupakan suatu rencana pembelajaran yang dirancang secara sistematis sebagai pedoman dalam proses pendidikan. Kurikulum memuat tujuan, materi, metode dan evaluasi yang digunakan untuk mencapai kompetensi yang diharapkan peserta didik.¹³ Adapun proses penerapan kurikulum di madrasah, meliputi: *Pertama*, Pendekatan pada Bahan. Pendekatan berorientasi materi mengacu pada materi pembelajaran yang akan dipelajari siswa, sehingga pengembangan kurikulum yang akan diterapkan di kelas terfokus pada materi pembelajaran. *Kedua*, Pendekatan pada Tujuan. Ini memegang peranan penting dalam pengembangan kurikulum, karena dapat membantu mengarahkan kegiatan pembelajaran di kelas, menemukan perubahan perilaku, dan memberikan dasar yang kuat untuk evaluasi. *Ketiga*, Pendekatan Sistem. Melalui sistem ini dapat menggambarkan komponen-komponen kurikulum yaitu tujuan, isi, proses dan evaluasi, jika

¹² M. Akmansyah, "Al-Qur'an Dan Al-Sunnah Sebagai Dasar Ideal Pendidikan Islam," *Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam* 8, no. 2 (2015): 132.

¹³ Syaifur Rohman, Bima Fandi Asy'arie, and Bunayar Bunayar, "Desain Kurikulum Pendidikan Islam: Sebuah Kajian Literatur," *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 02 (June 29, 2024): 51–72, <https://doi.org/10.58577/dimar.v5i02.193>.

digunakan sistem yang dapat diterapkan untuk meninjau kurikulum. Komponen tersebut meliputi input yaitu anak sebelum belajar, proses, dan output yaitu anak setelah belajar.¹⁴

d. Faktor Keberhasilan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Tugas guru adalah memberi petunjuk, memberi petunjuk, membimbing dan mengarahkan peserta didik agar berkembang secara optimal baik pengetahuan, keterampilan, dan budi pekerti. Guru juga bertanggung jawab merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, memfasilitasi pengalaman belajar yang efektif, dan menilai kemajuan belajar siswa.¹⁵

Pertama, Faktor Guru. Guru SKI harus meningkatkan kemampuan dan kompetensinya dalam menyelesaikan tugas. Karena guru merupakan pelaksana utama kurikulum, maka mereka sangat terlibat dalam pemutakhiran proses pembelajaran.¹⁶ *Kedua*, Faktor Siswa. Keberhasilan belajar tidak

diukur dari seberapa baik proses pembelajaran mampu mengubah perilaku siswa untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Komponen guru dan siswa harus aktif dalam

¹⁴ Muhammad, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Mataram: Sanabil Publishing, 2019).

¹⁵ Bima Fandi Asy'arie and Abd. Haris, "Hakikat Manusia Sebagai Pelaku Pendidikan Islam," *Ta'limDiniyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)* 4, no. 1 (October 30, 2023): 32–49, <https://doi.org/10.53515/tdjpai.v4i1.97>.

¹⁶ Imelda Aprilia et al., "Implementasi Metode Pembelajaran Bervariasi Pada Materi SKI Di Madrasah Ibtidaiyyah," *JIP Jurnal Ilmiah PGMI* 6, no. 1 (July 23, 2020): 52–72, <https://doi.org/10.19109/jip.v6i1.6026>.

interaksi edukatif; jika hanya satu komponen yang aktif maka proses tidak akan terjadi.¹⁷

Ketiga, Faktor Sarana dan Prasarana. Sarana dan prasarana pendidikan mempunyai peranan penting dalam menunjang proses pembelajaran di madrasah. Keberadaan fasilitas tersebut sangat diperlukan untuk menjamin proses pembelajaran berjalan dengan baik, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal dan perkembangan pendidikan dapat mengikuti kebutuhan dan tuntutan zaman.¹⁸ *Keempat, Lingkungan.* Dilihat dari dimensi lingkungan, terdapat dua komponen yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu faktor organisasi kelas dan faktor iklim sosial-psikologis. Faktor pengorganisasian kelas yang meliputi jumlah siswa dalam satu kelas merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi aspek pembelajaran. Kelompok kelas yang terlalu besar akan kurang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran karena banyak anggota kelompok atau siswa yang tidak mau terlibat aktif dalam setiap kegiatan kelompok.¹⁹

¹⁷ Miriam Cents-Boonstra et al., "Fostering Student Engagement with Motivating Teaching: An Observation Study of Teacher and Student Behaviours," *Research Papers in Education* 36, no. 6 (November 2, 2021): 754–79, <https://doi.org/10.1080/02671522.2020.1767184>.

¹⁸ Sunday C. Eze et al., "Factors Influencing the Use of E-Learning Facilities by Students in a Private Higher Education Institution (HEI) in a Developing Economy," *Humanities and Social Sciences Communications* 7, no. 1 (October 27, 2020): 133, <https://doi.org/10.1057/s41599-020-00624-6>.

¹⁹ Der-Chiang Li and Ching-Yeh Tsai, "Antecedents of Employees' Goal Orientation and the Effects of Goal Orientation on E-Learning Outcomes: The Roles of Intra-Organizational Environment," *Sustainability* 12, no. 11 (June 10, 2020): 4759, <https://doi.org/10.3390/su12114759>.

B. Konsep Pembelajaran SKI melalui Aplikasi TikTok

1. Pengetian Model Pembelajaran

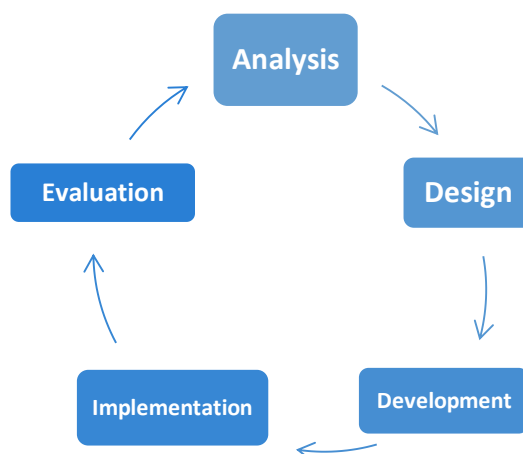
Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah model pembelajaran. Pengertian model pembelajaran lebih luas dan mencakup seluruh pendekatan, prosedur, strategi, metode dan teknik pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat penting untuk merancang pembelajaran agar mempunyai nama, ciri-ciri, urutan logis, organisasi dan fasilitas yang relevan.²⁰ Adapun untuk mengembangkan media TikTok dalam pembelajaran SKI menggunakan pendekatan ADDIE.

a. Penggunaan Model ADDIE

Model ADDIE merupakan rancangan baru yang harus dikembangkan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Model ini terdiri dari beberapa tahapan yang dapat digunakan untuk merancang dan mengembangkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Adapun tahap-tahap prosedur yang terdapat dalam model ADDIE meliputi: “*Analysis (menganalisis), Design (merancang), Development (mengembangkan), Implementation (menegimplementasikan) dan Evaluation (mengevaluasi).*”²¹ Adapun di bawah ini bentuk gambar dari model ADDIE.

²⁰ Abas Asyafah, “Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam),” *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 6, no. 1 (May 5, 2019): 19–32, <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>.

²¹ Benny A. Pribadi, *Desain Dan Pengembangan Progam Pelatihan Berbasis Kompetensi*



Gambar 2.1 Pengembangan Model ADDIE

b. Penyusunan Konsep Model

Konsep dirumuskan sebagai gambaran yang menggambarkan ciri-ciri utama dari apa yang akan dijelaskan. Ide dalam situasi ini bisa berasal dari transformasi ide dan pemikiran yang sudah ada, atau bisa juga berasal dari abstraksi atau generalisasi pengalaman. Konsep bisa muncul seketika dari potensi yang dimiliki seseorang; Namun, untuk dapat diterima oleh orang yang memahami konsep-konsep ilmiah, maka konsep-konsep tersebut harus dikembangkan secara ilmiah.²²

c. Unsur-Unsur Model Pembelajaran

Adapun beberapa dari unsur-unsur model pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru diantaranya: *Pertama*, Sintak. Ini merupakan serangkaian kegiatan yang disebut tahapan atau proses pembelajaran, dimana guru melakukan kegiatan

(Jakarta, Pramedia Groub, 2020).

²² Muhammad Rusdi, *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2018).

pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. *Kedua*, Sistem Sosial. Ini adalah suatu kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dan siswa dalam situasi dan norma yang berlaku dalam pembelajaran. *Ketiga*, Prinsip Reaksi. Ini merupakan cara seorang pendidik melihat atau menyikapi setiap perilaku yang dilakukan siswanya. Dengan cara ini, seorang pendidik dapat memberikan tanggapan yang efektif terhadap pertanyaan yang diajukan siswanya.²³

2. Aplikasi TikTok

Saat ini, segala bentuk interaksi manusia yang melibatkan penggunaan aplikasi semakin terhambat, apalagi dengan pesatnya kemajuan teknologi khususnya media sosial yang sangat memudahkan komunikasi antar manusia. Misalnya, aplikasi TikTok awalnya muncul sebagai media sosial, dengan penggunaanya membuat video yang unik dan menarik. Aplikasi ini berasal dari Tiongkok, dan kini mulai berkembang hingga ke seluruh dunia, khususnya di Indonesia. Banyak pengguna aplikasi ini yang semakin tertarik untuk mencobanya dan membuat video menarik untuk diiklankan. Pengguna aplikasi TikTok bisa berkreasi dengan ide apa pun yang dimilikinya. Video-video menarik dan unik disertai dengan musik untuk

²³ Ahyar et al. Dasep Bayu, *Model-Model Pembelajaran* (Pradina Pustaka, 2021).

menciptakan suasana semakin indah saat diumumkan kepada orang lain atau teman dan kerabat.²⁴

a. Sejarah Perkembangan TikTok

Aplikasi TikTok sebenarnya sudah ada sejak awal tahun 2014, namun popularitasnya belum sebesar sekarang karena belum banyak diketahui dan hanya sedikit pengguna yang mengetahuinya. Zhang Yiming, lulusan teknologi dari Universitas Nankai di Tiongkok, adalah pendirinya. Perusahaan yang didirikan oleh Zhang ini berhasil menciptakan aplikasi ini yang kini telah dirilis dan disukai banyak pengguna dari berbagai kalangan.²⁵ Pengguna jumlah TikTok terus meningkat dibandingkan tahun-tahun sebelumnya hingga tahun 2022. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan penggunaannya lebih kreatif dalam merekam momen melalui video yang dibuatnya, sehingga terlihat lebih menarik dan bernilai.²⁶ Dengan durasi video mulai dari 15 detik hingga lebih dari 1 menit, aplikasi ini juga berfungsi sebagai sarana hiburan baik individu maupun kelompok.²⁷

²⁴ Elisa Kusumawardhani and Deasy Silvy Sari, "Gelombang Pop Culture Tik-Tok: Studi Kasus Amerika Serikat, Jepang, India Dan Indonesia," *Padjadjaran Journal of International Relations* 3, no. 1 (2021): 19, <https://doi.org/10.24198/padjir.v3i1.27758>.

²⁵ Abdel-Aziz Ahmad Sharabati et al., "The Impact of TikTok User Satisfaction on Continuous Intention to Use the Application," *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity* 8, no. 3 (September 1, 2022): 125, <https://doi.org/10.3390/joitmc8030125>.

²⁶ Muhammad Haroon Shoukat et al., "Consequences of Local Culinary Memorable Experience: Evidence from TikTok Influencers," *Acta Psychologica* 238 (August 2023): 103962, <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103962>.

²⁷ Su et al., "Viewing Personalized Video Clips Recommended by TikTok Activates Default Mode Network and Ventral Tegmental Area."

b. Manfaat Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran

Aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran yang ditawarkan kepada siswa memiliki banyak manfaat jika digunakan sebagai kegiatan penunjang pembelajaran.²⁸ Berikut beberapa manfaat dikembangkannya aplikasi ini sebagai media pembelajaran bagi siswa, yaitu: *Pertama*, Mewujudkan situasi belajar yang efektif. Aplikasi TikTok mendapat respon positif dari banyak siswa yang telah berusaha keras selama belajar. Aplikasi ini digunakan untuk mengajar dengan menyajikan video berisi materi yang diberikan oleh guru. *Kedua*, Menumbuhkan keterampilan dalam bidang teknologi. Pemanfaatan teknologi dapat membantu pendidikan di sekolah sebagai akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan. TikTok kini memberikan banyak kesempatan bagi penggunanya untuk mengekspresikan dan menyampaikan kreasinya melalui video atau konten yang diunggah ke aplikasi.

Ketiga, Mempermudah dalam memahami materi. Agar kelas lebih aktif maka penggunaan media harus dilakukan sejak awal. Misalnya sekolah harus memiliki program pelatihan dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran. *Keempat*, Memotivasi

²⁸ Angel Fiallos, Carlos Fiallos, and Stalin Figueroa, "Tiktok and Education: Discovering Knowledge through Learning Videos," in *2021 Eighth International Conference on EDemocracy & EGovernment (ICEDEG)* (IEEE, 2021), 172–76, <https://doi.org/10.1109/ICEDEG52154.2021.9530988>.

siswa untuk bertanya. Dalam proses pembelajaran keinginan siswa terhadap materi yang diajarkan guru terkadang tidak cukup untuk membuat mereka terus mencari tahu tentangnya yang dapat membuat aktif siswa dalam proses belajar.²⁹

C. Rencana Pembelajaran SKI melalui Aplikasi TikTok

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

a) Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses atau kegiatan untuk memperoleh pengetahuan baru, memperkuat kepribadian, memperbaiki perilaku dan sikap, serta meningkatkan keterampilan.³⁰ Dari segi istilah belajar sering disebut dengan tuntutan ilmu (Thalab al-Ilmi) yang artinya mencari ilmu. Dari sini jelas bahwa melalui proses belajar, seseorang akan memperoleh ilmu-ilmu yang berharga dan berguna baginya. Ilmu yang telah diperoleh harus diterapkan dengan baik agar dapat memberikan dampak positif, terutama dalam mengubah cara berpikir orang lain khususnya siswa.³¹ Sedangkan, al-Ghazali menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu proses perpindahan ilmu pengetahuan dari seorang guru kepada

²⁹ Bima Fandi Asy'arie, "Tik-Tok Application: Development Of Achievement Learning To Increase Interest In Learning At Madrasah Aliyah Negeri 1 Lampung Timur," *At-Turats* 17, no. 2 (December 22, 2023): 129–45, <https://doi.org/10.24260/at-turats.v17i2.2779>.

³⁰ Bunyamin, *Belajar Dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Inovasi, Dan Teori* (Jakarta Selatan: UPT Uhamka Press, 2021).

³¹ Jeff Mann et al., "Getting Out of the Classroom and Into Nature: A Systematic Review of Nature-Specific Outdoor Learning on School Children's Learning and Development," *Frontiers in Public Health* 10 (May 16, 2022), <https://doi.org/10.3389/fpubh.2022.877058>.

seorang siswa. Setiawati juga menekankan bahwa belajar merupakan upaya individu untuk mengalami perubahan tingkah laku secara total dibandingkan kondisi sebelumnya.³²

b) Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang bertujuan untuk mengatur dan menata lingkungan pendidikan di sekitar peserta didik, sehingga mendorong mereka untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan pendidikan, dimana nilai-nilai pendidikan menjadi bagian dari interaksi antara guru dan siswa.³³ Menurut Yuberti, pembelajaran merupakan suatu perpaduan yang terstruktur dengan baik, mencakup berbagai unsur seperti kebutuhan manusia, fasilitas, bahan, prosedur, dan peralatan yang saling mempengaruhi dalam proses pembelajaran.³⁴ Pembelajaran yang efektif akan menghasilkan lulusan dengan hasil yang baik, begitu pula sebaliknya. Proses interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dikenal dengan istilah pembelajaran.³⁵ Dengan demikian, pembelajaran ialah upaya

³² Khoirotul Ni'amah, "Paradigma Pendidikan Islam Perspektif Al-Ghazali," *Heutagogia: Journal of Islamic Education* 1, no. 1 (2021): 57–58.

³³ Regina Ade Darman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Guepedia Publisher, 2020).

³⁴ Yuberti, *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan* (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja, 2018).

³⁵ Conor F. Hayes et al., "A Practical Guide to Multi-Objective Reinforcement Learning and Planning," *Autonomous Agents and Multi-Agent Systems* 36, no. 1 (April 13, 2022): 26, <https://doi.org/10.1007/s10458-022-09552-y>.

untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam merancang suasana yang dapat memunculkan perilaku belajar yang optimal.

2. Langkah-langkah dalam Merencanakan Pembelajaran SKI melalui Aplikasi TikTok

a. Tahapan Mendesain Pembelajaran SKI dengan Menggunakan Media TikTok

Setiap model desain pembelajaran mempunyai tahapan yang berbeda-beda. Dalam pengembangan ini peneliti mengadopsi model ADDIE, yaitu pendekatan sistematis dalam pembelajaran menggunakan media digital.³⁶ Model ADDIE terdiri dari lima langkah. Namun dalam tahapan penelitian ini hanya pada dua tahapan saja, yaitu: *Pertama*, Analisis (Analysis). Untuk memperoleh pemahaman lebih mendalam mengenai komponen kerangka analisis konseptual yang ingin dirumuskan, diperlukan tulisan tertulis yang dilakukan melalui wawancara terhadap responden yang terlibat. Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain analisis kebutuhan, kompetensi yang harus dikuasai siswa pada open book, karakteristik media yang akan digunakan siswa, dan materi yang akan disampaikan yang secara khusus dilakukan di MIN 1 Lampung Timur.

³⁶ Razali Sharifah Nadiyah and Shahbodin Faaizah, "The Development of Online Project Based Collaborative Learning Using ADDIE Model," *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 195 (July 2015): 1803–12, <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.392>.

Kedua, Perencanaan (Design). Perencanaan adalah proses menentukan pilihan terbaik untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan dari tahap perancangan ini untuk memilih materi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kompetensi yang ingin dicapai. Selain itu, tahap ini juga dirancang untuk mencapai desain pembelajaran yang diharapkan siswa, meliputi pemilihan aplikasi pendukung, struktur buku terbuka, dan kerangka isi buku terbuka. Desain pembelajaran diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran agar berjalan efektif dan bermakna sesuai dengan kebutuhan kurikulum yang ada di MIN 1 Lampung Timur.

b. Materi Sejarah Kebudayaan Islam dalam mengdesain Media TikTok

Dalam hal ini langkah pokok dari kegiatan desain pembelajaran untuk pemilihan bahan ajar dalam materi pembelajaran yang akan menjadi desain pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Lampung Timur dengan tema sebagai berikut ini:

1) Wali Songo dalam Penyebaran Islam di Indonesia

Adapun peneliti dapat menyesuaikan dari Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator.

Tabel 2.1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Materi SKI Kelas VI Semester Ganjil

No	Kompetensi Inti		Kompetensi Dasar
1.	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya	1.1	Menghargai nilai-nilai positif dari peran Sunan Maulana Malik Ibrahim dalam mensyiarkan Islam di Indonesia
		1.2	Menghargai nilai-nilai positif dari peran Sunan Ampel dalam mensyiarkan Islam di Indonesia
		1.3	Menghargai nilai-nilai positif dari peran Sunan Ampel dalam mensyiarkan Islam di Indonesia

No	Kompetensi Inti		Kompetensi Dasar
		1.4 1.5	Menghargai nilai-nilai positif dari peran Sunan Giri dalam mensyiarkan Islam di Indonesia Menghargai nilai-nilai positif dari peran Sunan Bonang dalam mensyiarkan Islam di Indonesia Menghargai nilai-nilai positif dari peran Sunan Drajat dalam mensyiarkan Islam di Indonesia
2.	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air	2.1 2.2 2.3 2.4 2.5	Menjalankan sikap tanggung jawab, percaya diri, toleran dan santun Menjalankan sikap tanggung jawab, percaya diri, toleran dan santun Menjalankan sikap tanggung jawab. percaya diri, toleran dan santun Menjalankan sikap tanggung jawab, percaya diri, toleran dan santun Menjalankan sikap tanggung jawab. percaya diri, toleran dan santun
3.	Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5	Menganalisis biografi Sunan Maulana Malik Ibrahim dan perannya dalam mengembangkan Islam di Indonesia Menganalisis biografi Sunan Ampel dan perannya dalam mengembangkan Islam di Indonesia Menganalisis biografi Sunan Giri dan perannya dalam mengembangkan Islam di Indonesia Menganalisis biografi Sunan Bonang dan perannya dalam mengembangkan Islam di Indonesia Menganalisis biografi Sunan

No	Kompetensi Inti		Kompetensi Dasar
			Drajat dan perannya dalam mengembangkan Islam di Indonesia
4.	Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berahlak mulia	4.1	Mengorganisasi kembali peran Sunan Maulana Malik Ibrahim dalam mengembangkan Islam di Indonesia
		4.2	Mengorganisasi Kembali peran Sunan Ampel dalam mengembangkan Islam di Indonesia
		4.3	Mengorganisasi kembali peran Sunan Giri dalam mengembangkan Islam di Indonesia
		4.4	Mengorganisasi kembali peran Sunan Bonang dalam mengembangkan Islam di Indonesia
		4.5	Mengorganisasi kembali peran Sunan Drajat dalam mengembangkan Islam di Indonesia

Tabel 2.2 Pemetaan Kompetensi Dasar Materi SKI Kelas VI Semester Ganjil dan Ganjil

SEMESTER GANJIL			
No	Meteri		Kompetensi Dasar
1.	Maulana Malik Ibrahim	1.1	Menghargai nilai-nilai positif dari peran Sunan Maulana Malik Ibrahim dalam mensyiarkan Islam di Indonesia
		2.2	Mensyiarkan Islam di Indonesia
		3.3	Menjalankan sikap tanggung jawab, percaya diri, toleran dan santun
		4.4	Menganalisis biografi Sunan Maulana Malik Ibrahim dan perannya dalam mengembangkan Islam di Indonesia
			Mengorganisasi kembali peran Sunan Maulana Malik Ibrahim dalam

SEMESTER GANJIL			
No	Meteri		Kompetensi Dasar
			mengembangkan Islam di Indonesia
2.	Sunan Ampel	1.2 2.2 3.3 4.2	Menghargai nilai-nilai positif dari peran Sunan Ampel dalam mensyiarkan Islam di Indonesia Menjalankan sikap tanggung jawab, percaya diri. toleran dan santun Menganalisis biografi Sunan Ampel dan perannya dalam mengembangkan Islam di Indonesia Mengorganisasi kembali peran Sunan Ampel dalam mengembangkan Islam di Indonesia
3.	Sunan Giri	1.3 2.3 3.3 4.3	Menghargai nilai-nilai positif dari peran Sunan Giri dalam mensyiarkan Islam di Indonesia Menjalankan sikap tanggung jawab, percaya diri. Toleran dan santun Menganalisis biografi Sunan Giri dan perannya dalam mengembangkan Islam di Indonesia Mengorganisasi kembali peran Sunan Giri dalam mengembangkan Islam di Indonesia
4.	Sunan Bonang	1.4 2.4 3.4 4.4	Menghargai nilai-nilai positif dari peran Sunan Bonang dalam mensyiarkan Islam di Indonesia Menjalankan sikap tanggung jawab, percaya diri, toleran dan santun Menganalisis biografi Sunan Bonang dan perannya dalam mengembangkan Islam di Indonesia Mengorganisasi kembali

SEMESTER GANJIL			
No	Meteri		Kompetensi Dasar
			peran Sunan Bonang dalam mengembangkan Islam di Indonesia
5.	Sunan Drajat	1.5	Menghargai nilai-nilai positif dari peran Sunan Drajat dalam mensyiarkan Islam di Indonesia
		2.5	Menjalankan sikap tanggung jawab, percaya diri, toleran dan santun
		3.5	Menganalisis biografi Sunan Drajat dan perannya dalam mengembangkan Islam di Indonesia
		4.5	Mengorganisasi kembali peran Sunan Drajat dalam mengembangkan Islam di Indonesia

D. Kajian Studi Yang Relevan

Untuk mempermudah melakukan penelusuran dalam penelitian terdahulu, menentukan perbedaan dan adanya kebaruan, maka peneliti membatasi kata kunci yang meliputi “Sejarah Kebudayaan Islam, Media Pembelajaran, Aplikasi TikTok, Madrasah Ibtidaiyah”. Adapun sejumlah 5 penelitian terdahulu yang peneliti sajikan dari rentan tahun (2021-2024), sebagai berikut:

1. **Peneliti:** Nadiyah, “Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak di MTs NU Banat Kudus.”³⁷

³⁷ Dewi Laila Nadiyah, “Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak Di MTs NU Banat Kudus,” *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (October 17, 2021): 263–80, <https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v13i2.393>.

Temuan: “Penggunaan aplikasi TikTok sebagai alat pembelajaran interaktif diharapkan dapat mendukung siswa dalam memahami dan menerima proses pengajaran yang dilakukan oleh guru. Media pembelajaran interaktif ini dapat mengkomunikasikan hal-hal yang belum mampu disampaikan guru, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. “Dengan aplikasi TikTok, guru dapat dengan mudah merancang pembelajaran interaktif yang dapat disesuaikan dengan konteks, situasi dan kondisi siswa.”

Perbedaan: Penelitian tersebut sama-sama memanfaatkan media TikTok sebagai pembelajaran, metode yang digunakan adalah Kualitatif (Lapangan). Namun, adanya perbedaan dalam konteks penelitian tersebut. Di mana, penelitian yang akan dilakukan adalah pemanfaatan aplikasi TikTok dalam pembelajaran SKI. Adapun untuk metode yang digunakan dalam penelitian ini “*Research and Development (R&D)*” dengan model ADDIE. Selain itu, lokasi yang dipilih pada penelitian ini, yaitu di MIN 1 Lampung Timur. Tentu adanya perbedaan dan kebaruan dari penelitian sebelumnya.

2. **Peneliti:** Putri & Astutik “TikTok as a Generation-Z Islamic Religious Learning Media During the Covid-19 Pandemic.”³⁸

Temuan: “Salah satu media sosial yang menarik perhatian Generasi Z adalah aplikasi TikTok. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan fitur TikTok dalam penyampaian materi Pendidikan

³⁸ Angelica Maylani Putri and Anita Puji Astutik, “TikTok as a Generation-Z Islamic Religious Learning Media During the Covid-19 Pandemic,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 18, no. 2 (December 31, 2021): 273–94, <https://doi.org/10.14421/jpai.2021.182-04>.

Agama Islam (PAI) kepada Generasi Z di masa pandemi COVID-19. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi virtual, dimana data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Penggunaan TikTok sebagai media penyampaian materi PAI dinilai efektif dan memberikan berbagai pengalaman, inovasi, pengetahuan dan metode baru yang berbeda dari sebelumnya. Fitur dan metode yang paling menarik bagi Generasi Z dalam belajar PAI di TikTok adalah fitur (Tambah Teks & Tambah Suara).”

Perbedaan: Artikel di atas sangat relevan karena meneliti tentang penggunaan aplikasi TikTok sebagai pembelajaran, tetapi fokus pada mata pelajaran PAI dan metode penelitian yang digunakan yakni Kualitatif (Etnografi Virtual). Namun, terdapat perbedaan pada konteks penelitian ini, dimana penelitian yang akan dilakukan berfokus pada penggunaan aplikasi TikTok dalam pembelajaran SKI. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *“Research and Development (R&D)”*. Selain itu lokasi penelitian ditentukan di MIN 1 Lampung Timur. Dengan demikian, terdapat perbedaan dan keunikan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya.

3. **Peneliti:** Nadiva “Pemanfaatan Media TikTok dalam Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SMAN 1 Lawang.”³⁹

³⁹ Dewinta Nisa Nadiva, “Pemanfaatan Media TikTok Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di SMAN 1 Lawang,” *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (June 21, 2022): 136–43.

Temuan: “Media baru yang diterapkan dan jarang digunakan oleh guru adalah TikTok. di mana, TikTok sebagai media yang sedang viral kini banyak digunakan oleh guru PAI SMAN 1 Lawang untuk membantu proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan jenis penelitian kualitatif. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Pemanfaatan TikTok membuktikan bahwa siswa lebih responsif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan ketika menggunakan media TikTok.”

Perbedaan: penelitian tersebut memiliki persamaan karena membahas tentang penggunaan aplikasi TikTok sebagai pembelajaran, tetapi fokus pada mata pelajaran PAI dan metode penelitian yang digunakan yakni Kualitatif (Lapangan). Sehingga, adanya perbedaan pada konteks topik penelitian ini, di mana penelitian yang akan dilakukan berfokus pada penggunaan aplikasi TikTok dalam pembelajaran (SKI). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*Research and Development (R&D)*”. Selain itu lokasi penelitian ditentukan di MIN 1 Lampung Timur. Dengan demikian, terdapat perbedaan dan keunikan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya.

4. **Peneliti:** Syaibani & Zainiyati “Penggunaan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran SKI pada Masa Pandemi Covid-19 di MI Miftahussudur 01 Dagangan.”⁴⁰

Temuan: “Saat pandemi covid-19, aplikasi TikTok menjadi salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran SKI di MI Miftahussudur. Karena aplikasi ini mempunyai banyak fitur yang sangat mendukung jika digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan pembelajaran menggunakan media TikTok dalam pembelajaran SKI. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.”

Perbedaan: Penelitian tersebut sama-sama memanfaatkan media TikTok sebagai pembelajaran, metode yang digunakan adalah Kualitatif (Lapangan). Adanya persamaan pada mata pelajaran SKI. Namun, adanya perbedaan dalam konteks penelitian tersebut. Di mana, untuk metode yang digunakan dalam penelitian ini “*Research and Development (R&D)*”. Hanya itu, lokasi yang dipilih pada penelitian ini, yaitu di MIN 1 Lampung Timur. Tentu adanya perbedaan dan kebaruan dari penelitian sebelumnya. Karena tujuan pada topik penelitian tidak hanya akan membahas terkait dengan keefektifan pembelajaran SKI dengan menggunakan TikTok.

⁴⁰ Izatul A'yun Syaibani and Husniyatus Salamah Zainiyati, “Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran SKI Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MI Miftahussudur 01 Dagangan,” *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi* 21, no. 1 (2022): 79–85.

5. **Peneliti:** Susanti *et al.*, “Innovative Digital Media in Islamic Religious Education Learning.”⁴¹

Temuan: “Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan dan mendeskripsikan bentuk inovasi dalam pembelajaran agama Islam yang menggunakan media digital/media sosial sebagai media pembelajaran yang efektif dan relevan sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan dengan pendekatan kualitatif. Peneliti memperoleh 5 jenis aplikasi media sosial yang dimanfaatkan oleh guru PAI. Penelitian ini juga dibatasi oleh tahun rentan yang dibatasi pada tahun (2019-2023). Kemudian, media sosial yang telah digunakan guru PAI dalam pembelajaran meliputi (1) Tik-Tok 6 jurnal, (2) YouTube 10 jurnal, (3) WhatsApp 9 jurnal, (4) Facebook 6 jurnal, dan (5) Instagram 5 jurnal dengan total 36 jurnal. Dimana, guru PAI telah berperan dalam transformasi pendidikan yang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif, mudah diakses, efektif, dan menarik.”

Perbedaan: Artikel di atas sangat relevan karena meneliti tentang penggunaan aplikasi TikTok sebagai pembelajaran, tetapi fokus pada mata pelajaran PAI dan metode penelitian yang digunakan yakni Kualitatif (Kepustakaan). Namun, terdapat perbedaan pada konteks penelitian ini, dimana penelitian yang akan dilakukan berfokus pada

⁴¹ Septiani Selly Susanti *et al.*, “Innovative Digital Media in Islamic Religious Education Learning,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 21, no. 1 (June 30, 2024): 40–59, <https://doi.org/10.14421/jpai.v21i1.7553>.

penggunaan aplikasi TikTok dalam pembelajaran SKI. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Selain itu lokasi penelitian ditentukan di MIN 1 Lampung Timur. Dengan demikian, terdapat perbedaan dan keunikan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya.

Simpulan: Secara keseluruhan penelitian di atas menunjukkan kesamaan dalam penggunaan media TikTok sebagai alat pembelajaran. Namun, penelitian terdahulu mempunyai tujuan dan karakteristik yang berbeda. Sampai saat ini, belum adanya penelitian yang mengembangkan pembelajaran SKI melalui aplikasi TikTok dengan metode *Research and Development* (R&D) dan model ADDIE. Oleh karena itu, penelitian ini memperoleh kebaruan dan perbedaan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Sehingga, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan desain produk pembelajaran SKI, khususnya pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

E. Kerangka Pikir

Dalam penelitian ini, permasalahan utama yang diangkat adalah rendahnya minat dan belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) akibat metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Kurangnya inovasi dalam penyampaian materi menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Seiring dengan perkembangan teknologi, media sosial seperti TikTok memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan

interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran SKI berbasis TikTok dengan menggunakan metode *R&D (Research and Development)* dengan Model ADDIE.

Agar penelitian ini lebih sistematis, berikut disajikan kerangka berpikir dalam bentuk tabel yang menggambarkan hubungan antara permasalahan, solusi, serta metode penelitian yang digunakan:

Tabel 2.3 Kerangka Berfikir dalam Mendesain Pembelajaran SKI melalui Aplikasi TikTok

Komponen	Deskripsi
Permasalahan	• Pembelajaran SKI masih menggunakan metode tradisional seperti ceramah dan menghafal. • Kurangnya inovasi dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. • Siswa kurang tertarik karena metode pembelajaran monoton. • Guru belum memanfaatkan media digital seperti TikTok dalam pembelajaran.
Landasan Teori	• Teori Pembelajaran Digital: Penggunaan media sosial dalam pendidikan. • Teori Konstruktivisme: Siswa lebih memahami materi jika terlibat aktif dalam proses pembelajaran. • Teori Motivasi Belajar: Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan belajar siswa.
Metode Penelitian (R&D)	Metode R&D (Research and Development) dengan Model ADDIE: • Analysis: Menganalisis kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran SKI. • Design: Merancang strategi pembelajaran berbasis TikTok, menentukan materi yang sesuai, dan kemudian melakukan penilaian kepada Tim Ahli Validator. • Development: Membuat dan mengembangkan konten pembelajaran dalam format video pendek di TikTok. • Implementation: Menerapkan media TikTok dalam pembelajaran SKI dan menguji efektivitasnya. • Evaluation: Mengevaluasi keberhasilan model pembelajaran berdasarkan hasil belajar siswa dan umpan balik guru/siswa

Solusi (Variabel Bebas)	Pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran SKI: • Guru membuat konten video interaktif dan edukatif tentang SKI. • Siswa lebih aktif dalam mengakses dan memahami materi pembelajaran. • Menyajikan materi secara visual agar lebih menarik dan mudah dipahami.
Proses Implementasi	• Guru mendesain materi SKI dalam format video pendek dan menarik. • Siswa diberikan tugas dan tantangan belajar melalui TikTok. • Interaksi siswa dan guru dalam memahami materi melalui media digital.
Dampak yang Diharapkan (Variabel Terikat)	• Siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar SKI. • Pemahaman siswa terhadap materi SKI meningkat. • Prestasi belajar siswa mengalami peningkatan. • Guru lebih kreatif dan inovatif dalam mengajar.

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan TikTok dalam pembelajaran SKI diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Dengan menerapkan metode R&D dan model ADDIE, penelitian ini hanya melalui melalui dua tahapan yang meliputi: (1) analisis kebutuhan, dan (2) perancangan, untuk menghasilkan model pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Dengan adanya inovasi ini, diharapkan pembelajaran SKI tidak hanya lebih menarik, tetapi juga lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan wawasan baru bagi guru dalam mengembangkan metode pengajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di MIN 1 Lampung Timur.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 1 Lampung Timur, Provinsi Lampung. Pemilihan lokasi dilakukan berdasarkan relevansi dengan kebutuhan pengembangan pembelajaran SKI berbasis aplikasi TikTok. Waktu penelitian berlangsung dari Oktober 2024 hingga November 2025.

B. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analisis, Desain, Development, Implementasi dan Evaluasi*) yang dirancang oleh Robert Maribe Branch.¹

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan mengikuti tahapan yang telah ditentukan. Berikut langkah-langkah pengembangan desain pembelajaran dengan menggunakan kerangka ADDIE². Adapun tahapan pengembangan pembelajaran SKI, sebagai berikut:

¹ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Boston, MA: Springer US, 2009), <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.

² Rusdi, *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*.

Tabel 3.1 Langkah-langkah tahapan model ADDIE

NO	TAHAPAN	LANGKAH-LANGKAH
1.	Analysis (Analisis)	1. Menganalisis Kebutuhan Peserta Didik 2. Menganalisis Karakteristik Penggunaan Media dan Teknologi Peserta Didik 3. Menganalisis Ketersediaan Fasilitas Pendukung 4. Menganalisis Kurikulum 5. Menganalisis Metode Pembelajaran
2.	Design (Desain)	1. Menentukan struktur materi 2. Menentukan spesifikasi desain akan yang dikembangkan 3. Membuat langkah-langkah dalam pembuatan desain pembelajaran pada aplikasi yang sudah tersedia 4. Membuat unsur-unsur model pembelajaran 5. Menyiapkan instrument penilaian ahli, praktisi dan uji coba terbatas dan uji coba luas
3.	Development (Pengembangan)	1. Mengembangkan media secara konseptual 2. Mengembangkan media secara praktikal
4.	Implementation (Implementasi)	1. Mengujicobakan produk pada jumlah terbatas, misalnya one-to-one trail small group trail 2. Mengujicobakan produk pada jumlah yang lebih luas, misalnya field trail
5.	Evaluation (Evaluasi)	1. Melakukan formatif pada proses yang sedang berlangsung 2. Melakukan evaluasi sumatif terhadap efesiensi dan efektivitas produksi dan penggunaan media pembelajaran

1. Analisis. Untuk memperoleh informasi aktual mengenai model pembelajaran SKI melalui TikTok. Langkah utama dalam menggali sumber data dilakukan dengan cara menganalisis, ini meliputi: analisis kebutuhan, analisis karakteristik penggunaan media siswa, analisis kemampuan awal siswa, analisis ketersediaan fasilitas penunjang, dan analisis kurikulum.
2. Desain. Pada tahap ini adalah merancang desain pembelajaran SKI melalui aplikasi TikTok. Proses dalam mendesain ini meliputi

penentuan struktur teori, spesifikasi desain yang akan dikembangkan, pembuatan langkah-langkah desain pembelajaran dengan menggunakan media yang tersedia, serta penyiapan instrumen penilaian dari ahli. Selain itu, perlu juga dilakukan identifikasi teknologi pendukung produksi desain pembelajaran. Sebelum menentukan lokasi pengujian produk harus dilakukan penilaian terlebih dahulu dari ahli materi, desain pembelajaran dan media pembelajaran. Langkah ini bertujuan untuk menguji kelayakan produk sebelum diimplementasikan kepada siswa.

3. Development. Dalam pengembangan pembelajaran SKI menggunakan media TikTok, terlihat platform ini banyak digunakan dan disukai oleh siswa. Namun sebelum diterapkan secara luas, pengembangan pembelajaran SKI perlu diuji terlebih dahulu pada sekelompok kecil siswa. Ini untuk lebih memastikan bahwa desain produk yang berbentuk video memperoleh kategori yang valid dan siap diujicobakan kepada siswa kelompok besar.
4. Implementasi. Desain produk konten materi pembelajaran SKI yang telah dibuat diujicobakan kepada siswa dengan jumlah kelompok yang cukup besar. Kemudian, pada tahap implementasi ini ditujukan pada kelompok siswa yang menjadi responden utama untuk mengetahui kesuksesan pembelajaran SKI yang dikembangkan melalui media TikTok.

5. Evaluasi. Ini merupakan tahap terakhir yaitu yang dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada siswa terhadap desain produk yang telah diterapkan melalui TikTok. Tujuan pada tahap ini untuk memperoleh keefektifan untuk dilakukan revisi ketika ada kebutuhan yang belum terpenuhi. Selain itu, evaluasi ini juga bertujuan untuk menilai sejauh mana pengembangan produk yang diujikan dengan penggunaan media sosial TikTok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa saat di kelas maupun di rumah.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Berikut ini adalah metode yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data tersebut.

a. Wawancara

Teknik ini dilakukan melalui pertemuan langsung dan dialog untuk memperoleh informasi dari narasumber mengenai data yang dibutuhkan. Metode wawancara ini bersifat semi terstruktur, artinya pembicaraannya bebas namun tetap terfokus pada topik penelitian. Wawancara ini dapat dilakukan kepada guru Sejarah Kebudayaan Islam MIN 1 Lampung Timur.

b. Kuisisioner/Angket

Kuisisioner/Angket. Kuesioner atau instrumen digunakan untuk mengumpulkan data dari validator dalam memberikan

penilaian dan validasi pengembangan pembelajaran SKI. Lembar atau instrumen angket disusun berdasarkan aspek dan indikator dalam rencana pengembangan pembelajaran melalui media yang digunakan. Angket ini kemudian diserahkan kepada tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk menguji kelayakan dan kelayakan pengembangan pembelajaran SKI melalui aplikasi TikTok.

c. Observasi

Ini sebagai proses untuk memperoleh informasi yang lebih tepat, baik yang berkaitan dengan tempat, ruang, tindakan atau peristiwa selama proses kegiatan pembelajaran. Dalam konteks ini, observasi digunakan untuk menilai kinerja siswa pada saat menggunakan pengembangan pembelajaran SKI melalui aplikasi TikTok.

d. Tes

Ini digunakan untuk mengukur tingkat prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran transpersonal yang telah dikembangkan melalui TikTok. Tes ini terdiri dari *pretest* dan *post-test*. *Pretest* dilaksanakan sebelum siswa belajar menggunakan pengembangan yang telah dibuat, sedangkan *post-test* dilaksanakan setelah melaksanakan pengembangan pembelajaran SKI.

e. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data yang terakhir adalah pengumpulan dokumen. Dalam konteks ini, peneliti mengandalkan satu sumber data untuk mendukung dan memberikan bukti fisik setelah penelitian dilakukan. Dokumen yang dikumpulkan dapat berupa sumber tertulis seperti nilai siswa, modul ajar, gambar atau foto, dan lain-lain.

2. Instrumen Penelitian

Peneliti menyiapkan berbagai instrumen panduan berdasarkan apa yang telah disiapkan untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Instrumen tersebut antara lain lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli desain pembelajaran, lembar validasi ahli media pembelajaran, lembar angket untuk siswa, dan lembar distribusi praktik pengembangan pembelajaran SKI melalui media TikTok yang akan dilaksanakan, ini meliputi: (1) Lembar Validasi Materi Pembelajaran, (2) Lembar Validasi Desain Pembelajaran, (3) Lembar Validasi Media Pembelajaran, (4) Lembar Angket Peserta Didik, (5) Lembar Kepraktisan Pengembangan Pembelajaran SKI.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses yang dilakukan untuk mencari dan mengorganisasikan data secara sistematis yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi.³ Proses ini meliputi pengorganisasian

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: CV, Alfabeta,

data ke dalam kategori-kategori, menggantinya menjadi satuan-satuan, melakukan sintesis, menyusunnya dalam pola-pola, serta memilih informasi-informasi yang penting untuk dipelajari dan menarik kesimpulan agar mudah dipahami baik oleh peneliti sendiri maupun orang lain. Data yang telah dikumpulkan dan akan diolah merupakan data kuantitatif yang bersumber dari penilaian angket oleh validator dan hasil uji lapangan. Analisa ini dilakukan dengan beberapa tahapan, sebagai berikut:

1. Uji Kelayakan Produk

Kelayakan produk yang dibuat dianalisis dengan kualitatif dan kuantitatif. (a) Data Kualitatif. Data kualitatif diperoleh pada tahap validasi ahli yang meliputi kritik, saran dan komentar dari tiga orang ahli validator yang meliputi ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Selanjutnya pada uji lapangan, data kualitatif yang diperoleh berasal dari penilaian dan respon siswa terhadap pengembangan media TikTok dalam pembelajaran SKI. (b) Data Kuantitatif. Data ini diperoleh dari penilaian validator dan respon siswa di lapangan. Dalam konteks ini hasil penilaian validasi berasal dari tiga ahli yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Selain itu respon siswa diperoleh dengan mengisi angket mengenai pengembangan media TikTok dalam pembelajaran SKI. Untuk memberikan penilaian kelayakan, penafsiran kriteria menggunakan acuan skala skor 5. Menurut

Riduwan.⁴ Untuk menentukan tingkat kelayakan produk, persentase penilaian dihitung menggunakan rumus:

$$Presentase = \frac{\sum skor \text{ per item}}{\sum skor \text{ maksimal}} \times 100\%$$

Adapun tingkat kelayakan kriteria yang diperoleh umumnya mengacu pada pedoman berikut:

Tabel 3.2 Uji Kreteria Kelayakan

Kriteria	Range persentase	Skala Nilai
Tidak Layak	00% - 20%	1
Kurang Layak	021% - 40%	2
Sedang	041% - 60%	3
Layak	061% - 80%	4
Sangat Layak	081% - 100%	5

⁴ Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2015).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Hasil penelitian ini berupa produk media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui aplikasi TikTok. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Adapun tahapan dari hasil penelitian tersebut yaitu:

1. Tahap *Analysis* (Analisis) Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Lampung Timur

a. Menganalisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan peserta didik merupakan langkah awal dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui kondisi nyata peserta didik, meliputi minat belajar, gaya belajar, serta kesulitan yang mereka hadapi selama proses pembelajaran. Guru SKI di MIN 1 Lampung Timur menyadari bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi SKI masih rendah karena penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Oleh karena itu, dilakukan analisis kebutuhan guna menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik yang hidup di era digital.

Analisis kebutuhan peserta didik sangat penting dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar relevan, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan nyata siswa. Dalam konteks pembelajaran SKI, sebagian besar materi yang diajarkan bersifat historis dan mengandung nilai-nilai keteladanan tokoh Islam. Jika disampaikan dengan metode ceramah semata, siswa cenderung pasif dan cepat merasa bosan karena materi tidak divisualisasikan secara menarik.

Selain itu, guru juga mengamati bahwa peserta didik di MIN 1 Lampung Timur termasuk dalam generasi yang aktif menggunakan media sosial, khususnya TikTok, untuk mengakses hiburan dan informasi. Fenomena ini menjadi alasan kuat bagi guru dan peneliti untuk memanfaatkan platform tersebut sebagai sarana pembelajaran. TikTok dapat menjadi media edukatif yang efektif karena mampu menggabungkan unsur audio, visual, dan naratif dalam format video pendek yang menarik perhatian siswa. Dengan memahami minat, kebiasaan digital, serta tantangan yang dihadapi siswa dalam memahami materi SKI, maka guru dapat memilih strategi pembelajaran dan jenis konten TikTok yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada hari Kamis, 23 Oktober 2025 dengan Ibu Nur Diah, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Lampung Timur, “Sebelum memulai pembelajaran

SKI, saya biasanya melakukan apersepsi dan tanya jawab singkat untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi sebelumnya. Selain itu, saya juga memperhatikan keaktifan siswa saat berdiskusi dan cara mereka menyampaikan pendapat. Dari situ saya bisa melihat siapa yang cepat memahami, siapa yang perlu bimbingan lebih lanjut.” Guru juga menjelaskan bahwa pengamatan langsung dilakukan untuk memahami minat dan gaya belajar siswa. Banyak siswa yang menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap tampilan visual seperti gambar, video, dan cerita bergambar. Beberapa siswa bahkan aktif menggunakan media sosial untuk mencari informasi tambahan, meskipun belum diarahkan ke konten edukatif. “Anak-anak zaman sekarang lebih tertarik belajar lewat media digital. Mereka sering membuka TikTok dan YouTube. Kalau pembelajarannya bisa disampaikan lewat video pendek dan menarik, saya yakin mereka akan lebih antusias mengikuti pelajaran SKI.”¹

Dari hasil observasi di kelas, peneliti juga menemukan bahwa siswa lebih antusias ketika guru menampilkan materi menggunakan media visual seperti video sejarah atau ilustrasi tokoh Islam. Sebaliknya, ketika guru menggunakan metode ceramah, sebagian besar siswa tampak kurang fokus, berbicara sendiri, dan jarang mengajukan pertanyaan. Bukti-bukti tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran konvensional belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik masa kini, yang cenderung visual dan digital.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa peserta didik di MIN 1 Lampung Timur membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan

¹ Nur Diah, (*Wawancara*), Guru Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Lampung Timur, (2025).

berbasis digital. Penggunaan metode konvensional seperti ceramah dan hafalan dianggap kurang menarik bagi siswa yang terbiasa dengan media sosial. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok, yang mampu menyajikan materi SKI secara visual, naratif, dan kontekstual. Media TikTok, pembelajaran SKI dapat dikemas dalam bentuk video singkat berisi cuplikan sejarah, narasi keteladanan tokoh Islam, dan visualisasi peristiwa bersejarah, sehingga lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa. Melalui pendekatan ini, diharapkan motivasi dan hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan, serta nilai-nilai sejarah kebudayaan Islam dapat tertanam dengan lebih bermakna dalam diri siswa.

b. **Menganalisis Karakteristik Penggunaan Media dan Teknologi Peserta Didik**

Peserta didik kelas VI di MIN 1 Lampung Timur memiliki kemampuan yang cukup baik dalam menggunakan media digital dan teknologi. Sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan perangkat seperti smartphone, komputer, atau tablet untuk mencari informasi, bermain gim edukatif, dan menonton video di platform seperti YouTube dan TikTok. Kemampuan ini menunjukkan bahwa mereka memiliki literasi digital dasar yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, khususnya pada

mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Guru SKI memandang bahwa kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan media digital dapat menjadi potensi besar apabila diarahkan pada penggunaan yang bersifat edukatif dan bernilai positif.

Analisis karakteristik penggunaan media dan teknologi dilakukan untuk memahami bagaimana peserta didik berinteraksi dengan dunia digital dan sejauh mana teknologi dapat diintegrasikan dalam pembelajaran. Peserta didik kelas VI merupakan kelompok usia yang sangat akrab dengan teknologi, mereka cenderung belajar lebih cepat melalui tampilan visual, audio, dan interaktif dibandingkan dengan teks panjang atau ceramah satu arah. Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran SKI menjadi relevan, karena: (1) Format video pendek dan menarik memudahkan siswa memahami materi sejarah Islam yang biasanya panjang dan naratif. (2) Siswa dapat belajar sambil berkreasi, misalnya dengan membuat video singkat yang menampilkan peristiwa sejarah atau keteladanan tokoh Islam. (3) Platform TikTok mampu menumbuhkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa, karena sesuai dengan kebiasaan digital mereka sehari-hari. Dengan memahami karakteristik tersebut, guru dapat menyesuaikan gaya pengajaran agar selaras dengan dunia digital yang digemari siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada hari Kamis, 23 Oktober 2025 dengan Ibu Nur Diah, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Lampung Timur, “Kemampuan peserta didik dalam menggunakan media digital sudah cukup baik. Mereka bisa mengoperasikan HP untuk membuka video pembelajaran, mencari informasi, bahkan membuat video sederhana. Kalau diarahkan dengan baik, teknologi bisa membantu mereka lebih paham materi SKI.” Guru juga menambahkan bahwa penggunaan media sosial seperti TikTok dapat memberikan dampak positif apabila dikontrol dan diarahkan dengan benar “Anak-anak sekarang sangat aktif di TikTok. Mereka suka menonton video tentang kisah islami atau tokoh sejarah kalau videonya menarik. Saya rasa kalau konten pembelajarannya dibuat dalam bentuk video pendek di TikTok, mereka akan lebih mudah memahami nilai-nilai sejarah Islam.”²

Dari hasil observasi, peneliti menemukan bahwa sebagian besar siswa kelas VI menggunakan media digital dengan lancar untuk kegiatan sehari-hari, seperti menonton video edukatif, mendengarkan musik religi, hingga membuat video tugas sekolah. Mereka juga menunjukkan minat tinggi terhadap pembelajaran yang menggunakan media visual atau audiovisual, dibandingkan metode ceramah biasa. Namun, guru juga mencatat bahwa sebagian siswa belum dapat membedakan antara konten hiburan dan konten edukatif. Oleh karena itu, dibutuhkan bimbingan dari guru untuk mengarahkan mereka agar menggunakan media digital secara bijak dan produktif.

Dari hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan

² Nur Diah, (*Wawancara*), Guru Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Lampung Timur, (2025).

bahwa peserta didik kelas VI MIN 1 Lampung Timur memiliki karakteristik sebagai generasi digital yang aktif, visual, dan kreatif. Mereka terbiasa menggunakan media digital dalam kehidupan sehari-hari dan memiliki kemampuan dasar yang memadai untuk mengakses serta memproduksi konten sederhana. Hal ini menjadi peluang besar bagi pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran SKI. TikTok tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat diubah menjadi media edukatif yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai sejarah Islam melalui cerita visual, animasi, dan video singkat yang menarik. Dengan pendekatan yang sesuai, penggunaan TikTok dapat membantu siswa memperdalam pemahaman mereka tentang sejarah dan keteladanan tokoh-tokoh Islam, meningkatkan motivasi belajar, serta menumbuhkan kesadaran bahwa teknologi dapat dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran yang positif dan bermakna.

c. **Menganalisis Ketersediaan Fasilitas Pendukung**

Ketersediaan fasilitas pendukung di MIN 1 Lampung Timur secara umum sudah cukup memadai untuk mendukung proses pembelajaran, termasuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Fasilitas seperti LCD proyektor, laptop/komputer guru, speaker aktif, dan akses internet

madrasah sudah tersedia dan dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, pemanfaatannya dalam pembelajaran SKI masih belum maksimal karena sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional dan belum terbiasa mengintegrasikan teknologi secara optimal. Kondisi ini menjadi pertimbangan penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok, yang dapat digunakan secara fleksibel dengan perangkat sederhana seperti smartphone.

Analisis terhadap ketersediaan fasilitas pendukung dilakukan untuk mengetahui sejauh mana sarana dan prasarana di madrasah dapat digunakan dalam pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Pembelajaran SKI membutuhkan media visual yang menarik agar peserta didik mudah memahami peristiwa sejarah dan nilai-nilai keteladanan tokoh Islam. Namun, media tersebut tentu membutuhkan dukungan fasilitas yang memadai seperti Proyektor/LCD untuk menampilkan video pembelajaran, Laptop atau komputer untuk mengedit dan menyiapkan konten pembelajaran, Akses internet untuk mengunggah atau memutar video edukatif, Perangkat smartphone yang bisa digunakan oleh guru maupun siswa dalam kegiatan belajar. Dengan menganalisis ketersediaan fasilitas ini, guru dapat menilai kesiapan madrasah dalam menerapkan pembelajaran berbasis

aplikasi TikTok dan menentukan solusi apabila terdapat keterbatasan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada hari Kamis, 23 Oktober 2025 dengan Ibu Nur Diah, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Lampung Timur, “Untuk fasilitas pembelajaran SKI, sebenarnya sudah cukup baik. Di madrasah sudah ada proyektor dan speaker yang bisa digunakan bergantian. Tapi penggunaannya belum maksimal karena jadwal pemakaian masih bergantian dengan guru lain.” Guru juga menambahkan bahwa madrasah sudah memiliki akses internet, meskipun kecepatan jaringan kadang tidak stabil “Kami sudah punya wifi madrasah, tapi kadang sinyalnya kurang kuat. Untuk menayangkan video pembelajaran masih bisa, asal diunduh dulu. Kalau mau pakai TikTok untuk pembelajaran, mungkin bisa menggunakan video yang sudah disimpan di HP.”³

Dari hasil observasi peneliti di lapangan, diketahui bahwa: Setiap ruang kelas sudah dilengkapi colokan listrik dan layar putih (white screen) untuk penggunaan proyektor, Perangkat smartphone milik guru dan sebagian besar siswa kelas VI bisa digunakan untuk menonton atau menampilkan video pembelajaran, dan Akses internet sekolah tersedia namun tidak merata di semua ruang kelas, sehingga perlu pengaturan lokasi pembelajaran jika ingin menayangkan video online.

Dari hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa ketersediaan fasilitas pendukung di MIN 1 Lampung Timur sudah tergolong baik, meskipun belum dimanfaatkan secara optimal untuk pembelajaran SKI. Tersedianya perangkat

³ Nur Diah, (Wawancara), Guru Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Lampung Timur, (2025).

seperti proyektor, laptop, dan jaringan internet menjadi modal utama untuk mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok. Guru dapat memanfaatkan fasilitas yang ada untuk Menampilkan video pembelajaran SKI dari TikTok di kelas, Mengedit dan menyiapkan konten pembelajaran singkat menggunakan perangkat digital, dan Melibatkan siswa dalam pembuatan video edukatif sederhana sebagai bagian dari tugas atau proyek pembelajaran. Dengan demikian, walaupun terdapat keterbatasan seperti akses internet yang belum stabil dan peralatan yang digunakan secara bergantian, fasilitas yang ada di madrasah sudah cukup mendukung implementasi pembelajaran SKI berbasis digital. Pemanfaatan fasilitas tersebut dengan efektif akan menjadikan proses belajar lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan masa kini.

d. Menganalisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MIN 1 Lampung Timur adalah Kurikulum Merdeka, yang berorientasi pada penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar *Rahmatan lil 'Alamin*. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan karakter religius. Namun, dalam

pelaksanaannya, guru menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi SKI secara menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VI yang lebih menyukai pembelajaran visual dan digital. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman, seperti pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran SKI.

Analisis terhadap kurikulum diperlukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan selaras dengan tujuan, kompetensi, dan capaian pembelajaran (CP) yang tercantum dalam kurikulum. Dalam konteks mata pelajaran SKI, pembelajaran tidak hanya berfokus pada hafalan sejarah, tetapi juga pada pemahaman nilai-nilai keteladanan, moral, dan keislaman yang terkandung dalam peristiwa sejarah.

Kurikulum Merdeka memberikan ruang luas bagi guru untuk berinovasi dalam metode dan media pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi digital. Namun, pada praktiknya, guru masih menghadapi kendala, antara nya Keterbatasan waktu pembelajaran yang membuat penyampaian materi mendalam menjadi sulit, Siswa cepat bosan jika materi disampaikan secara konvensional, dan Kebutuhan untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebiasaan digital siswa yang terbiasa dengan konten singkat, visual, dan

interaktif. Oleh karena itu, analisis kurikulum ini menjadi dasar untuk memastikan bahwa media berbasis aplikasi TikTok yang dikembangkan tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran SKI dan mendukung capaian kompetensi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada hari Kamis, 23 Oktober 2025 dengan Ibu Nur Diah, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Lampung Timur, “Kurikulum SKI yang digunakan saat ini sudah cukup sesuai dengan kebutuhan peserta didik, karena menekankan pada pembentukan karakter dan pemahaman nilai-nilai Islam. Hanya saja, anak-anak sekarang lebih senang belajar dengan cara yang menarik dan tidak monoton. Jadi, kita harus bisa mencari cara agar pembelajaran SKI tidak membosankan.” Guru juga menjelaskan tantangan yang dihadapi dalam mengimplementasikan kurikulum SKI “Tantangan utama dalam mengajar SKI adalah bagaimana membuat materi sejarah terasa hidup dan relevan dengan kehidupan siswa. Banyak siswa cepat bosan jika hanya mendengarkan cerita panjang. Karena itu, media pembelajaran yang menarik seperti video atau animasi sangat dibutuhkan. Kalau bisa lewat TikTok, anak-anak lebih cepat menangkap pesan yang ingin disampaikan.”⁴

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa meskipun guru telah berupaya memadukan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan, masih diperlukan pendekatan yang lebih kontekstual dan berbasis teknologi agar siswa lebih aktif dalam belajar. Materi SKI seperti Wali Songo akan lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui visualisasi audio-visual singkat dan menarik.

⁴ Nur Diah, (*Wawancara*), Guru Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Lampung Timur, (2025).

Hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa kurikulum SKI di MIN 1 Lampung Timur sudah relevan dengan kebutuhan peserta didik, karena menekankan pembentukan akhlak mulia dan pemahaman sejarah Islam secara kontekstual. Namun, implementasinya di kelas masih menghadapi kendala dari segi strategi dan media pembelajaran yang digunakan. Peserta didik kelas VI memiliki karakteristik sebagai pembelajar visual dan digital, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dianggap sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka yang memberi ruang inovasi kepada guru untuk menyesuaikan metode belajar dengan karakter siswa. Media TikTok dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan materi SKI secara singkat, menarik, dan bermakna, serta membantu siswa memahami nilai-nilai sejarah Islam dengan lebih kontekstual, menyenangkan, dan relevan dengan dunia mereka.

e. Menganalisis Metode Pembelajaran

Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VI MIN 1 Lampung Timur umumnya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan dalam proses pembelajaran. Metode ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik materi SKI yang banyak berisi kisah sejarah wali

Songgo dalam penyebaran Islam. Namun, dalam praktiknya, metode tersebut masih cenderung konvensional dan berpusat pada guru, sehingga belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan partisipasi aktif siswa kelas VI yang memiliki minat tinggi terhadap pembelajaran berbasis visual dan digital.

Analisis terhadap metode pembelajaran penting dilakukan agar media yang dikembangkan benar-benar dapat melengkapi kekurangan metode konvensional dan menyesuaikan dengan karakteristik belajar siswa MI. Siswa kelas VI umumnya memiliki rentang konsentrasi yang pendek dan lebih tertarik pada hal-hal yang interaktif, visual, serta bersifat hiburan edukatif. Dengan demikian, metode ceramah dan tanya jawab yang bersifat monoton sering kali membuat siswa cepat bosan. Metode pembelajaran yang menarik perlu menggabungkan unsur teknologi dan kreativitas, misalnya melalui video pembelajaran singkat dan visual dinamis, agar siswa dapat memahami materi SKI tidak hanya dari segi pengetahuan, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai moral dan spiritual yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada hari Kamis, 23 Oktober 2025 dengan Ibu Nur Diah, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Lampung Timur, “Selama ini metode yang sering saya gunakan dalam pembelajaran SKI adalah ceramah, diskusi dan tanya jawab. Biasanya saya bercerita tentang tokoh-tokoh Islam, kemudian siswa diminta menjawab pertanyaan atau menyimpulkan nilai yang bisa dipetik.”

Guru juga menambahkan bahwa dalam beberapa kesempatan, metode penugasan dan diskusi kelompok juga digunakan “Kadang saya juga memberikan tugas seperti membuat rangkuman atau mencari cerita tokoh Islam, tapi belum menggunakan media digital. Anak-anak lebih suka kalau ditunjukkan gambar atau video, karena mereka cepat menangkap kalau ada visualnya.”⁵

Hasil observasi menunjukkan bahwa suasana kelas masih berpusat pada penjelasan guru, dengan partisipasi aktif siswa yang terbatas. Meskipun guru sudah berupaya menggunakan tanya jawab untuk melibatkan siswa, sebagian besar anak terlihat lebih antusias ketika guru menampilkan gambar, video pendek, atau cerita visual terkait materi yang sedang diajarkan, seperti kisah perjuangan Nabi atau tokoh Islam Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode berbasis media digital berpotensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Aplikasi TikTok, dengan format video pendek dan menarik, sangat sesuai untuk digunakan sebagai pelengkap metode ceramah dan tanya jawab agar pembelajaran SKI menjadi lebih hidup dan bermakna.

Dari hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran SKI di MIN 1 Lampung Timur masih didominasi oleh ceramah, tanya jawab, dan penugasan, yang meskipun efektif dalam penyampaian materi, belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar siswa kelas VI yang

⁵ Nur Diah, (*Wawancara*), Guru Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Lampung Timur, (2025).

cenderung visual, aktif, dan digital-oriented. Untuk itu, diperlukan inovasi metode yang mengintegrasikan media pembelajaran digital agar siswa lebih mudah memahami dan menghayati nilai-nilai sejarah Islam. Penggunaan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran SKI menjadi alternatif yang tepat karena dapat memvisualisasikan peristiwa sejarah Islam dalam bentuk video singkat yang menarik, edukatif, dan mudah diakses siswa. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga mendorong kemandirian belajar dan keterlibatan aktif siswa, sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

2. Tahap Perencanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Aplikasi TikTok di MIN 1 Lampung Timur

a. Tahap Desain Produk Pembelajaran SKI melalui TikTok

Setelah melakukan tahap analisis, maka langkah yang kedua adalah desain (*design*). Dalam penelitian ini bertujuan untuk mendesain produk pembelajaran dari seluruh kebutuhan dalam mengembangkan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yaitu dengan model baru melalui media TikTok berdasarkan hasil analisis. Desain media disusun agar menarik secara visual, mudah digunakan, serta sesuai dengan kompetensi kurikulum. Adapun langkah-langkah dalam desain ini meliputi: (a) Menentukan struktur materi, (b) Menentukan spesifikasi desain akan yang dikembangkan, (c) Membuat

langkah-langkah dalam pembuatan desain pembelajaran pada media yang sudah tersedia, (d) Membuat unsur-unsur model pembelajaran, dan (e) Menyiapkan instrumen penilaian yang akan digunakan oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media untuk melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan. Berikut langkah-langkah dalam desain yaitu:

1) Menentukan Struktur Materi

Materi pembelajaran perlu disusun secara terstruktur agar penyajiannya tetap sesuai dengan sumber yang telah ditentukan dan tidak keluar dari acuan buku yang digunakan. Materi bahan ajar dapat bersumber dari buku cetak, LKS, serta berbagai media pendukung lainnya yang dapat memperluas pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan. Seluruh materi yang telah diseleksi dan disusun kemudian disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan, sehingga materi yang dikembangkan relevan dengan capaian pembelajaran dalam kurikulum.

2) Menentukan Spesifikasi Desain yang Dikembangkan

Berdasarkan produk yang dikembangkan dan kebutuhan peserta didik secara kontekstual, spesifikasi desain yang ditentukan harus sesuai dengan hasil analisis kebutuhan, ketersediaan sumber daya, serta orientasi produk yang akan dikembangkan. Spesifikasi desain dalam penelitian ini

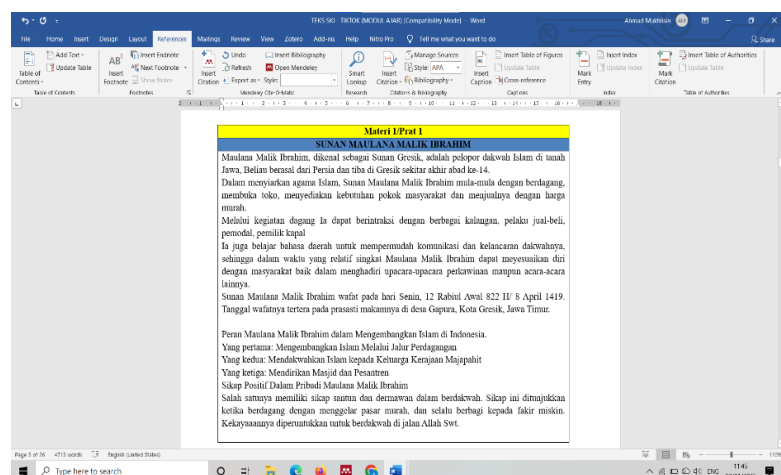
mencakup dua aspek, yaitu aspek pedagogik dan aspek non-pedagogik. Aspek pedagogik meliputi pengembangan model pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik, seperti pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), serta pembelajaran yang mengoptimalkan kecerdasan majemuk. Sementara itu, aspek non-pedagogik mencakup desain tema yang fungsional, tata letak tampilan, desain audio-visual, desain teks dan grafis, serta efek khusus dan animasi yang digunakan dalam media pembelajaran. Dengan demikian, desain yang dikembangkan diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan selaras dengan tujuan pembelajaran *Sejarah Kebudayaan Islam*.

3) Langkah-langkah dalam Pembuatan Desain Pembelajaran pada Aplikasi Canva

Langkah-langkah dalam pembuatan desain pembelajaran *Sejarah Kebudayaan Islam* melalui media TikTok diawali dengan menentukan aplikasi pendukung yang digunakan dalam proses pengeditan dan penyusunan video pembelajaran. Sebelum video diunggah ke platform TikTok, peneliti terlebih dahulu memilih aplikasi pendukung yang berfungsi untuk mengedit, menambahkan elemen visual, serta menyusun narasi pembelajaran agar tampilan media lebih menarik dan informatif.

Salah satu aplikasi utama yang digunakan adalah Canva, baik melalui laman (www.canva.com) maupun aplikasi yang diunduh dari situs resminya, karena aplikasi ini menyediakan berbagai template dan fitur desain yang mudah dioperasikan. Selanjutnya, langkah-langkah dalam mendesain pembelajaran sebelum diunggah pada media TikTok dilakukan membuat video animasi di Canva, Anda bisa mulai dengan memilih template video atau halaman kosong, lalu menambahkan dan mengedit elemen desain seperti teks, gambar, dan ikon. Setelah itu, gunakan fitur "Animate" untuk menganimasikan setiap elemen atau seluruh halaman, atur durasi setiap halaman, dan terakhir, unduh video Anda sebagai file MP4. Adapun langkah-langkah membuat video animasi di Canva sebagai berikut:

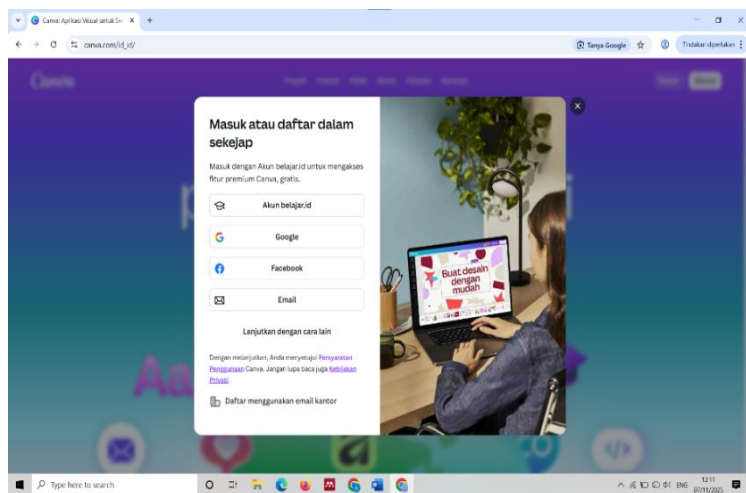
a) Langkah Pertama (menyiapkan bahan ajar materi)



Gambar 4. 1 Menyiapkan Bahan Ajar Materi pada Ms. Word

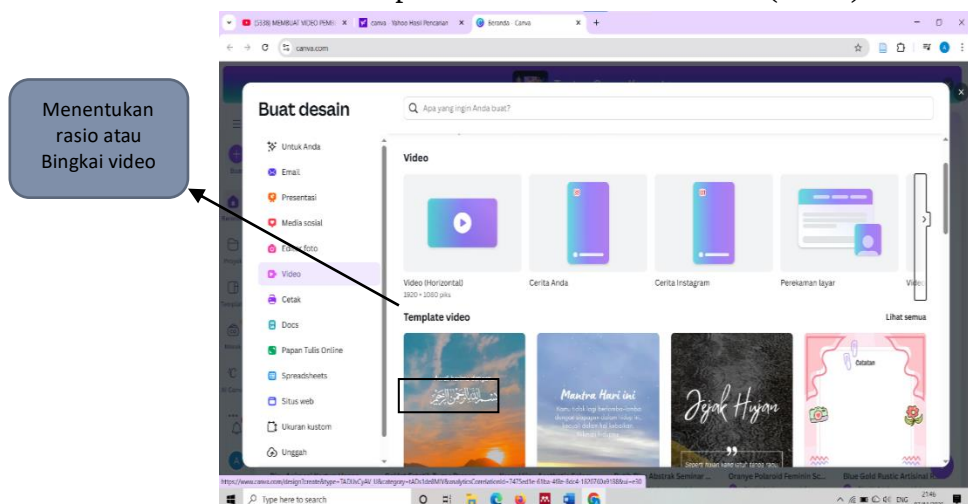
b) Buka Aplikasi Canva dan pilih template:

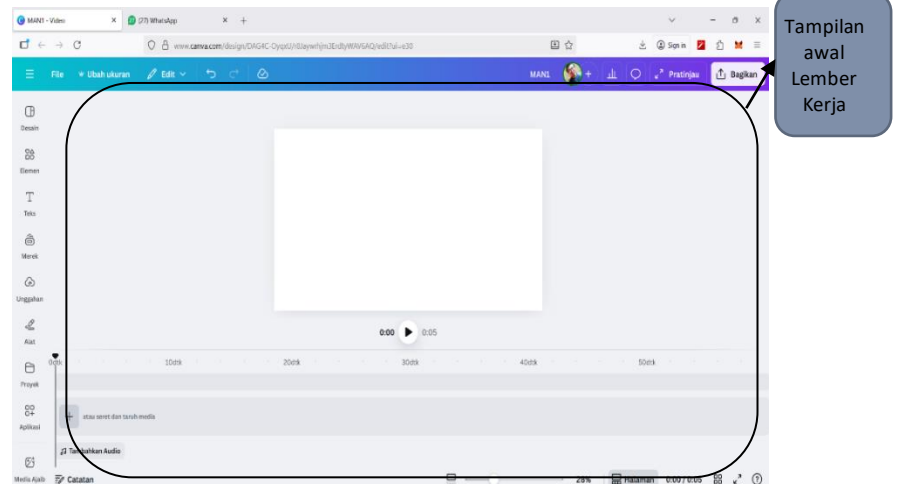
- i. Sign-up ke Canva dengan login di <https://www.canva.com> Ada beberapa cara untuk sign-up di Canva menggunakan Facebook, Gmail maupun registrasi dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun canva.



Gambar 4.2 Masuk atau Daftar ke Canva

- ii. Pilih halaman kosong atau template yang sudah jadi, kemudian pilih menu video *Horizontal* (16 : 9)

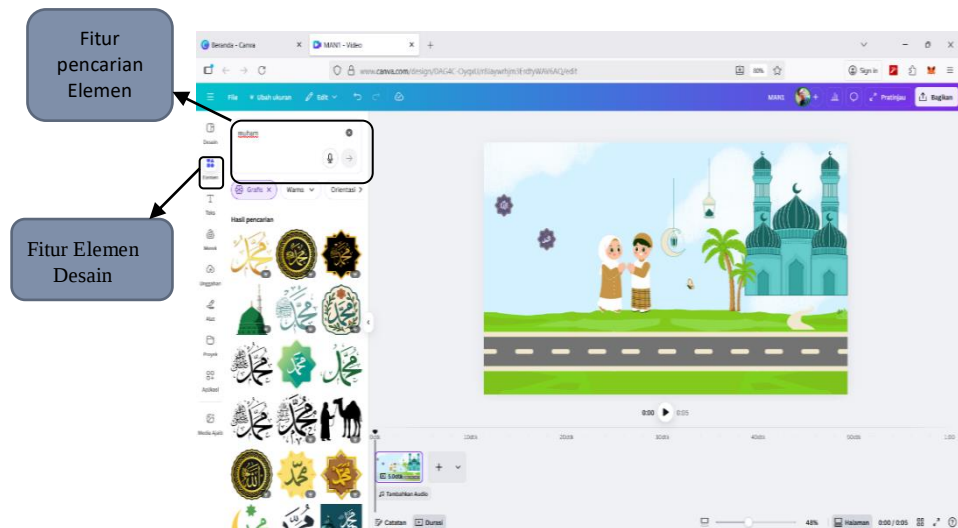




Gambar 4.3 Menentukan Rasio video dan Lember Kerja

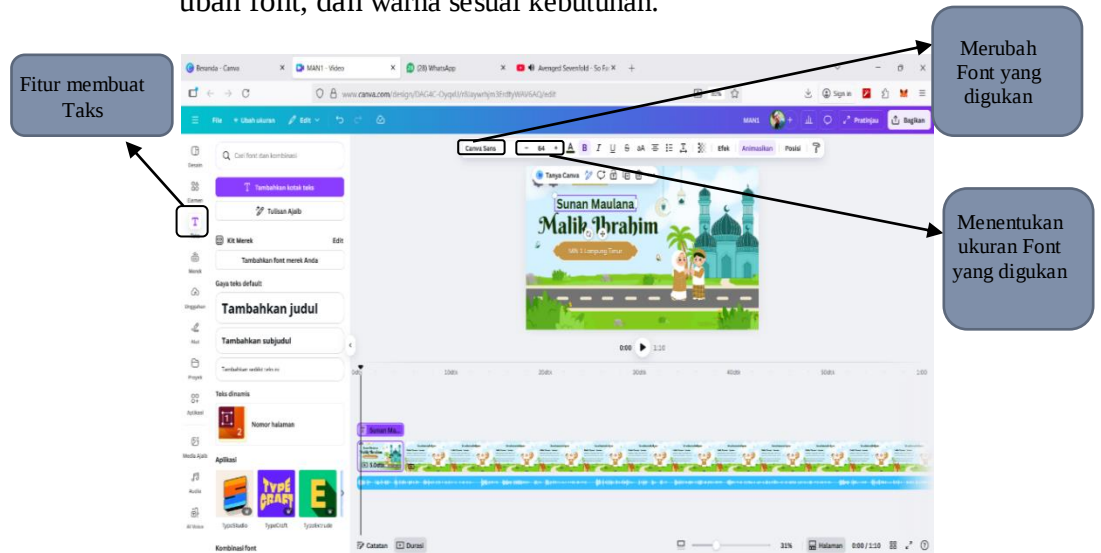
c) Menambahkan elemen konten Desain:

- i. Pilih menu elemen kemudian gunakan fitur pencarian untuk menambahkan elemen desain seperti ilustrasi, foto, dan ikon yang tersedia di perpustakaan Canva.



Gambar 4.4 Fitur Elemen Desain

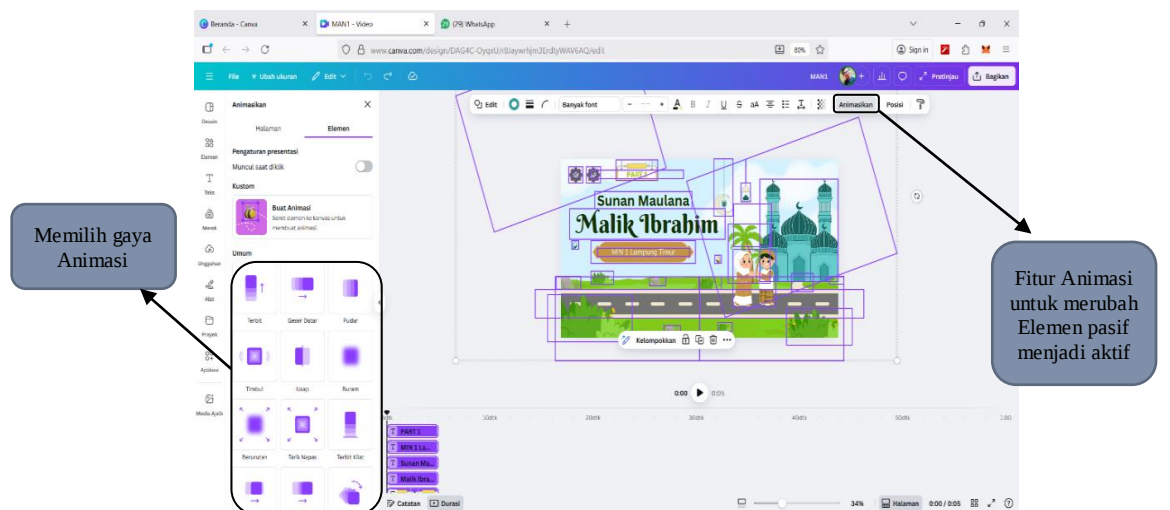
- ii. Selanjutnya pilih menu teks untuk memasukan meteri, ubah font, dan warna sesuai kebutuhan.



Gambar 4.5 Fitur membuat Taks

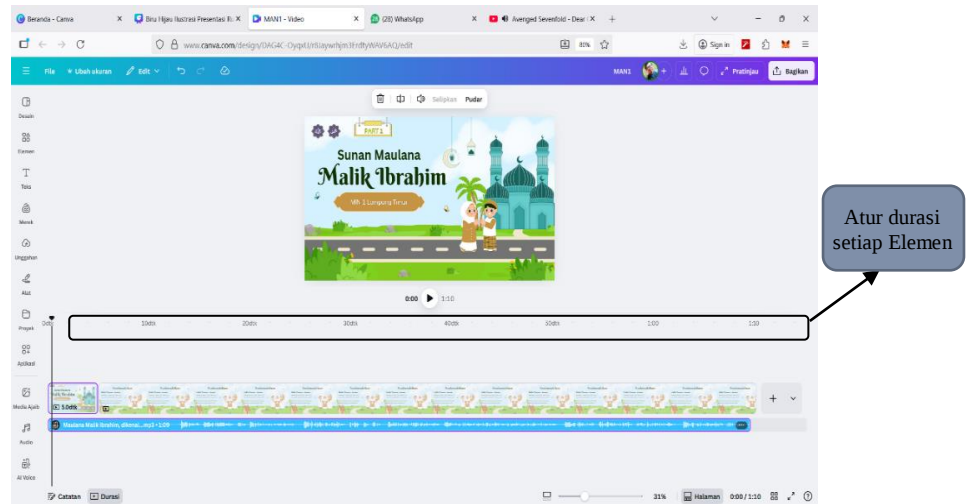
d) Edit animasi elemen

- i. Untuk menganimasikan seluruh elemen, pilih elemen tersebut lalu klik "Animasi" di *toolbar* dan selanjutnya bisa memilih gaya animasi yang dibutuhkan



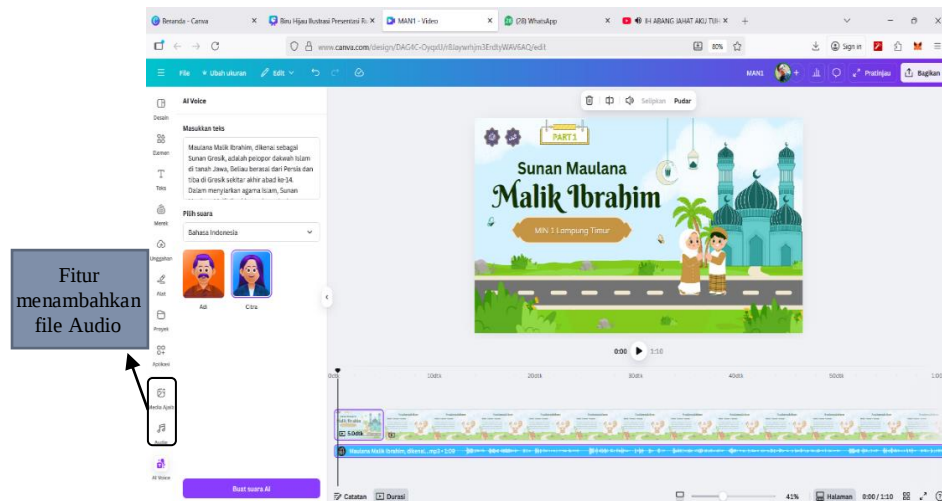
Gambar 4.6 Ftur menentukan Animasi

- ii. Atur durasi setiap elemen dengan mengklik ikon jam di bilah alat



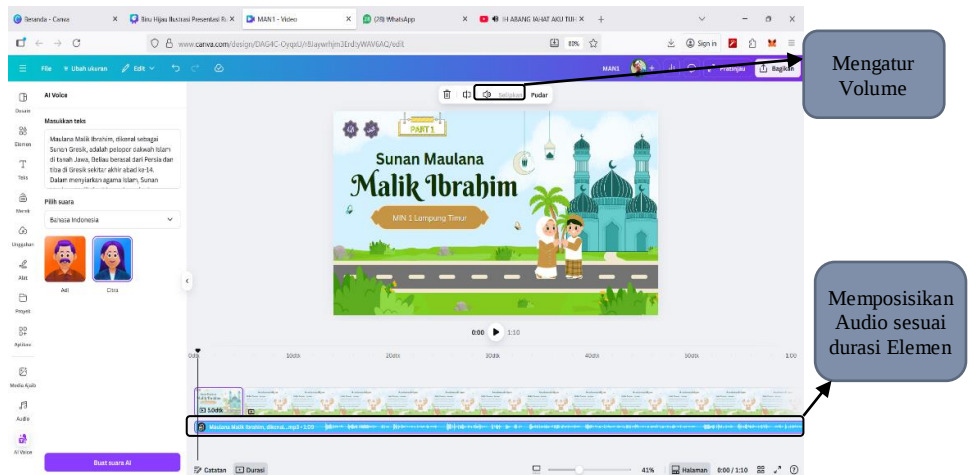
Gambar 4.7 Atur Durasi Setiap Elemen

- e) Tambahkan audio (opsional):
- Unggah file audio yang sudah direkam atau pilih *voice audio* dari perpustakaan Canva.



Gambar 4.8 Unggah file Audio

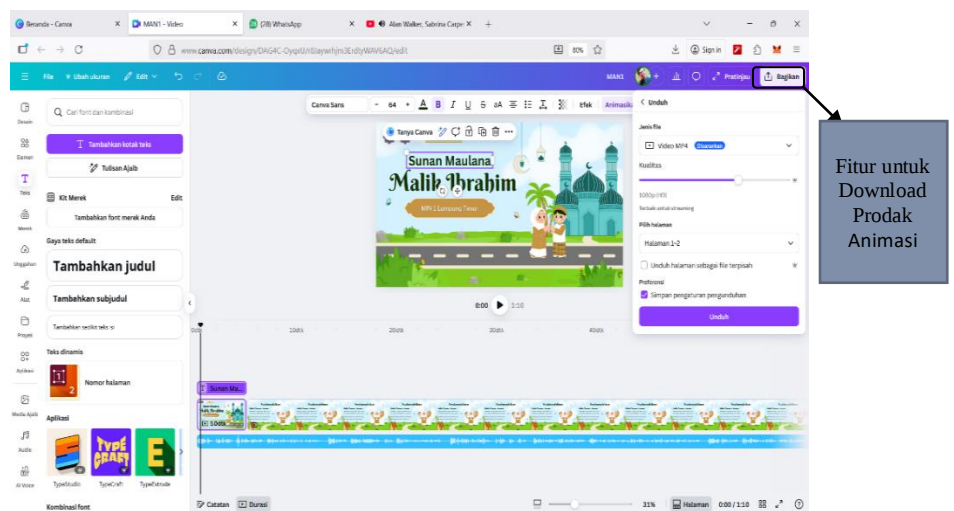
- ii. Sesuaikan posisi audio pada bagian video yang diinginkan dan atur volumenya.



Gambar 4.9 Memposisikan Audio dan Mengatur Volume

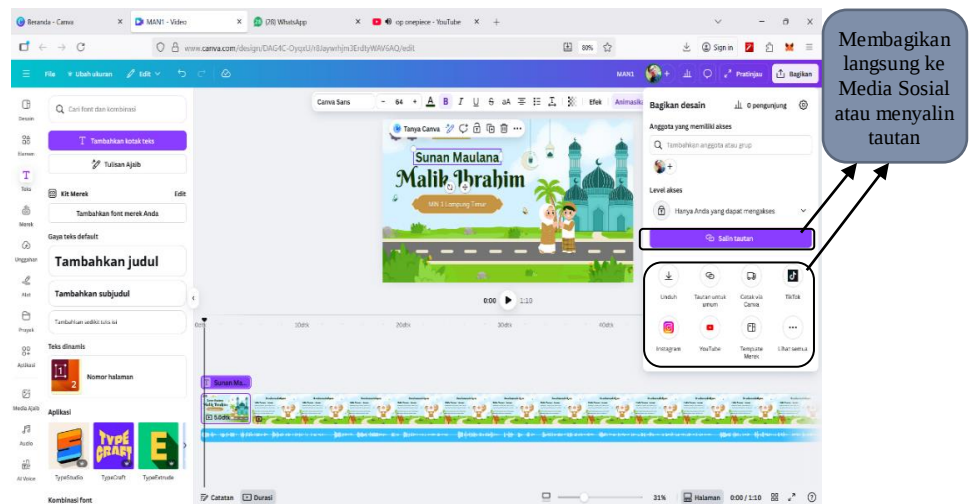
- f) Unduh dan bagikan:

- i. Setelah selesai mengedit, klik "*Share*" atau "*Bagikan*" lalu "*Download*" atau "*Unduh*".



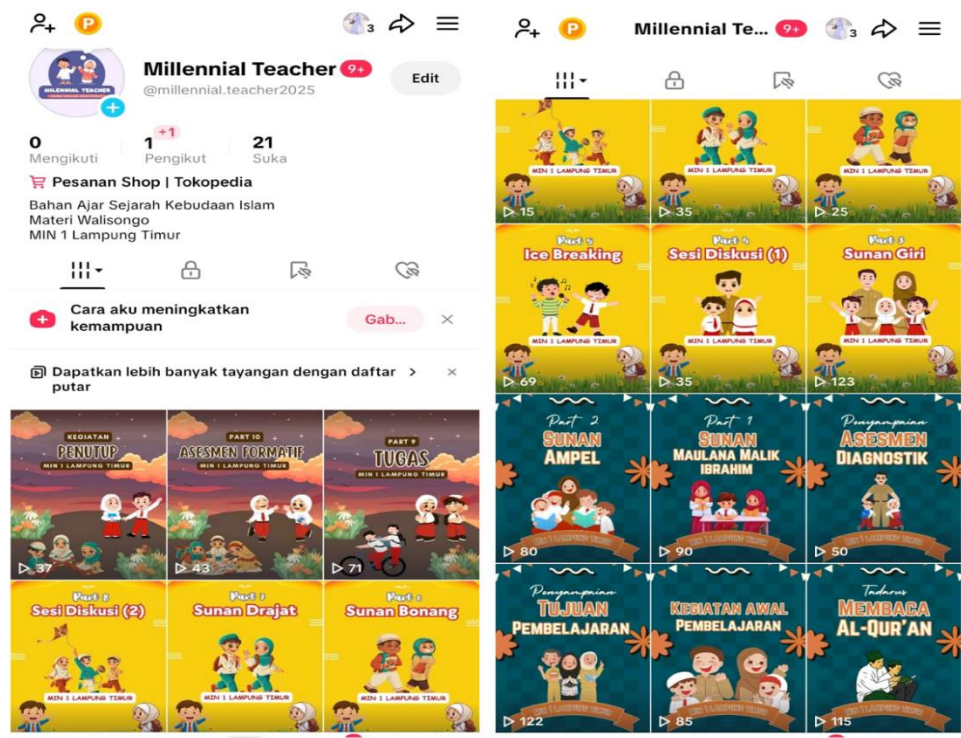
Gambar 4.10 Download Produk Animasi

- ii. Pilih format file MP4 untuk mengunduh video Anda dalam kualitas tinggi. Anda juga bisa membagikannya langsung ke media sosial atau menyalin tautan.



Gambar 4.11 Bagikan media sosial atau menyalin tautan

Untuk lebih jelasnya dari desain produk pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) yang sudah jadi kemudian di *upload* melalui TikTok yang dapat lihat pada tautan berikut (<https://www.tiktok.com/@millennial.teacher2025>). Adapun untuk lebih jelasnya peneliti sajikan pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.12 Desain Produk Pembelajaran SKI melalui TikTok

4) Membuat Unsur-unsur Model Pembelajaran

Dalam unsur-unsur yang ada pada model pembelajaran ini meliputi sintaks, sistem sosial, prinsip relaksi. Adapun untuk lebih jelasnya akan disajikan sebagai berikut:

a) Sintaks Model Pembelajaran

Tabel 4.1 Sintaks Model Pembelajaran SKI pada Aplikasi TikTok

No	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Waktu/ Menit
A.	Kegiatan Pendahuluan		12
1.	Menyapa peserta didik dengan salam dan apa kabar	Menjawab salam	1
2.	Mengajak membuka pembelajaran dengan Tadarus Membaca Al-Qur'an	Tadarus Membaca Al-Qur'an	2
3.	Mengecek kehadiran peserta didik	Memperhatikan	1
4.	Memberikan apresiasi kepada peserta didik	Memperhatikan dan menjawab	4
5.	Pendidik memberikan apresiasi kepada peserta didik	Memperhatikan	2
6.	Memberikan arahan untuk selalu bersemangat dalam belajar	Memperhatikan	2
B.	Kegiatan Inti		69
7.	Pendidik menyampaikan materi yang diajarkan	Mendengarkan dan memperhatikan	19
8.	Pendidik mempersilahkan untuk bertanya dari materi yang sudah disampaikan	Bertanya, Memperhatikan dan Menjawab	13
9.	Pendidik mempersilahkan kepada peserta didik untuk membuat kelompok diskusi	Peserta didik membuat kelompok untuk berdiskusi	15
10.	Pendidik memonitoring dan mengawasi pelaksanaan diskusi	Peserta didik bekerja sama dengan kelompok masing-masing	7
11.	Membuat kesimpulan bersama-sama antara pendidik dan peserta didik	Memperhatikan dan Mencatat	6
12.	Mengarahkan peserta didik melakukan evaluasi diri dari materi yang telah dipelajari	Melakukan evaluasi diri	9
C.	Penutup		8
13.	Memberikan motivasi kepada peserta didik	Memperhatikan	3
14.	Pendidik memberikan gambaran materi untuk pertemuan Selanjutnya	Memperhatikan	3
15.	Bersama-sama menutup pelajaran dengan membaca hamdalah dan berdo'a	Membaca hamdalah dan berdo'a	2

b) Sistem Sosial

Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik menggunakan aturan yang telah disepakati waktu kontrak belajar untuk mengendalikan aktivitas pembelajaran, serta interaksi antara peserta didik dan dengan pendidik. Melalui dilakukannya diskusi dalam pembelajaran pendidik mendorong peserta didik agar tercipta suasana yang demokrasi, kesamaan derajat, terciptanya kondisi dimana peserta didik dapat berargumentasi dan kerjasama dalam pembelajaran, terbuka dan mengakomodasi terhadap berbagai ide yang baik. Dengan dilakukannya dialog dan pendidik sebagai proses pembelajaran yang dilakukan kepada peserta didik, maka terbentuk kesadaran diri untuk menghadapi masalah yang sedang dihadapi dan peserta didik juga mau mengevaluasi dirinya sendiri.

c) Prinsip Reaksi

Dengan adanya prinsip reaksi ini memberi petunjuk bagaimana seharusnya pendidik menggunakan aturan permainan yang berlaku pada setiap model pembelajaran dengan menggunakan media tik tok. Seorang pendidik dalam menerapkan atau menggunakan model pembelajaran tertentu, harus mempunyai kemampuan tentang cara memberikan respon pada peserta didik sesuai dengan pola atau prinsip reaksi yang berlaku dalam model pembelajaran yang diterapkan. Misalnya dalam model pembelajaran dengan media tik tok dapat memperoleh pencapaian konsep yang diterima pada peserta didik. Prinsip reaksi pada pembelajaran tersebut dapat menjelaskan peran pendidik untuk memberikan dukungan dan bantuan kepada peserta didik yang sedang berdiskusi serta menilai strategi berpikir yang peserta didik gunakan.

- 5) Menyiapkan instrumen penilaian yang akan digunakan oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media untuk melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan

Setelah produk desain pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui media TikTok selesai dibuat yang berupa tampilan video, maka dilakukan penilaian kelayakan kepada ahli validator yang sesuai dengan bidang keahlian. Tujuan validasi ini supaya dapat memperbaiki produk yang dikembangkan dan diimplementasikan kepada peserta didik, sehingga produk dapat digunakan dengan layak pada saat pembelajaran. Selain itu juga, penilaian ini juga untuk mendapatkan beberapa saran dan masukan ketika ada kekurangan yang perlu diperbaiki. Adapun validator ahli tersebut meliputi ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Hasil penilaian yang telah dilakukan oleh ahli validator sebagai berikut:

a) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan melalui pengisian lembar penilaian angket validasi yang mencakup aspek-aspek yang harus dinilai oleh validator ahli materi. Adapun penilaian pertama dilakukan oleh Bapak Dr. Abdul Mujib, M.Pd.I. Beliau adalah lulusan S3 UIN Raden Intan Lampung dan Dosen Pasca Sarjana UIN Jurai Siwo Lampung. Penilaian kedua dilakukan oleh Ibu Nur Diah, S.Ag. Beliau adalah Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Lampung Timur. Untuk tabel penilaian hasil validasi materi pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.2 Validasi Meteri Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

No	Indikator	Pernyataan	Nomer Angket	Penilaian Validator	
				1	2
1.	Kebenaran dan kelayakan materi dengan kajian keilmuan	Kesesuaian materi dengan desain pembelajaran	1.	4	5
		Kesesuaian materi dengan kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik	2.	5	5
		Kesesuaian materi dengan konsep, prinsip dan prosedur	3.	4	4
		Kebenaran substansi materi yang disajikan	4.	5	5
		Susunan materi yang disajikan sistematis	5.	4	5
2.	Penyajian materi dan partisipasi belajar Peserta Didik	Kejelasan materi dalam bahan ajar	6.	4	5
		Kejelasan urutan penyajian materi	7.	4	4
		Penyajian materi dapat membangkitkan proses interaktif peserta didik	8.	4	5
		Materi yang dikembangkan memiliki dan bisa menciptakan kemandirian belajar	9.	4	5
		Ketepatan bahan ajar sesuai dengan kurikulum merdeka	10.	5	5
3.	Penggunaan bahasa dan uraian materi	Kesesuaian bahasa mudah dipahami	11.	4	5
		Penulisan sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar	12.	4	5
		Istilah yang digunakan dalam memperjelas materi dapat dipahami	13.	5	5
		Ketepatan penggunaan kosa kata dalam bahan pembelajaran	14.	5	5
		Daya dukung gambar untuk memperjelas materi agar dapat dipahami dengan mudah	15.	4	5
Skor Keseluruhan				65	73
Presentase Kevalidan Per-Validator				86%	97%
Kategori Kevalidan				Sangat Valid	Sangat Valid
Skor Total				186	
Rata-Rata Presentase Kevalidan				92%	
Kategori Kevalidan				Sangat Valid	

Sumber Data: Hasil Angket Penilaian Ahli Materi

Keterangan:

Validator Ke-1 = Dr. Abdul Mujib, M.Pd.I

Validator Ke-2 = Diah S.Ag

Dari tabel 4.2 dapat dilihat hasil validasi ahli materi menunjukkan rata-rata presentase keseluruhan sebesar 92% dan diklasifikasikan “Sangat Valid”, maka video pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Aplikasi TikTok dan nilai-nilai keislaman yang dihasilkan dianggap sangat valid dan dapat dilanjutkan ke tahap uji kepraktisan.

b) Validasi Ahli Desain

Validasi ahli Desain dilakukan melalui pengisian lembar penilaian angket validasi yang mencakup aspek-aspek yang harus dinilai oleh validator ahli Desain. Adapun penilaian validasi pertama dilakukan oleh Ibu Dewi Masitoh M.Pd. Beliau adalah Katua Prodi Pendidikan Agama Islam dan dosen UIN Jurai Siwo Lampung. Penilaian kedua dilakukan oleh Bapak Adi Wijaya, M.Pd. Beliau adalah Katua Prodi Pendidikan Agama Islam dan dosen Universitas Ma’arif Lampung. Untuk tabel penilaian hasil validasi desain pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.3 Validasi Desain Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

No	Indikator	Pernyataan	Nomer Angket	Penilaian Validator	
				1	2
1.	Ketepatan perumusan TP	Kejelasan rumusan TP (Tujuan Pembelajaran) dalam pembelajaran	1.	4	5
		Setiap TP cukup jelas <i>Audience, Behavior, Condition</i> dan <i>Degree</i>	2.	5	4
		Keakuratan kata kerja operasional dengan TP dapat dicapai dengan mudah	3.	5	5

No	Indikator	Pernyataan	Nomer Angket	Penilaian Validator	
				1	2
		Kerasionalan TP yang hendak dicapai dalam pembelajaran	4.	5	5
2.	Relevansi strategi intruksional dengan TP	Pengembangan urutan kegiatan instruksional relevan dengan TP	5.	4	5
		Metode instruksional yang dipilih relevan dengan TP	6.	5	5
3.	Kualitas teknis desain pembelajaran	Bahan intruksional yang dikembangkan dengan desain menarik bagi <i>learner</i>	7.	5	5
		Pemilihan jenis dan ukuran huruf sesuai dengan aturan penulisan ilmiah	8.	4	5
		Gambar dan animasi disajikan dengan jelas dan menarik	9.	4	5
		Kemenarikan tampilan dalam desain pembelajaran sangat interaktif	10.	5	5
4.	Pembelajaran online sebagai sumber belajar	Kemampuan pembelajaran online interaktif sebagai multimedia yang berperan untuk sumber belajar	11.	5	4
		Daya dukung pembelajaran online sebagai fasilitator terhadap potensi belajar dalam proses pembelajaran	12.	5	5
5.	Kemenarikan dan ketepatan desain pembelajaran	Rancangan desain pembelajaran memiliki daya tarik untuk pembelajaran	13.	4	5
		Tampilan ilustrasi dan background menarik dan interaktif	14.	5	5

No	Indikator	Pernyataan	Nomer Angket	Penilaian Validator	
				1	2
		Ketepatan pemilihan huruf dan ukurannya memberikan kemudahan untuk dibaca	15.	4	5
Skor Keseluruhan				69	73
Presentase Kevalidan Per-Validator				92 %	97%
Kategori Kevalidan				Sangat Valid	Sangat Valid
Skor Total				189	
Rata-Rata Presentase Kevalidan				95%	
Kategori Kevalidan				Sangat Valid	

Sumber Data: Hasil Angket Penilaian Ahli Desain Keterangan:

Validator Ke-1 = Dewi Masitoh M.Pd

Validator Ke-2 = Adi Wijaya, M.Pd

Dari tabel 4.3 dapat dilihat hasil validasi ahli Desain menunjukkan rata-rata presentase keseluruhan sebesar 95% dan diklasifikasikan “Sangat Valid”, maka video Pembejajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Aplikasi TikTok dan nilai-nilai keislaman yang dihasilkan dianggap sangat valid dan dapat dilanjutkan ke tahap uji kepraktisan.

c) Validasi Ahli Media Pembelajaran

Validasi ahli Media Pembelajaran dilakukan melalui pengisian lembar penilaian angket validasi yang mencakup aspek-aspek yang harus dinilai oleh validator ahli Media Pembelajaran. Adapun penilaian pertama dilakukan oleh Ibu Ir. Tri Aristi Saputri, S.Kom., M.T.I Beliau adalah lulusan S2 IBI Darmajaya Bandar Lampung dan Wakil Dekan 1 Fakultas Teknologi Bisnis dan Sain Universitas Dharma Wacana Metro. Penilaian kedua dilakukan oleh Bapak Bima Fandi Asy'arie, M.Pd. Beliau adalah

mahasiswa doktor PAI di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Untuk tabel penilaian hasil validasi ahli media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.4 Validasi Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

No	Indikator	Pernyataan	Nomer Angket	Penilaian Validator	
				1	2
1.	Kemenarikan tampilan	Kemenarikan tampilan utama pada desain pembelajaran	1.	5	5
		Kemudahan dalam mengoperasikan media yang digunakan	2.	4	5
		Keterpaduan warna tampilan pada desain pembelajaran	3.	4	5
		Kemudahan dalam melakukan login	4.	5	5
2.	Huruf dan penulisan	Kesesuaian huruf yang digunakan sesuai dengan tingkat <i>learner</i>	5.	4	5
		Kejelasan kalimat dalam desain pembelajaran	6.	5	5
		Ketepatan penggunaan bahasa pada kalimat dan paragraf materi dalam desain pembelajaran	7.	5	5
		Penggunaan bahan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	8.	4	5
3.	Tingkat interaksi desain pembelajaran	Kemudahan mengunduh atau mendownload materi pembelajaran	9.	5	4
		Kemudahan mengupload tugas pada media yang digunakan	10.	4	4
		Kejelasan dalam pemberian tugas pada media yang	11.	4	5

No	Indikator	Pernyataan	Nomer Angket	Penilaian Validator	
				1	2
		digunakan			
		Kejelasan petunjuk dalam pemberian tugas	12.	5	5
4.	Kegrafisan tampilan	Kesesuaian jenis ukuran huruf dalam desain pembelajaran	13.	5	5
		Keserasian penggunaan warna huruf pada desain pembelajaran	14.	4	5
		Kekonsistenan penggunaan varian warna huruf pada teks dalam desain pembelajaran	15.	4	4
Skor Keseluruhan				67	72
Presentase Kevalidan Per-Validator				89 %	96%
Kategori Kevalidan				Sangat Valid	Sangat Valid
Skor Total				185	
Rata-Rata Presentase Kevalidan				93%	
Kategori Kevalidan				Sangat Valid	

Sumber Data: Hasil Angket Penilaian Ahli Media

Keterangan:

Validator Ke-1 = Ir. Tri Aristi Saputri, S.Kom.,M.T.I

Validator Ke-2 = Bima Fandi Asy'arie, M.Pd.

Dari tabel 4.4 dapat dilihat hasil validasi Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menunjukkan rata-rata presentase keseluruhan sebesar 93% dan diklasifikasikan “Sangat Valid”, maka Video Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Aplikasi TikTok dan nilai-nilai keislaman yang dihasilkan dianggap sangat valid dan dapat dilanjutkan ke tahap uji kepraktisan.

b. Tahap Pengembangan Pembelajaran SKI melalui TikTok

Penerapan media pembelajaran berbasis TikTok pada tahap pengembangan produk pembelajaran SKI ini dilakukan pada uji kelompok kecil dilakukan sebagai tahap awal implementasi untuk mengetahui respons awal peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Kelompok kecil terdiri atas 5 peserta didik kelas VI MIN 1 Lampung Timur yang dipilih secara terbatas. Tujuan dari pengembangan pada kelompok kecil ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan, kendala, serta kelebihan media pembelajaran TikTok sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan sebelum diterapkan pada kelompok yang lebih besar.

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Siswa Uji Kelompok Kecil

No	Penilaian Siswa	Jumlah Nilai
1	Siswa 1	64
2	Siswa 2	65
3	Siswa 3	68
4	Siswa 4	66
5	Siswa 5	68
Total Nilai		330
Presentase		88,2%
Kategori		Sangat Sesuai

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase Kelompok Kecil} &= \frac{331}{375} \times 100\% \\ &= 88,26 \% \text{ (Sangat Valid)} \end{aligned}$$

Pada tahap ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan video TikTok yang telah dikembangkan. Guru menyampaikan materi SKI melalui video TikTok yang menampilkan penjelasan singkat, visual menarik, serta bahasa yang

mudah dipahami oleh peserta didik. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik tampak antusias dan aktif memperhatikan isi video pembelajaran.

Setelah pembelajaran selesai, peserta didik diminta untuk memberikan tanggapan melalui angket yang mencakup aspek keefektifan, kemenarikan, dan ketertarikan media TikTok dalam pembelajaran SKI. Berdasarkan hasil pengisian angket pada kelompok kecil yang terdiri dari 5 peserta didik, diperoleh persentase penilaian sebesar 88,26% dengan kriteria sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran TikTok yang dikembangkan dinilai sangat efektif, menarik, dan mampu menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karena itu, media pembelajaran TikTok layak untuk dilanjutkan pada tahap implementasi kelompok besar dengan melakukan perbaikan kecil sesuai saran peserta didik.

c. Tahap Implementasi Pembelajaran SKI melalui TikTok

Perolehan implementasi media pembelajaran TikTok kemudian diimplementasikan pada kelompok besar. Kelompok besar terdiri dari 30 peserta didik kelas VI MIN 1 Lampung Timur. Implementasi pada kelompok besar bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran TikTok secara menyeluruh dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, baik dari aspek keefektifan, kemenarikan, maupun ketertarikan peserta didik. Pada tahap ini, proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Guru

memanfaatkan media TikTok sebagai sarana utama dalam penyampaian materi SKI. Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menonton video TikTok yang berisi materi pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan penjelasan tambahan dari guru.

Selama implementasi pada kelompok besar, peserta didik menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media TikTok. Media ini mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam. Di akhir pembelajaran, peserta didik diminta mengisi angket penilaian yang mencakup aspek keefektifan, kemenarikan, dan ketertarikan terhadap media pembelajaran TikTok.

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Siswa Uji Kelompok Besar

No	Penilaian Siswa	Jumlah Nilai
1.	Siswa 1	64
2.	Siswa 2	64
3.	Siswa 3	64
4.	Siswa 4	64
5.	Siswa 5	64
6.	Siswa 6	64
7.	Siswa 7	64
8.	Siswa 8	64
9.	Siswa 9	64
10.	Siswa 10	64
11.	Siswa 11	64
12.	Siswa 12	64
13.	Siswa 13	64
14.	Siswa 14	64
15.	Siswa 15	64
16.	Siswa 16	64
17.	Siswa 17	64
18.	Siswa 18	64
19.	Siswa 19	64
20.	Siswa 20	64

No	Penilaian Siswa	Jumlah Nilai
21.	Siswa 21	64
22.	Siswa 22	64
23.	Siswa 23	64
24.	Siswa 24	64
25.	Siswa 25	64
26.	Siswa 26	64
27.	Siswa 27	64
28.	Siswa 28	64
29.	Siswa 29	64
30.	Siswa 30	64
Total Nilai		2.028
Presentase		90,13 %
Kategori		Sangat Valid

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Jumlah skor Maksimal}}$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase Kelompok Besar} &= \frac{2.028}{2.250} \times 100\% \\ &= 90,13 \% \text{ (Sangat Valid)} \end{aligned}$$

Berdasarkan perolehan pengisian angket pada implementasi kelompok besar yang melibatkan 30 peserta didik kelas VI MIN 1 Lampung Timur, diperoleh persentase penilaian sebesar 90,13% dengan kriteria sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran TikTok dinilai sangat efektif dalam membantu pemahaman materi Sejarah Kebudayaan Islam, memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi, serta mampu meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik.

Tingginya persentase penilaian pada kelompok besar menunjukkan bahwa media pembelajaran TikTok layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di

MIN 1 Lampung Timur. Dengan demikian, media pembelajaran TikTok dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik Madrasah Ibtidaiyah.

d. Tahap Evaluasi Pembelajaran SKI melalui TikTok

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang bertujuan untuk menilai kualitas dan kelayakan media pembelajaran TikTok yang telah diimplementasikan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Lampung Timur. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran TikTok memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang efektif, menarik, dan mampu menumbuhkan ketertarikan peserta didik.

Tabel 4.7 Hasil Nilai Pre-Test dan Post Test

NO	Nama Siswa	L/P	Kelas VI	Nilai Pre-test (X1)	Nilai Post-test (X1)
1.	Abid Aqil Abyan	L	A	75	95
2.	Adzkia Ulwa Nizza	P	A	75	95
3.	Aisahbrina Ramadani	P	A	75	95
4.	Anggie Aulia Ahda N	P	A	73	91
5.	Arka Zulmi YS	L	A	75	95
6.	Azka Athaya Riski F	L	A	75	95
7.	Danesh Nur Fazzila	P	A	73	91
8.	Faadia Nahda Alzahira	P	A	70	91
9.	Fadlan Ardiansyah F	L	A	73	91
10.	Fattah Maula Adzmar	L	A	73	91
11.	Fattih Maula Adzmar	L	A	75	96
12.	Ferdinan Wijaya	L	A	70	90
13.	Frica Alza Noviana	P	A	76	96
14.	Kheyila Fairuz S	P	A	78	96
15.	M. Alvian Baihaqi	L	A	78	95
16.	M. Arkan Maulana	L	A	73	90
17.	M. Azriel Pratama	L	A	73	90
18.	M. Hafiz Mulya DZ	L	A	73	90
19.	Rasyiq Nada Denova	P	A	73	90
20.	Riska Fadhila Choirunisa	P	A	70	90

NO	Nama Siswa	L/P	Kelas VI	Nilai Pre-test (X1)	Nilai Post-test (X1)
21.	Sabrina Mega	P	A	70	95
22.	Sabrina Salsabila	P	A	70	96
23.	Satria Qhalbie Ramadani	L	A	75	96
24.	Syafa Firdausa Hanazuri	P	A	73	90
25.	Syafa Naulia Sari	P	A	75	95
26.	Syifa Aulia Sari	P	A	70	90
27.	Talitha Cahya Alifia	P	A	75	95
28.	Taufiqurahman Adam A.	L	A	77	96
29.	Venicia Ayunda Putri	P	A	75	95
30.	Zulfa Dwi Rahmadani	P	A	70	90
Jumlah ketuntasan peserta didik pada nilai pre pre-test				20	
Jumlah ketidak tuntasan peserta didik pada nilai pre-test				10	
Presentase ketuntasan				66%	
Jumlah ketuntasan peserta didik pada nilai pre post-test				30	
Jumlah ketidak tuntasan peserta didik pada nilai post-test				0	
Presentase ketuntasan				100%	
Peningkatan ketuntasan				44%	

- 1) Menghitung Nilai Rata-rata nilai uji pre-test dan post-test

Rumus Rata-rata (mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\sum X$ = jumlah seluruh nilai siswa

N = jumlah siswa

$$\bar{X} \text{ Pre} = \frac{2.206}{30} = 73.53\%$$

$$\bar{X} \text{ Prost} = \frac{2.791}{30} = 93.03\%$$

Jumlah Nilai pre-test = 2.206

Jumlah Nilai post-test = 2.791

Jumlah Siswa = 30

- 2) Menghitung Selisih (Gain) Nilai

Rumus Gain :

$$Gain = \bar{X} \text{ Pre} - \bar{X} \text{ Prost}$$

$$Gain = 73 - 93 = 20$$

Artinya terjadi peningkatan nilai sebesar **20 poin**.

3) Menghitung N-Gain (Normalized Gain)

Rumus N-Gain :

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Pre} - \bar{X} \text{ Prost}}{\text{Skor Maksimal}} = 100\%$$

$$N\text{-Gain} = \frac{93 - 73}{100 - 73} = \frac{20}{27} = 0,74$$

Kategori N-Gain:

$$\geq 0,70 = \text{Tinggi}$$

$$0,30 - 0,69 = \text{Sedang}$$

$$< 0,30 = \text{Rendah}$$

4) Menghitung Persentase Ketuntasan Belajar

Jika KKM misalnya 75

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa tuntas} \times 100\%}{\text{Jumlah siswa}}$$

$$\text{Tuntas siswa} = 20$$

$$\text{Jumlah siswa} = 30$$

$$\text{Pre} = \frac{20}{30} \times 100\% = 66\%$$

$$\text{Tuntas siswa} = 30$$

$$\text{Jumlah siswa} = 30$$

$$\text{Prost} = \frac{30}{30} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan data hasil uji *pre-test* dan *post-test* terhadap 30 peserta didik kelas VI MIN 1 Lampung Timur, diperoleh gambaran mengenai perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis TikTok pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa jumlah keseluruhan nilai peserta didik adalah 2.206, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 73,53 yang diperoleh dari perhitungan $\Sigma X/N = 2.206/30$. Dari hasil tersebut, sebanyak 20 peserta didik (66%) telah mencapai ketuntasan belajar sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 10 peserta didik (34%) belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media pembelajaran TikTok, pemahaman peserta didik terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam masih tergolong cukup dan belum merata.

Setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis TikTok, hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Jumlah keseluruhan nilai *post-test* adalah 2.791, dengan nilai rata-rata sebesar 93,03 yang diperoleh dari perhitungan $\Sigma X/N = 2.791/30$. Pada tahap ini, seluruh peserta didik sebanyak 30 siswa (100%) telah mencapai ketuntasan belajar dan tidak terdapat peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran TikTok mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara menyeluruh.

Perbandingan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan nilai sebesar 20 poin, yang diperoleh dari selisih nilai

rata-rata post-test dan pre-test ($93 - 73 = 20$). Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik, dilakukan perhitungan *N-Gain* (*Normalized Gain*) dengan rumus:

$$N\text{-Gain} = \frac{93 - 73}{100 - 73} = \frac{20}{27} = 0,74$$

Berdasarkan kriteria *N-Gain*, nilai 0,74 termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 66% pada pre-test menjadi 100% pada *post-test*, sehingga terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 44%.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis TikTok efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Lampung Timur.

B. Pembahasan

1. Tahap Analisis Penerapan Desain Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Aplikasi TikTok di MIN 1 Lampung Timur

Sebagaimana perolehan penelitian yang telah dilakukan pada tahap analisis dalam penerapan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) dengan menggunakan aplikasi TikTok, ini meliputi lima langkah (a) Identifikasi awal, (b) Menganalisis karakteristik penggunaan media terhadap siswa, (c) Menganalisis ketersediaan

fasilitas pendukung, (d) Menganalisis kurikulum, dan (e) Menganalisis metode pembelajaran.

Pertama, peneliti telah melakukan tahap analisis awal SKI di MIN 1 Lampung Timur sebagai identifikasi beberapa permasalahan yang terjadi dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Proses apersepsi dan tanya jawab yang dilakukan guru sebelum pembelajaran merupakan langkah penting dalam mengaktifkan pengetahuan awal siswa. Apersepsi juga berfungsi sebagai bentuk asesmen diagnostik awal untuk mengetahui kesiapan belajar siswa. Penelitian oleh Huda (2017) menunjukkan bahwa tanya jawab singkat dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa karena mereka merasa dilibatkan dalam proses belajar.⁶ Selain itu, pengamatan terhadap keaktifan siswa, seperti partisipasi dalam diskusi dan kemampuan menyampaikan pendapat, mencerminkan penerapan asesmen autentik. Keaktifan siswa menjadi indikator penting dalam pembelajaran abad-21 dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi harus muncul dalam interaksi kelas.⁷

Kemudian, proses pengamatan terhadap gaya belajar siswa menjadi bagian penting dari diferensiasi pembelajaran. Beberapa

⁶ Opi Teci Darisma Putri and Rini Ulva, "Pelaksanaan Apersepsi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Di Man 3 Bungo Kecamatan Tanah Sepenggal Kabupaten Bungo," *MUTAADDIB: Islamic Education Journal* 1, no. 1 (April 13, 2023): 25–43, <https://doi.org/10.51311/mutaaddib.v1i1.479>.

⁷ Bima Fandi Asy'arie et al., "Strengthening Learning Priorities in the 21st Century: Review of Islamic Education Policy in Indonesia," *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 10, no. 02 (November 25, 2024): 279–94, <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v10i02.10615>.

peserta didik lebih mudah memahami informasi melalui visual, sehingga penggunaan gambar, video, dan ilustrasi dapat meningkatkan pemahaman mereka.⁸ Temuan bahwa siswa lebih tertarik pada media digital seperti TikTok jenjang Madrasah Aliyah cenderung menyukai pembelajaran berbasis audiovisual dan konten singkat. Media sosial, apabila digunakan dengan kontrol dan arahan yang tepat, dapat menjadi sumber belajar alternatif. Bentuk video pendek edukatif mampu meningkatkan minat dan pemahaman materi agama Islam.⁹ Oleh karena itu, penggunaan TikTok mencerminkan preferensi generasi digital yang membuka peluang integrasi media sosial sebagai strategi pembelajaran SKI yang lebih kontekstual, menarik, dan mudah dipahami siswa.

Kedua, menganalisis karakteristik penggunaan media oleh siswa menjadi langkah penting untuk memahami bagaimana literasi digital mereka berkembang dalam konteks pembelajaran SKI. Teori literasi digital dari Gilster menekankan bahwa kemampuan mengakses, memahami, serta memanfaatkan informasi digital merupakan kompetensi utama abad 21. Ketertarikan siswa pada video pendek dan konten visual kini cenderung memilih pembelajaran kreatif, inovatif dan interaktif. Ini menunjukkan bahwa media seperti TikTok memiliki

⁸ Supriadi & Novie Ary Priyanti, *Mengajar Di Era TikTok: Strategi Jitu Media Pembelajaran Untuk Generasi Z* (Cipta Media Nusantara, 2024).

⁹ Jarudin Zuhairi, Bima Fandi Asy'arie, Ahmad Muzakki, "TikTok as a Learning Tools: A Case Study on Enhancing Akidah Akhlak at MAN East Lampung," *Evolutionary Studies in Imaginative Culture* 8, no. 1 (2024): 1203–1218, <https://doi.org/https://doi.org/10.70082/esiculture.vi.1276>.

potensi besar untuk digunakan sebagai sumber belajar siswa, terutama dalam menyampaikan materi sejarah Islam secara menarik dan mudah dipahami. Dengan video yang berdurasi singkat mampu meningkatkan fokus dan pemahaman siswa terhadap materi ajar yang disampaikan guru.¹⁰ Dengan begitu, pemanfaatan media sosial yang terarah dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan literasi digital sekaligus memperkuat pengalaman belajar siswa dalam mata pelajaran SKI.

Ketiga, menganalisis ketersediaan fasilitas pendukung. Selama ini guru SKI di MIN 1 Lampung Timur telah menggunakan fasilitas seperti LCD proyektor, laptop, speaker aktif, dan akses internet madrasah dalam kegiatan belajar mengajar. Ketersediaan fasilitas sarana tersebut memungkinkan guru menyajikan materi secara visual dan interaktif, sehingga meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa. Melalui kombinasi teks, gambar, dan audio dapat memperkuat proses kognitif siswa dalam menerima dan mengolah informasi. Penggunaan LCD proyektor dan speaker aktif juga mendukung penyajian video pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran seperti SKI yang membutuhkan ilustrasi sejarah dan visualisasi konteks budaya. Akses internet madrasah memungkinkan guru menampilkan sumber belajar aktual, melakukan pencarian materi tambahan, serta memanfaatkan platform digital edukatif.¹¹ Ketersediaan sarana ini

¹⁰ Septiani Selly Susanti et al., "Innovative Digital Media in Islamic Religious Education Learning."

¹¹ Marsha Aulia Ferdinan Putri et al., "Analisis Kelayakan LCD Proyektor Sebagai Media Pembelajaran Di SD Negeri 165 Palembang," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset*

menjadi indikator penting kesiapan madrasah dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran modern.

Keempat, kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) di MIN 1 Lampung Timur adalah Kurikulum Merdeka, yang berorientasi pada penguatan profil pelajar Pancasila dan profil pelajar *Rahmatan lil 'Alamin*. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum baru yang diterapkan untuk memberikan keleluasaan lebih kepada guru dan sekolah dalam menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa, serta fokus pada materi esensial dan pengembangan karakter.¹² Dalam penguatan profil pelajar Pancasila dan profil pelajar *Rahmatan lil 'Alamin*. Ini menekankan peserta didik untuk memiliki karakter rahmah, toleran, humanis, dan mampu menghadirkan kedamaian dalam interaksi sosial. Oleh karena itu, sejalan dengan prinsip pendidikan karakter yang menekankan integrasi nilai moral, sosial, dan spiritual dalam proses pembelajaran untuk mendorong penguasaan kompetensi, pribadi yang berakhlak mulia, bijaksana dalam bersosial, serta mampu berkontribusi positif bagi lingkungan dan masyarakat secara luas.¹³

Pendidikan 3, no. 4 (May 29, 2025): 2447–53, <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.948>.

¹² Meiria Nurphi et al., “Menggali Dampak Penerapan Kurikulum Merdeka: Tinjauan Antara Keunggulan, Manfaat Dan Persepsi Negatif,” *Mauriduna: Journal of Islamic Studies* 5, no. 2 (December 4, 2024): 380–97, <https://doi.org/10.37274/mauriduna.v5i2.1199>.

¹³ Fitria Martanti, Moch Fatkhuronji, and Maskur Maskur, “Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dan Profil Pelajar Rahmatan Lil Aalamin Melalui Pembelajaran Proyek Kearifan Lokal Di Madrasah Ibtidaiyah,” *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 4, no. 1 (February 28, 2024): 47–60, <https://doi.org/10.35878/guru.v4i1.1090>.

Kelima, menganalisis metode pembelajaran. Selama ini metode guru dalam pembelajaran SKI adalah ceramah, diskusi dan tanya jawab yang bercerita tentang tokoh-tokoh Islam. Metode ceramah adalah teknik penyampaian materi secara lisan oleh guru kepada siswa secara langsung, metode ini dapat memberikan penjelasan konsep dasar atau informasi yang sifatnya teoritis. Sedangkan metode diskusi menekankan pada proses tukar pendapat antar siswa dalam kelompok atau kelas. Cara ini membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerjasama, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami materi secara lebih mendalam. Adapun metode tanya jawab memberikan kesempatan kepada guru dan siswa untuk saling berinteraksi melalui pertanyaan yang menggugah pemahaman, refleksi, serta klarifikasi konsep.¹⁴ Ketiga metode ini telah mendukung sepenuhnya pembelajaran SKI dengan memanfaatkan media TikTok secara efektif, yang dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis, interaktif, dan mendukung pengembangan kompetensi kognitif siswa.

2. Tahap Penerapan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Aplikasi TikTok di MIN 1 Lampung Timur

a. Tahap Desain Pembelajaran SKI berbasis Media TikTok

Dalam penerapan pembelajaran SKI yang memanfaatkan aplikasi TikTok di MIN 1 Lampung Timur menggunakan beberapa

¹⁴ Arif Rahman Hakim et al., "Pengembangan Metode Pembelajaran PAI: Integrasi Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, Dan Demonstrasi," *TA'DIB: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (October 9, 2025): 158–66, <https://doi.org/10.69768/jt.v3i2.83>.

langkah-langkah. Menurut Rusdi menegaskan bahwa, langkah kedua dalam mendesain pembelajaran meliputi: (a) Menentukan struktur materi, (b) Menentukan spesifikasi desain akan yang dikembangkan, (c) Membuat langkah-langkah dalam pembuatan desain pembelajaran pada media yang sudah tersedia, (d) Membuat unsur-unsur model pembelajaran, dan (e) Menyiapkan instrumen penilaian yang akan digunakan oleh validator ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media.¹⁵

Pembuatan dalam mendesain pembelajaran SKI ini didukung dengan aplikasi Canva. Aplikasi Canva adalah platform desain grafis berbasis digital yang memungkinkan pengguna membuat berbagai media visual secara mudah, cepat, dan praktis tanpa memerlukan keterampilan desain profesional. Melalui fitur drag-and-drop, template siap pakai, serta koleksi elemen grafis yang beragam, melalui Canva membantu pengguna menghasilkan konten kreatif seperti poster, presentasi, infografis, video pendek, hingga materi pembelajaran.¹⁶ Adapun manfaat Canva sangat luas, antara lain membantu siswa dan guru meningkatkan kreativitas, memperkuat literasi digital, memudahkan pembuatan media ajar interaktif, serta mendukung kolaborasi melalui fitur kerja tim. Selain itu, Canva juga bermanfaat dalam mempercepat proses produksi konten, mengefisiensikan waktu,

¹⁵ Rusdi, *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*.

¹⁶ Tri Wulandari and Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (February 2, 2022): 102–18, <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.

dan meningkatkan efektivitas penyampaian pesan melalui desain visual yang lebih profesional dan menarik.¹⁷

Pertama, untuk menentukan struktur materi merupakan langkah awal yang sangat penting dalam proses perencanaan pembelajaran. Struktur materi harus disusun secara sistematis, mulai dari konsep dasar, materi inti, hingga penguatan atau aplikasi. Guru perlu memastikan bahwa materi yang disusun sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik siswa, serta kebutuhan kompetensi abad 21. Penyusunan struktur materi juga harus mempertimbangkan tingkat kesulitan secara bertahap agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan runtut dan tidak mengalami kesenjangan pemahaman.¹⁸ Dalam konteks pembelajaran berbasis digital, struktur materi perlu diadaptasi dengan format media yang akan digunakan, seperti video, slide presentasi, atau modul interaktif agar siswa dapat memahami materi secara lebih terarah.

Kedua, menentukan spesifikasi desain pembelajaran merupakan proses untuk menggambarkan bentuk, model, dan karakteristik media atau perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, guru perlu menetapkan tujuan pembelajaran, jenis media yang akan digunakan, format penyajian informasi, serta kebutuhan teknis

¹⁷ Qadhli Jafar Adrian et al., "Pengenaln Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi SMKN 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan," *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)* 3, no. 2 (September 14, 2022): 187, <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>.

¹⁸ Nadlir Nadlir et al., "Peran Perencanaan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pengajaran," *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 11, no. 2 (June 2, 2024): 1–15, <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i2.2332>.

yang diperlukan. Spesifikasi desain harus memperhatikan karakteristik peserta didik, seperti gaya belajar visual, auditori, atau kinestetik, sehingga media yang dikembangkan dapat memfasilitasi kebutuhan belajar mereka. Pengembangan desain juga harus mempertimbangkan kesesuaian dengan kurikulum dan indikator capaian pembelajaran.¹⁹ Dalam pembelajaran modern, spesifikasi desain biasanya mencakup penggunaan elemen multimedia seperti gambar, animasi, ilustrasi, audio, dan video pendek yang mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik.

Ketiga, penyusunan langkah-langkah dalam pembuatan desain pembelajaran merupakan proses penting agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan secara optimal. Tugas guru merancang alur penyajian materi mulai dari pembukaan, penyampaian inti, hingga aktivitas penutup yang melibatkan siswa. Penggabungan elemen visual, audio, dan teks harus dilakukan secara proporsional agar tidak membingungkan peserta didik. Setelah itu, guru mulai membuat storyboard atau sketsa desain sebagai acuan dalam pembuatan media pembelajaran. Proses editing dan penyempurnaan dilakukan untuk memastikan bahwa media berjalan dengan baik dan bebas dari kesalahan teknis. Dengan langkah-langkah yang sistematis, media pembelajaran akan menjadi lebih berkualitas dan mudah diterapkan di kelas.

¹⁹ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2011).

Keempat, membuat unsur-unsur model pembelajaran merupakan bagian penting dalam merancang proses belajar yang komprehensif dan terarah. Setiap model pembelajaran harus mengandung unsur tujuan pembelajaran, materi, metode, media, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi. Guru perlu memastikan bahwa tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas, spesifik, dan terukur. Media pembelajaran yang dipilih harus mampu mendukung penyampaian materi secara lebih efektif dan menarik. Kegiatan pembelajaran harus disusun dengan memperhatikan alur pembelajaran yang sistematis. Interaksi antara guru dan siswa, serta antar siswa, juga menjadi unsur penting dalam menciptakan pembelajaran aktif.²⁰ Sehingga model pembelajaran harus mengintegrasikan nilai karakter, keterampilan sosial, dan kemampuan berpikir kritis yang sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Kelima, menyiapkan instrumen penilaian merupakan tahap penting untuk memastikan bahwa proses dan hasil pembelajaran dapat diukur secara objektif dan sistematis. Instrumen penilaian harus disesuaikan dengan tujuan dan indikator capaian pembelajaran, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Guru perlu memilih bentuk penilaian yang tepat, seperti tes tertulis, penilaian proyek, penilaian kinerja, portofolio, atau observasi. Dalam konteks pembelajaran berbasis media digital, penilaian juga dapat dilakukan

²⁰ Bima Fandi Asy'arie & Nugroho Noto Suseno, "Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Melalui Aplikasi Tik-Tok," *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (May 30, 2024): 46–63, <https://doi.org/10.61094/ARRUSYD.2830-2281.142>.

melalui kuis interaktif, refleksi video, atau tugas berbasis multimedia. Selain itu, penilaian tidak hanya difokuskan pada hasil akhir, tetapi juga proses belajar untuk mengukur partisipasi, kreativitas, dan perkembangan karakter siswa.²¹

Adapun hasil penilaian validator ahli pembelajaran SKI yang memanfaatkan aplikasi TikTok di MIN 1 Lampung Timur. Sebagaimana validasi ahli materi menunjukkan rata-rata presentase keseluruhan sebesar 92% dan diklasifikasikan “Sangat Valid.” Seperti pada penelitian Fandi yang menegaskan bahwa media TikTok dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran akidah akhlak, yang kemudian dinilai oleh validator ahli materi dan memperoleh nilai persentase sebesar 83,5%.²² Pembelajaran SKI dalam aplikasi TikTok menunjukkan bahwa pemanfaatan media sosial sebagai sarana edukasi semakin relevan di era digital. TikTok, dengan format video pendek yang cepat, menarik, dan mudah diakses, memungkinkan materi Sejarah Kebudayaan Islam disampaikan secara lebih visual, kreatif, dan kontekstual. Hal ini penting karena siswa saat ini memiliki preferensi kuat terhadap media visual dan pembelajaran yang praktis, sehingga penyajian materi SKI melalui TikTok dapat meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan pemahaman mereka terhadap sejarah Islam.

²¹ Feri Riski Dinata et al., “Asesmen Pembelajaran PAI(Teknik Dan Instrumen Asesmen Ranah Pengetahuan Psikomotor) Kelas X SMK Muhammadiyah Tawang Rejo,” *Al-I'tibar : Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 1 (February 10, 2025): 33–41, <https://doi.org/10.30599/v0f030006>.

²² Asy'arie, “Tik-Tok Application: Development Of Achievement Learning To Increase Interest In Learning At Madrasah Aliyah Negeri 1 Lampung Timur.”

Penilaian validasi ahli desain pembelajaran SKI menunjukkan rata-rata presentase keseluruhan sebesar 95% dan diklasifikasikan “Sangat Valid.” Dalam penelitian Daniyarti, *et al.*, penggunaan media TikTok dalam pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) yang telah dinilai oleh validator ahli pembelajaran mendapat persentase 83.5%. Pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan manfaat seperti akses global, pembelajaran mandiri, adaptasi kurikulum yang dipersonalisasi, peningkatan keterampilan digital, dan kolaborasi antar siswa di seluruh dunia. Pengembangan media TikTok memfasilitasi penyiapan materi dan pembuatan video percakapan yang menampilkan individu, yang kemudian dapat diduetkan dengan pengguna lain salah satunya adalah pembelajaran jarak jauh.²³

Penilaian validasi ahli Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menunjukkan rata-rata presentase keseluruhan sebesar 93% dan diklasifikasikan “Sangat Valid.” Ini sejalan dengan penelitian Fanani *et al.*, mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis Android untuk mata pelajaran SKI yang menggunakan CorelDraw, Kinemaster, dan Smart Apps Creator sebagai pembuat aplikasi Android, serta Lexis Audio Editor untuk penyuntingan audio (suara). Produk media berbasis web series ini telah dinyatakan layak sebagai media pembelajaran berdasarkan validasi ahli materi dengan

²³ Wiwi Dwi Daniyarti, et al., “Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Pemanfaatan Aplikasi Tik-Tok Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Di SMP Negeri 1 Malang,” *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 8, no. 2 (2024): 85–105, <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/16s6wk54>.

persentase masing-masing 87%, 93,7%, dan 92,1%, yang dikategorikan sangat layak. Ahli media memperoleh skor persentase rata-rata masing-masing 87,5%, 89,1%, dan 83,6%, yang dikategorikan “layak,” dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.²⁴

b. Tahap Pengembangan Pembelajaran SKI berbasis Media TikTok

Dalam tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis TikTok pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MIN 1 Lampung Timur, khususnya ditinjau dari aspek keefektifan. Keefektifan pembelajaran dalam penelitian ini diukur melalui peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh perbandingan nilai pre-test dan post-test, nilai N-Gain, serta persentase ketuntasan belajar.

Berdasarkan hasil implementasi pada kelompok besar, media pembelajaran TikTok menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata peserta didik yang semula sebesar 73,53 pada pre-test menjadi 93,03 pada post-test. Peningkatan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mengalami pemahaman yang lebih baik terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media TikTok. Secara pedagogis, peningkatan ini mengindikasikan bahwa media

²⁴ Rizqy Rizal Fanani, Achmad Patoni, and Adi Wijayanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam,” *TADARUS* 10, no. 1 (July 31, 2021): 111–30, <https://doi.org/10.30651/td.v10i1.9117>.

pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu membantu proses penerimaan dan pemahaman materi pembelajaran.

Pemanfaatan video TikTok sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mencerminkan penerapan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer, yang menekankan bahwa kombinasi teks, visual, dan audio dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Video TikTok yang menampilkan penjelasan singkat, visual menarik, serta bahasa sederhana sejalan dengan prinsip cognitive load theory, karena informasi disajikan secara ringkas sehingga tidak membebani memori kerja peserta didik. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media berbasis video pendek mampu meningkatkan atensi dan keterlibatan belajar, terutama pada generasi digital native yang terbiasa dengan konten cepat dan visual. Antusiasme serta keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung mengindikasikan bahwa media TikTok mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan relevan dengan keseharian peserta didik, sehingga mendorong keterlibatan kognitif dan afektif secara simultan.

Melalui angket yang diujicobakan kepada kelompok kecil terhadap siswa mencakup aspek keefektifan, kemenarikan, dan ketertarikan media merupakan langkah yang selaras dengan pendekatan evaluasi formatif dalam pengembangan media

pembelajaran.²⁵ Hasil penilaian sebesar 88,26% dengan kriteria sangat valid pada kelompok kecil menunjukkan bahwa media TikTok memenuhi standar kualitas pedagogis dan teknis. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis media sosial memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar dan persepsi positif peserta didik terhadap materi pelajaran. Tingginya persentase penilaian juga mengindikasikan bahwa media tersebut tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan substansi materi Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan demikian, TikTok dapat berfungsi sebagai media pendukung yang mampu memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Produk pembelajaran SKI mendapatkan kelayakan media pembelajaran TikTok untuk dilanjutkan ke tahap implementasi kelompok besar mencerminkan kesesuaian antara hasil evaluasi empiris dan rekomendasi dalam model penelitian dan pengembangan. Menurut Akbar (2024), hasil uji coba kelompok kecil yang menunjukkan validitas tinggi menjadi dasar kuat untuk melanjutkan ke tahap berikutnya dengan perbaikan minor. Saran peserta didik berperan penting dalam proses penyempurnaan media, karena memberikan perspektif langsung dari pengguna akhir. Penelitian terdahulu juga menegaskan bahwa keterlibatan peserta didik dalam

²⁵ Aini Rembulan and Rizki Wahyu Yunian Putra, "Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Statistika Kelas VIII," *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (October 24, 2018): 84–98, <https://doi.org/10.26594/jmpm.v3i2.1221>.

evaluasi media dapat meningkatkan kualitas dan keberterimaan produk pembelajaran.²⁶ Oleh karena itu, perbaikan kecil yang dilakukan sebelum uji coba kelompok besar diharapkan mampu meningkatkan efektivitas media secara lebih optimal serta memastikan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik dalam skala yang lebih luas.

c. Tahap Implementasi Pembelajaran SKI berbasis Media TikTok

Pada implementasi kelompok besar yang melibatkan 30 peserta didik menunjukkan persentase penilaian sebesar 90,13% dengan kriteria sangat valid, yang mengindikasikan tingkat penerimaan media pembelajaran TikTok yang sangat tinggi. Temuan ini selaras dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa integrasi unsur visual, audio, dan narasi singkat mampu meningkatkan pemahaman konsep secara lebih efektif. Penelitian terdahulu juga menegaskan bahwa media berbasis video pendek dapat memperkuat proses encoding informasi dalam memori jangka panjang peserta didik. Tingginya skor penilaian mencerminkan bahwa media TikTok tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pedagogis yang efektif dalam membantu peserta didik memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan demikian, penggunaan media ini mampu mendukung proses belajar yang lebih bermakna dan mudah dipahami.

²⁶ Fadhil Akbar et al., "Social Science Learning through Google Sites and Smart Box in Junior High Schools," *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 3 (December 18, 2024): 482–91, <https://doi.org/10.23887/jipp.v8i3.86218>.

Penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemenarikan dan peningkatan motivasi belajar siswa yang tercermin dari hasil penilaian kelompok besar menunjukkan bahwa media TikTok memiliki daya tarik yang kuat bagi peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. Menurut Dewi (2023) yang menekankan pentingnya stimulus visual dan relevansi konteks dalam meningkatkan minat belajar. Media sosial edukatif dapat meningkatkan keterlibatan emosional peserta didik, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap motivasi intrinsik. Tingginya ketertarikan peserta didik terhadap media TikTok juga mencerminkan kesesuaian media dengan karakteristik generasi digital yang akrab dengan teknologi dan konten visual interaktif.²⁷ Oleh karena itu, penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Tingginya persentase penilaian pada kelompok besar menunjukkan bahwa media pembelajaran TikTok layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Lampung Timur. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa keberhasilan uji coba kelompok besar menjadi indikator penting

²⁷ I Gusti Ketut Kripna Dewi, I Wayan Kertih, and Tuty Maryati, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Platform TikTok Untuk Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMP," *Media Komunikasi FPIPS* 22, no. 2 (August 31, 2023): 131–40, <https://doi.org/10.23887/mkfis.v22i2.65019>.

dalam menilai efektivitas dan keberterimaan media pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan TikTok sebagai media alternatif mencerminkan adaptasi pendidikan terhadap perkembangan teknologi dan tuntutan pembelajaran abad ke-21.²⁸ Media TikTok mampu menjembatani kebutuhan pedagogis dengan kebiasaan belajar peserta didik yang semakin digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.²⁹

d. Tahap Evaluasi Pembelajaran SKI berbasis Media TikTok

Pada tahap terakhir, perolehan dari *pre-test* terhadap 30 peserta didik kelas VI MIN 1 Lampung Timur menunjukkan bahwa rata-rata nilai sebesar 73,53 dengan tingkat ketuntasan belajar 66%, yang mengindikasikan bahwa pemahaman awal peserta didik terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam masih berada pada kategori cukup dan belum merata. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa peserta didik membutuhkan stimulus pembelajaran yang bermakna dan kontekstual untuk membangun pemahaman secara optimal. Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional yang minim variasi media cenderung menghasilkan keterlibatan belajar yang rendah, sehingga berdampak pada ketidakseimbangan hasil belajar antarpeserta didik.³⁰

²⁸ Fandi Asy'arie et al., "Strengthening Learning Priorities in the 21st Century: Review of Islamic Education Policy in Indonesia."

²⁹ Asy'arie, "Tik-Tok Application: Development Of Achievement Learning To Increase Interest In Learning At Madrasah Aliyah Negeri 1 Lampung Timur."

³⁰ Sherly Zakia Ningtyas and Sugeng Pradikto, "Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional Dan Game Terhadap Pembelajaran KWU Dalam Meningkatkan Minat Belajar

Kondisi ini memperlihatkan adanya kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani perbedaan kemampuan belajar serta meningkatkan daya serap materi, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat naratif dan historis seperti Sejarah Kebudayaan Islam.

Setelah penerapan media pembelajaran berbasis TikTok, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 93,03 dan ketuntasan belajar sebesar 100%. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 20 poin serta nilai N-Gain sebesar 0,74 yang termasuk kategori tinggi menunjukkan efektivitas media TikTok dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Sa'adiyah (2023) mengemukakan bahwa, pembelajaran multimedia dan dual coding theory yang menekankan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi visual dan audio dapat memperkuat pemahaman dan retensi belajar.³¹ Penelitian sebelumnya juga membuktikan bahwa media video pendek mampu meningkatkan fokus, motivasi, dan pemrosesan informasi secara lebih efisien.

SMAN 4 Pasuruan,” *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum* 3, no. 1 (January 6, 2025): 115–24, <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v3i1.1507>.

³¹ Imas Sa'adiyah, “Pengukuran Dampak Penggunaan Media Audio-Visual Dalam Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam,” *Kharismatik : Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 1 (March 17, 2023): 8–17, <https://doi.org/10.70757/kharismatik.v1i1.13>.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil analisis, penerapan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MIN 1 Lampung Timur menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah dirancang secara sistematis melalui beberapa tahapan penting. Tahap analisis awal dilakukan melalui apersepsi, tanya jawab, serta pengamatan terhadap keaktifan dan gaya belajar siswa. Guru juga memanfaatkan informasi mengenai penggunaan media sosial seperti TikTok dan YouTube untuk memahami kecenderungan digital siswa. Analisis karakteristik penggunaan media menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kemampuan literasi digital yang cukup baik dan lebih tertarik pada media visual serta video pendek. Kondisi ini memperkuat potensi pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran SKI. Selain itu, ketersediaan fasilitas pendukung seperti LCD proyektor, laptop, speaker aktif, dan akses internet madrasah sangat membantu kelancaran proses pembelajaran. Kurikulum Merdeka yang digunakan juga mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar *Rahmatan lil 'Alamin*. Metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab menjadi pendekatan utama dalam penyampaian materi.

Kemudian, langkah-langkah dalam pengembangan desain pembelajaran SKI dilakukan secara terstruktur untuk memastikan kualitas media yang dihasilkan sesuai kebutuhan siswa. Tahap pertama adalah

menentukan struktur materi yang relevan dengan kompetensi dasar, kebutuhan peserta didik, dan karakteristik Kurikulum Merdeka. Setelah itu, ditentukan spesifikasi desain yang akan dikembangkan agar sesuai dengan media pembelajaran yang tersedia. Langkah dalam menyusun tahapan pembuatan desain pembelajaran melalui platform yang sudah dikenal siswa, sehingga lebih mudah diakses dan dipahami. Kemudian, unsur-unsur model pembelajaran dirumuskan secara sistematis agar alur presentasi, penyajian informasi, dan interaksi pembelajaran menjadi lebih efektif. Terakhir, instrumen penilaian dipersiapkan untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara objektif. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa desain ini sangat layak digunakan, dengan rata-rata validasi materi 92%, validasi desain 95%, dan validasi media pembelajaran 93%, seluruhnya termasuk kategori “Sangat Valid”. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan desain pembelajaran SKI di MIN 1 Lampung Timur telah melalui proses perencanaan yang matang dan berbasis kebutuhan peserta didik.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Perolehan penelitian yang terbatas pada satu lokasi, yaitu MIN 1 Lampung Timur, serta hanya mencakup tahap analisis dan desain dalam model pengembangan, maka penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan lokasi agar hasilnya lebih representatif dan dapat dibandingkan dengan konteks madrasah lain. Penelitian mendatang juga perlu melanjutkan tahap pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk

melihat efektivitas desain pembelajaran SKI ketika diterapkan secara nyata di kelas. Uji coba terbatas maupun uji coba luas sangat penting dilakukan untuk mengukur dampak media pembelajaran terhadap motivasi, pemahaman konsep, dan keterampilan literasi digital peserta didik. Selain itu, penelitian di masa depan dapat mengembangkan media berbasis digital yang lebih interaktif, seperti video pendek, animasi, atau konten TikTok edukatif, agar lebih sesuai dengan preferensi belajar siswa. Dengan demikian, penelitian lanjutan dapat memberikan kontribusi lebih komprehensif bagi inovasi pembelajaran SKI di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Tabrani et al. *Modul Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Kementerian Agama Republik Indonesia, 2023.
- Akmansyah, M. "Al-Qur'an Dan Al-Sunnah Sebagai Dasar Ideal Pendidikan Islam." *Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam* 8, no. 2 (2015): 132.
- Alfuzan Amin, Alimin. *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Deep Dialog and Critical Thinking Dan Peningkatan Karakter Siswa Madrasah Tsanawiyah*. Tangerang: Media Edukasi Indonesia, 2021.
- Amaliyatul Ulya, and Ahmad Arifi. "Media Game Edukasi Quizizz Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *EduLab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 6, no. 1 (July 19, 2021): 80–94. <https://doi.org/10.14421/edulab.2021.61.07>.
- Ansari, Jamal Abdul Nasir, and Nawab Ali Khan. "Exploring the Role of Social Media in Collaborative Learning the New Domain of Learning." *Smart Learning Environments* 7, no. 1 (December 16, 2020): 9. <https://doi.org/10.1186/s40561-020-00118-7>.
- Aprilia, Imelda, Nelson Nelson, Sri Rahmaningsih, and Idi Warsah. "Implementasi Metode Pembelajaran Bervariasi Pada Materi SKI Di Madrasah Ibtidaiyyah." *JIP Jurnal Ilmiah PGMI* 6, no. 1 (July 23, 2020): 52–72. <https://doi.org/10.19109/jip.v6i1.6026>.
- Arif Rahman Hakim, Irwan Ruswandi, Ahmad Hilman, Mahmud Mahmud, and Yeti Heryati. "Pengembangan Metode Pembelajaran PAI: Integrasi Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, Dan Demonstrasi." *TA'DIB: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (October 9, 2025): 158–66. <https://doi.org/10.69768/jt.v3i2.83>.
- Asari, Hasan. *Sejarah Islam Modern: Agama Dalam Negosiasi Historis Sejak Abad XIX*. Medan: Perdana Publishing, 2019.
- Asy'arie, Bima Fandi. "Tik-Tok Application: Development Of Achievement Learning To Increase Interest In Learning At Madrasah Aliyah Negeri 1 Lampung Timur." *At-Turats* 17, no. 2 (December 22, 2023): 129–45. <https://doi.org/10.24260/at-turats.v17i2.2779>.
- Asyafah, Abas. "Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam)." *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 6, no. 1 (May 5, 2019): 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>.
- Bakhtiar, Nurhasanah. *Pendidikan Agama Islam Di Perguruan Tinggi Umum*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2018.
- Beemt, Antoine Van Den, Marieke Thurlings, and Myrthe Willems. "Towards an

- Understanding of Social Media Use in the Classroom: A Literature Review.” *Technology, Pedagogy and Education* 29, no. 1 (January 1, 2020): 35–55. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2019.1695657>.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston, MA: Springer US, 2009. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Bunyamin. *Belajar Dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Inovasi, Dan Teori*. Jakarta Selatan: UPT Uhamka Press, 2021.
- Cents-Boonstra, Miriam, Anna Lichtwarck-Aschoff, Eddie Denessen, Nathalie Aelterman, and Leen Haerens. “Fostering Student Engagement with Motivating Teaching: An Observation Study of Teacher and Student Behaviours.” *Research Papers in Education* 36, no. 6 (November 2, 2021): 754–79. <https://doi.org/10.1080/02671522.2020.1767184>.
- Darisma Putri, Opi Teci, and Rini Ulva. “Pelaksanaan Apersepsi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Di Man 3 Bungo Kecamatan Tanah Sepenggal Kabupaten Bungo.” *MUTAADDIB: Islamic Education Journal* 1, no. 1 (April 13, 2023): 25–43. <https://doi.org/10.51311/mutaaddib.v1i1.479>.
- Darman, Regina Ade. *Belajar Dan Pembelajaran*. Guepedia Publisher, 2020.
- Dasep Bayu, Ahyar et al. *Model-Model Pembelajaran*. Pradina Pustaka, 2021.
- Degner, Miriam, Stephanie Moser, and Doris Lewalter. “Digital Media in Institutional Informal Learning Places: A Systematic Literature Review.” *Computers and Education Open* 3, no. December 2021 (December 2022): 100068. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100068>.
- Dewi, I Gusti Ketut Kripna, I Wayan Kertih, and Tuty Maryati. “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Platform TikTok Untuk Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMP.” *Media Komunikasi FPIPS* 22, no. 2 (August 31, 2023): 131–40. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v22i2.65019>.
- Eze, Sunday C., Vera C. A. Chinedu-Eze, Clinton K. Okike, and Adenike O. Bello. “Factors Influencing the Use of E-Learning Facilities by Students in a Private Higher Education Institution (HEI) in a Developing Economy.” *Humanities and Social Sciences Communications* 7, no. 1 (October 27, 2020): 133. <https://doi.org/10.1057/s41599-020-00624-6>.
- Fachrudin, Yudhi. “Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.” *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam* 6, no. 1 (February 28, 2023): 51–61. <https://doi.org/10.51476/dirasah.v6i1.458>.
- Fadhil Akbar, Imam Suprayogo, M. Fahim Tharaba, Bima Fandi Asy’arie, and Weni Mariyana. “Social Science Learning through Google Sites and Smart Box in Junior High Schools.” *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 3 (December 18, 2024): 482–91. <https://doi.org/10.23887/jipp.v8i3.86218>.

- Fandi Asy'arie, Bima, and Abd. Haris. "Hakikat Manusia Sebagai Pelaku Pendidikan Islam." *Ta'limDiniyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)* 4, no. 1 (October 30, 2023): 32–49. <https://doi.org/10.53515/tdjpai.v4i1.97>.
- Fandi Asy'arie, Bima, Agung Heru Setiadi, Mochammad Firdaus, Rijal Mahdi, and Moh. Aly Mustofa. "Strengthening Learning Priorities in the 21st Century: Review of Islamic Education Policy in Indonesia." *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 10, no. 02 (November 25, 2024): 279–94. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v10i02.10615>.
- Feri Riski Dinata, Muslih Qomarudin, Ali Kuswadi, Marlina Marlina, and Nabila Raiisa Putri. "Asesmen Pembelajaran PAI(Teknik Dan Instrumen Asesmen Ranah Pengetahuan Psikomotor) Kelas X SMK Muhammadiyah Tawang Rejo." *Al-I'tibar : Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 1 (February 10, 2025): 33–41. <https://doi.org/10.30599/v0f03006>.
- Fiallos, Angel, Carlos Fiallos, and Stalin Figueroa. "Tiktok and Education: Discovering Knowledge through Learning Videos." In *2021 Eighth International Conference on EDemocracy & EGovernance (ICEDEG)*, 172–76. IEEE, 2021. <https://doi.org/10.1109/ICEDEG52154.2021.9530988>.
- Hasan, Muhammad; Milawati; Darodjat; HarahapTuti Khairani; TahrimTasdin; "Media Pembelajaran." In *Tahta Media Group*, 4. Tahta Media Group Makna, 2021.
- Hasmar, Abdul Haris. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah." *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (May 3, 2020): 15–33. <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>.
- Hayes, Conor F., Roxana Rădulescu, Eugenio Bargiacchi, Johan Källström, Matthew Macfarlane, Mathieu Reymond, Timothy Verstraeten, et al. "A Practical Guide to Multi-Objective Reinforcement Learning and Planning." *Autonomous Agents and Multi-Agent Systems* 36, no. 1 (April 13, 2022): 26. <https://doi.org/10.1007/s10458-022-09552-y>.
- Jafar Adrian, Qadhli, Novia Utami Putri, Akhmad Jayadi, Jaka Persada Sembiring, I Wayan Sudana, Okky Adi Darmawan, Fajar Anggit Nugroho, and Nur Faqih Ardiantoro. "Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi SMKN 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan." *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)* 3, no. 2 (September 14, 2022): 187. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>.
- Kusumawardhani, Elisa, and Deasy Silvy Sari. "Gelombang Pop Culture Tik-Tok: Studi Kasus Amerika Serikat, Jepang, India Dan Indonesia." *Padjadjaran Journal of International Relations* 3, no. 1 (2021): 19. <https://doi.org/10.24198/padjir.v3i1.27758>.

- Li, Der-Chiang, and Ching-Yeh Tsai. "Antecedents of Employees' Goal Orientation and the Effects of Goal Orientation on E-Learning Outcomes: The Roles of Intra-Organizational Environment." *Sustainability* 12, no. 11 (June 10, 2020): 4759. <https://doi.org/10.3390/su12114759>.
- Llorent-Bedmar, Vicente, Verónica C. Cobano-Delgado Palma, and María Navarro-Granados. "Islamic Religion Teacher Training in Spain: Implications for Preventing Islamic-Inspired Violent Radicalism." *Teaching and Teacher Education* 95 (October 2020): 103138. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2020.103138>.
- Mann, Jeff, Tonia Gray, Son Truong, Eric Brymer, Rowena Passy, Susanna Ho, Pasi Sahlberg, et al. "Getting Out of the Classroom and Into Nature: A Systematic Review of Nature-Specific Outdoor Learning on School Children's Learning and Development." *Frontiers in Public Health* 10 (May 16, 2022). <https://doi.org/10.3389/fpubh.2022.877058>.
- Marsha Aulia Ferdinan Putri, Septi Ayu Larasati, Nur Amalia, Ria Furmaisuri, and Kenta Yolanda. "Analisis Kelayakan LCD Proyektor Sebagai Media Pembelajaran Di SD Negeri 165 Palembang." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 3, no. 4 (May 29, 2025): 2447–53. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.948>.
- Martanti, Fitria, Moch Fatkhuroni, and Maskur Maskur. "Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dan Profil Pelajar Rahmatan Lil Aalamin Melalui Pembelajaran Projek Kearifan Lokal Di Madrasah Ibtidaiyah." *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 4, no. 1 (February 28, 2024): 47–60. <https://doi.org/10.35878/guru.v4i1.1090>.
- Morrison, Judith, Janet Frost, Chad Gotch, Amy Roth McDuffie, Bruce Austin, and Brian French. "Teachers' Role in Students' Learning at a Project-Based STEM High School: Implications for Teacher Education." *International Journal of Science and Mathematics Education* 19, no. 6 (August 16, 2021): 1103–23. <https://doi.org/10.1007/s10763-020-10108-3>.
- Muhammad. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Mataram: Sanabil Publishing, 2019.
- Nadiva, Dewinta Nisa. "Pemanfaatan Media TikTok Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di SMAN 1 Lawang." *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (June 21, 2022): 136–43. <https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i2.1457>.
- Nadiyah, Dewi Laila. "Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak Di MTs NU Banat Kudus." *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (October 17, 2021): 263–80. <https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v13i2.393>.
- Nadiyah, Razali Sharifah, and Shahbodin Faaizah. "The Development of Online Project Based Collaborative Learning Using ADDIE Model." *Procedia* -

- Social and Behavioral Sciences* 195 (July 2015): 1803–12.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.392>.
- Nadlir, Nadlir, Vilda Zahrotul Khoiriyatin, Berliana Aulia Fitri, and Durroh Nasihatul Ummah. “Peran Perencanaan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pengajaran.” *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 11, no. 2 (June 2, 2024): 1–15. <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i2.2332>.
- Ni’amah, Khoirotul. “Paradigma Pendidikan Islam Perspektif Al-Ghazali.” *Heutagogia: Journal of Islamic Education* 1, no. 1 (2021): 57–58.
- Nurphi, Meiria, Bima Fandi Asy’arie, Rachmad Arif Ma’ruf, and Weni Mariyana. “Menggali Dampak Penerapan Kurikulum Merdeka: Tinjauan Antara Keunggulan, Manfaat Dan Persepsi Negatif.” *Mauriduna: Journal of Islamic Studies* 5, no. 2 (December 4, 2024): 380–97.
<https://doi.org/10.37274/mauriduna.v5i2.1199>.
- Pribadi, Benny A. *Desain Dan Pengembangan Progam Pelatihan Berbasis Kompetensi*. Jakarta, Pramedia Groub, 2020.
- . *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta, Pramedia Groub, 2019.
- Primasari, Dwi Amelia Galuh, Suparmanto Suparmanto, and M Imansyah. “Information and Communication Technology as Media Innovation and Sources of Learning in School.” *International Journal of Educational Review* 1, no. 2 (August 28, 2019): 44–55.
<https://doi.org/10.33369/ijer.v1i2.8845>.
- Priyanti, Supriadi & Novie Ary. *Mengajar Di Era TikTok: Strategi Jitu Media Pembelajaran Untuk Generasi Z*. Cipta Media Nusantara, 2024.
- Putri, Angelica Maylani, and Anita Puji Astutik. “TikTok as a Generation-Z Islamic Religious Learning Media During the Covid-19 Pandemic.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 18, no. 2 (December 31, 2021): 273–94.
<https://doi.org/10.14421/jpai.2021.182-04>.
- Rejeb, Abderahman, Karim Rejeb, Andrea Appolloni, and Horst Treiblmaier. “Foundations and Knowledge Clusters in TikTok (Douyin) Research: Evidence from Bibliometric and Topic Modelling Analyses.” *Multimedia Tools and Applications* 83, no. 11 (September 20, 2023): 32213–43.
<https://doi.org/10.1007/s11042-023-16768-x>.
- Rembulan, Aini, and Rizki Wahyu Yunian Putra. “Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Statistika Kelas VIII.” *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (October 24, 2018): 84–98.
<https://doi.org/10.26594/jmpm.v3i2.1221>.
- Riduwan. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Rizal Fanani, Rizqy, Achmad Patoni, and Adi Wijayanto. “Pengembangan Media

- Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.” *TADARUS* 10, no. 1 (July 31, 2021): 111–30. <https://doi.org/10.30651/td.v10i1.9117>.
- Rø, Kirsti, and Kristin Krogh Arnesen. “The Opaque Nature of Generic Examples: The Structure of Student Teachers’ Arguments in Multiplicative Reasoning.” *The Journal of Mathematical Behavior* 58 (June 1, 2020): 100755. <https://doi.org/10.1016/j.jmathb.2019.100755>.
- Rohman, Fathur, Alex Yusron Al Mufti, Maulida Ikrimatus Sa’diyah, and Widi Sis Ardiyanto. “Pengembangan Buku Saku Digital Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Madrasah Tsanawiyah.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 1 (March 4, 2023): 605–18. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4268>.
- Rohman, Syaifur, Bima Fandi Asy’arie, and Bunayar Bunayar. “Desain Kurikulum Pendidikan Islam: Sebuah Kajian Literatur.” *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 02 (June 29, 2024): 51–72. <https://doi.org/10.58577/dimar.v5i02.193>.
- Rusdi, Muhammad. *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2018.
- Sa’adiyah, Imas. “Pengukuran Dampak Penggunaan Media Audio-Visual Dalam Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.” *Kharismatik : Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 1 (March 17, 2023): 8–17. <https://doi.org/10.70757/kharismatik.v1i1.13>.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Septiani Selly Susanti, Laila Nursafitri, Iri Hamzah, Rita Zunarti, Darmanto, Fitriyah, Bima Fandi Asy’arie, and Muhammad Syihab As’ad. “Innovative Digital Media in Islamic Religious Education Learning.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 21, no. 1 (June 30, 2024): 40–59. <https://doi.org/10.14421/jpai.v21i1.7553>.
- Sharabati, Abdel-Aziz Ahmad, Shafiq Al-Haddad, Mohammad Al-Khasawneh, Natalie Nababteh, Mai Mohammad, and Qais Abu Ghoush. “The Impact of TikTok User Satisfaction on Continuous Intention to Use the Application.” *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity* 8, no. 3 (September 1, 2022): 125. <https://doi.org/10.3390/joitmc8030125>.
- Sherly Zakia Ningtyas, and Sugeng Pradikto. “Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional Dan Game Terhadap Pembelajaran KWU Dalam Meningkatkan Minat Belajar SMAN 4 Pasuruan.” *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum* 3, no. 1 (January 6, 2025): 115–24. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v3i1.1507>.
- Shoukat, Muhammad Haroon, Kareem M Selem, Islam Elgammal, Haywantee Ramkissoon, and Mary Amponsah. “Consequences of Local Culinary

- Memorable Experience: Evidence from TikTok Influencers.” *Acta Psychologica* 238 (August 2023): 103962. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103962>.
- Stark, Lisa, Roland Brünken, and Babette Park. “Emotional Text Design in Multimedia Learning: A Mixed-Methods Study Using Eye Tracking.” *Computers & Education* 120 (May 2018): 185–96. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.02.003>.
- Su, Conghui, Hui Zhou, Liangyu Gong, Binyu Teng, Fengji Geng, and Yuzheng Hu. “Viewing Personalized Video Clips Recommended by TikTok Activates Default Mode Network and Ventral Tegmental Area.” *NeuroImage* 237, no. May (August 2021): 118136. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2021.118136>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV, Alfabeta, 2017.
- Suhari, Aslan &. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Pontianak Timur: CV. Razka Pustaka, 2018.
- Suseno, Bima Fandi Asy’arie & Nugroho Noto. “Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Melalui Aplikasi Tik-Tok.” *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (May 30, 2024): 46–63. <https://doi.org/10.61094/ARRUSYD.2830-2281.142>.
- Suyadi, Zalik Nuryana, Sutrisno, and Baidi. “Academic Reform and Sustainability of Islamic Higher Education in Indonesia.” *International Journal of Educational Development* 89 (March 2022): 102534. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2021.102534>.
- Syaibani, Izatul A’yun, and Husniyatus Salamah Zainiyati. “Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran SKI Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MI Miftahussudur 01 Dagangan.” *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi* 21, no. 1 (2022): 79–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.29138/lentera.v21i1.380>.
- Tabroni, Imam, Susana Susana, Agil Mulyadi, and Novie Zaelani. “Utilization of the Discovery Learning Model to Overcome Islamic Cultural History Learning Problems in Madrasa.” *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)* 5, no. 1 (July 31, 2022): 81–94. <https://doi.org/10.33367/ijies.v5i1.2409>.
- Tri Wulandari, and Adam Mudinillah. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD.” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (February 2, 2022): 102–18. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.
- Ulum, Anharul, Ahmad Rozi Ride, M Kamil Salas, Bima Fandi Asy’arie, Adam Hafidz, and Al Fajar. “Humanistic Education Perspective of the Qur’an and

Hadith.” *AL QUDS : Jurnal Studi Alquran Dan Hadis* 8, no. 2 (August 25, 2024): 378–92. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29240/alquds.v8i2.7806>.

Wiwi Dwi Daniyarti, Bima Fandi Asy’arie, Siti Khomsiyati, Refiyana Yolanda, Ananda Nova Saraswati. “Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Pemanfaatan Aplikasi Tik-Tok Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Di SMP Negeri 1 Malang.” *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 8, no. 2 (2024): 85–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/16s6wk54>.

Yuberti. *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja, 2018.

Zuhairi, Bima Fandi Asy’arie, Ahmad Muzakki, Jarudin. “TikTok as a Learning Tools: A Case Study on Enhancing Akidah Akhlak at MAN East Lampung.” *Evolutionary Studies in Imaginative Culture* 8, no. 1 (2024): 1203–1218. <https://doi.org/https://doi.org/10.70082/esiculture.vi.1276>.

Zweerus, K., E.H. Tigelaar, and F.J.J.M. Janssen. “Studying Curriculum Orientations in Teachers’ Everyday Practices: A Goal Systems Approach.” *Teaching and Teacher Education* 122 (February 1, 2023): 103969. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103969>.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Prasurvey



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : 4301/In.28/J/TL.01/09/2024
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
Kepala Sekolah MIN 1 LAMPUNG
TIMUR
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **AHMAD MUKHLISHIN**
NPM : 2101012001
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) MELALUI APLIKASI TIK TOK
Judul : **UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MIN 1
LAMPUNG TIMUR**

untuk melakukan prasurvey di MIN 1 LAMPUNG TIMUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 26 September 2024

Ketua Jurusan,



Muhammad Ali M.Pd.I.

NIP 19780314 200710 1 003

Lampiran 2 Surat Balasan Prasurvey



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 LAMPUNG TIMUR

Jalan Nuri Desa Adirejo Pekalongan Lampung Timur 34391
 Email: min_adyrejo@yahoo.co.id Fanspage Facebook : MIN 1 Lampung Timur
 Akreditasi : B NPSN : 60705756 NSM : 111118070001

SURAT KETERANGAN

Nomor : B.131 /Mi.08.05/Kp.07.01/10/2024

Lamp : -

Perihal : **Telah melaksanakan Penelitian**

Sehubungan dengan surat dari Institut Agama Islam Negeri Metro, Nomor: 4301/In.28/J/TL.01/09/2024 pada tanggal 23 Oktober 2024, maka Kepala MIN 1 Lampung Timur dengan ini menerangkan mahasiswa dibawah ini:

Nama : **AHMAD MUKHLISIN**

NPM : 2101012001

Jenjang : S1/ Pendidikan Agama Islam

Benar telah melaksanakan penelitian di MIN 1 Lampung Timur, guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul : “ PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) MELALUI APLIKASI TIK TOK UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MIN 1 LAMPUNG TIMUR.”

Demikian surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Ditetapkan di : Adirejo

Pada Tanggal : 23 Oktober 2024

Kepala MIN 1 Lampung Timur



DARSONO, M.Pd.I

NIP. 198312182009011010

Lampiran 3 Surat Bimbingan Skripsi

24/04/25, 18.52

Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : /In.28.1/J/TL.00//2025
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Zuhairi (Pembimbing 1)
Zuhairi (Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **AHMAD MUKHLISHIN**
NPM : 2101012001
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : **DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
MELALUI APLIKASI TIKTOK DI MIN 1 LAMPUNG TIMUR**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro,
Belum di proses.



Muhammad Ali M.Pd.I.
NIP 19780314 200710 1 003

Lampiran 4 Surat Izin Research

18/11/25, 17.11

IZIN RESEARCH



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-3204/In.28/D.1/TL.00/08/2025
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA SEKOLAH MIN 1
LAMPUNG TIMUR
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-3203/In.28/D.1/TL.01/08/2025, tanggal 11 Agustus 2025 atas nama saudara:

Nama : **AHMAD MUKHLISHIN**
NPM : 2101012001
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SEKOLAH MIN 1 LAMPUNG TIMUR bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di MIN 1 LAMPUNG TIMUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENERAPAN MEDIA TIKTOK DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MIN 1 LAMPUNG TIMUR".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 11 Agustus 2025
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 5 Surat Tugas



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-3203/In.28/D.1/TL.01/08/2025

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : AHMAD MUKHLISHIN
 NPM : 2101012001
 Semester : 9 (Sembilan)
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di MIN 1 LAMPUNG TIMUR, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENERAPAN MEDIA TIKTOK DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MIN 1 LAMPUNG TIMUR".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
 Pada Tanggal : 11 Agustus 2025



Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma
 M.Pd
 NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 6 Surat Balasan Research



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 LAMPUNG TIMUR

Jalan Nuri Desa Adirejo Pekalongan Lampung Timur 34391
 Email: min_adirejo@yahoo.co.id Fanspage Facebook : MIN 1 Lampung Timur
 Akreditasi : B NPSN : 60705756 NSM : 111118070001

SURAT KETERANGAN

Nomor : B.254/Mi.08.05/Kp.07.01/11/2025
 Lamp : -
 Perihal : **BALASAN IZIN RESEARCH**

Sehubungan dengan surat dari Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung, Nomor:B-3203/In.28/D.1/TL.01/08/2025 pada tanggal 11 Agustus 2025 , menerangkan bahwa mahasiswa/i dibawah ini :

Nama : AHMAD MUKHLISHIN
 NPM : 2101012001
 Semester : 9 (Sembilan)
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Untuk melaksanakan research di MIN 1 Lampung timur dalam rangka menyelesaikan tugas akhir dengan judul "PENERAPAN MEDIA TIKTOK DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MIN 1 LAMPUNG TIMUR".

Demikian surat Tanggapan izin research ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan : Adirejo
 Pada Tanggal : 12 November 2025

Kepala MIN 1 Lampung Timur



DARSONO, M.Pd.I
 NIP.198312182009011010

Lampiran 7 Surat Keterangan Bebas Pustaka UIN JUSILA



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS
ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
UNIT PERPUSTAKAAN
NPP: 1807062F0000001**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297, 42775; Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: lainmetro@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-715/ln.28/S/U.1/OT.01/09/2025**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung menerangkan bahwa :

Nama : AHMAD MUKHLISIN
NPM : 2101012001
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam

Adalah anggota Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung Tahun Akademik 2025/2026 dengan nomor anggota 2101012001.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.



Metro, 29 September 2025
Kepala Perpustakaan,

Aan Gutroni, S.I.Pust.
NIP. 19920428 201903 1 009

Lampiran 8 Wawancara Guru SKI

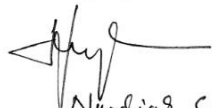
PEDOMAN WAWANCARA GURU SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MIN 1 LAMPUNG TIMUR

Nama : *Nurdiah, S. Ag*
Jabatan : Guru Mata Pelajaran SKI Kelas VI

Indikator	Pertanyaan
Menganalisis Kebutuhan Peserta Didik	Apa saja yang dilakukan Bapak/Ibu untuk dapat mengetahui kebutuhan awal peserta didik sebelum melakukan proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)?
Menganalisis Karakteristik Penggunaan Media dan Teknologi Peserta Didik	Bagaimana Bapak/Ibu melihat kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan media digital atau teknologi untuk pembelajaran SKI? Apakah penggunaan media sosial seperti aplikasi TikTok dapat membantu siswa dalam memperdalam nilai-nilai sejarah Islam?
Menganalisis Ketersediaan Fasilitas Pendukung	Bagaimana Bapak/Ibu menilai ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran SKI di madrasah ini? Sejauh mana fasilitas seperti proyektor, komputer, akses internet, maupun fasilitas lainnya yang tersedia mampu digunakan dalam pembelajaran SKI?
Menganalisis Kurikulum	Apakah kurikulum SKI yang digunakan saat ini sudah sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik? Bagaimana tantangan yang Bapak/Ibu hadapi dalam mengimplementasikan kurikulum dalam mata pelajaran SKI saat di kelas?
Menganalisis Metode Pembelajaran	Apa saja jenis metode Bapak/Ibu yang selama ini sudah dilakukan dalam proses pembelajaran SKI?

Pekalongan, ..05..11..2025..

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran SKI
MIN 1 Lampung Timur


.....
197103022009012004

Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Yth. Bapak/Ibu

Ahli Materi Pembelajaran

Nama : Dr. Abdul Mujib, M.Pd.
 Bidang Keilmuan : Pendidikan Agama Islam
 Instansi : UIN Jember
 Jabatan : Dosen

A. Pengantar

Saya mahasiswa UIN Jember siwo Lampung prodi Pendidikan Agama Islam, sedang melakukan penelitian "Penerapan Media TikTok dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 1 Lampung Timur." Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi Guru dan Siswa khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Agar penelitian ini dapat maksimal dalam proses belajar siswa, maka bersamaan dengan ini kami mengharap kesediaan untuk menjawab beberapa pernyataan pada tabel yang sudah disediakan. Setiap pernyataan yang masuk kami perlakukan sama dan tidak ada jawaban yang dinilai salah. Kerahasiaan identitas dari perolehan jawaban dijamin sepenuhnya oleh peneliti. Atas perhatian dan kerjasamanya dari Bapak/Ibu sekalian kami ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar pernyataan ini di isi oleh Ahli Meteri Pembelajaran.
2. Berilah tanda (✓) pada salah satu skor penilaian, 1,2,3,4 dan 5 dengan keterangan kriteria berikut ini.
 - 5 : Sangat Sesuai
 - 4 : Sesuai
 - 3 : Sedang
 - 2 : Tidak Sesuai
 - 1 : Sangat Tidak Sesuai

Mohon berkenaan Bapak/Ibu memberikan skor penilaian dan komentar atau masukan pada kolom tabel yang sudah disediakan.

C. Lembar Validasi Materi Pembelajaran

No	Indikator	Pernyataan	Penilaian Validator				
			1	2	3	4	5
1.	Kebenaran dan kelayakan materi dengan kajian keilmuan	Kesesuaian materi dengan desain pembelajaran				✓	
		Kesesuaian materi dengan kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik					✓
		Kesesuaian materi dengan konsep, prinsip dan prosedur				✓	
		Kebenaran substansi materi yang disajikan					✓
		Susunan materi yang disajikan sistematis				✓	
2.	Penyajian materi dan partisipasi belajar Peserta Didik	Kejelasan materi dalam bahan ajar				✓	
		Kejelasan urutan penyajian materi				✓	
		Penyajian materi dapat membangkitkan proses interaktif peserta didik				✓	
		Materi yang dikembangkan memiliki dan bisa menciptakan kemandirian belajar				✓	
		Ketepatan bahan ajar sesuai dengan kurikulum merdeka					✓
3.	Penggunaan bahasa dan uraian materi	Kesesuaian bahasa mudah dipahami				✓	
		Penulisan sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	
		Istilah yang digunakan dalam memperjelas materi dapat dipahami					✓
		Ketepatan penggunaan kosa kata dalam bahan pembelajaran					✓
		Daya dukung gambar untuk memperjelas materi agar dapat dipahami dengan mudah				✓	

Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Desain

INSTRUMEN AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Yth. Bapak/Ibu

Ahli Desain Pembelajaran

Nama

Bidang Keilmuan

Instansi

Jabatan

Adi Wijaya, M.Pd.
Pendidikan Agama Islam
Universitas Ma'arif Lampung
Dosen PAI

A. Pengantar

Saya Mahasiswa UIN Jurai siwo Lampung prodi Pendidikan Agama Islam, sedang melakukan penelitian "Penerapan Media TikTok dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Min 1 Lampung Timur." Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi Guru dan Siswa khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Agar penelitian ini dapat maksimal dalam proses belajar siswa, maka bersamaan dengan ini kami mengharap kesediaan untuk menjawab beberapa pernyataan pada tabel yang sudah disediakan. Setiap pernyataan yang masuk kami perlakukan sama dan tidak ada jawaban yang dinilai salah. Kerahasiaan identitas dari perolehan jawaban dijamin sepenuhnya oleh peneliti. Atas perhatian dan kerjasamanya dari Bapak/Ibu sekalian kami ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar pernyataan ini di isi oleh Ahli Desain Pembelajaran.
2. Berilah tanda (√) pada salah satu skor penilaian, 1,2,3,4 dan 5 dengan keterangan kriteria berikut ini.

5	: Sangat Sesuai
4	: Sesuai
3	: Sedang
2	: Tidak Sesuai
1	: Sangat Tidak Sesuai

Mohon berkenaan Bapak/Ibu memberikan skor penilaian dan komentar atau masukan pada kolom tabel yang sudah disediakan.

C. Lembar Validasi Desain Pembelajaran

NO	Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Ketepatan perumusan TP	Kejelasan rumusan TP (Tujuan Pembelajaran) dalam pembelajaran					✓
		Setiap TP cukup jelas <i>Audience, Behavior, Condition dan Degree</i>				✓	
		Keakuratan kata kerja operasional dengan TP dapat dicapai dengan mudah					✓
		Kerasionalan TP yang hendak dicapai dalam pembelajaran					✓
2.	Relevansi strategi intruksional dengan TP	Pengembangan urutan kegiatan instruksional relevan dengan TP					✓
		Metode instruksional yang dipilih relevan dengan TP					✓
3.	Kualitas teknis desain pembelajaran	Bahan intruksional yang dikembangkan dengan desain menarik bagi <i>learner</i>					✓
		Pemilihan jenis dan ukuran huruf sesuai dengan aturan penulisan ilmiah					✓
		Gambar dan animasi disajikan dengan jelas dan menarik					✓
		Kemenarikan tampilan dalam desain pembelajaran sangat interaktif					✓
4.	Pembelajaran online sebagai sumber belajar	Kemampuan pembelajaran online interaktif sebagai multimedia yang berperan untuk sumber belajar				✓	
		Daya dukung pembelajaran online sebagai fasilitator terhadap potensi belajar dalam proses pembelajaran					✓
5.	Kemenarikan dan ketepatan desain pembelajaran	Rancangan desain pembelajaran memiliki daya tarik untuk pembelajaran					✓
		Tampilan ilustrasi dan background menarik dan interaktif					✓
		Ketepatan pemilihan huruf dan ukurannya memberikan kemudahan untuk dibaca					✓

Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Media

INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Yth. Bapak/Ibu

Ahli Media Pembelajaran

Nama : Bima Fandi A. N.Pd
 Bidang Keilmuan : Pendidikan Agama Islam
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Jabatan : Dosen
 Hari/Tanggal : Senin / 13 Oktober 2025

A. Pengantar

Saya mahasiswa UIN Juri siwo Lampung prodi Pendidikan Agama Islam, sedang melakukan penelitian “Penerapan Media Tiktok dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Min 1 Lampung Timur.” Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi Guru dan Siswa khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Agar penelitian ini dapat maksimal dalam proses belajar siswa, maka bersamaan dengan ini kami mengharap kesediaan untuk menjawab beberapa pernyataan pada tabel yang sudah disediakan. Setiap pernyataan yang masuk kami perlakukan sama dan tidak ada jawaban yang dinilai salah. Kerahasiaan identitas dari perolehan jawaban dijamin sepenuhnya oleh peneliti. Atas perhatian dan kerjasamanya dari Bapak/Ibu sekalian kami ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

3. Lembar pernyataan ini di isi oleh Ahli Media Pembelajaran.
4. Berilah tanda (√) pada salah satu skor penilaian, 1,2,3,4 dan 5 dengan keterangan kriteria berikut ini.

- 5 : Sangat Sesuai
- 4 : Sesuai
- 3 : Sedang
- 2 : Tidak Sesuai
- 1 : Sangat Tidak Sesuai

Mohon berkenaan Bapak/Ibu memberikan skor penilaian dan komentar atau masukan pada kolom tabel yang sudah disediakan.

C. Lembar Validasi Media Pembelajaran

NO	Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan tampilan	Kemenarikan tampilan utama pada desain pembelajaran					✓
		Kemudahan dalam mengoperasikan media yang digunakan					✓
		Keterpaduan warna tampilan pada desain pembelajaran					✓
		Kemudahan dalam melakukan login					✓
2.	Huruf dan penulisan	Kesesuaian huruf yang digunakan sesuai dengan tingkat <i>learner</i>					✓
		Kejelasan kalimat dalam desain pembelajaran					✓
		Ketepatan penggunaan bahasa pada kalimat dan paragraf materi dalam desain pembelajaran					✓
		Penggunaan bahan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓
3.	Tingkat interaksi desain pembelajaran	Kemudahan mengunduh atau mendownload materi pembelajaran				✓	
		Kemudahan mengupload tugas pada media yang digunakan				✓	
		Kejelasan dalam pemberian tugas pada media yang digunakan					✓
		Kejelasan petunjuk dalam pemberian tugas					✓
4.	Kegrafisan tampilan	Kesesuaian jenis ukuran huruf dalam desain pembelajaran					✓

Lamprian 12 Hasil Penilaian Angket Siswa Kelompok kecil
Sampel Siswa 1

ANGKET RESPON SISWA UJI KELOMPOK KECIL

Nama : Abid Aqil Abyan
Kelas : VI A
Tanggal : 20 Januari 2026

1. Lembar Lembar Angket Peserta Didik

A. Petunjuk Pengisian Angket Peserta Didik

- Sebelum pengisian angket ini, mohon terlebih dahulu siswa/siswi melihat atau mengamati desain pembelajaran yang dikembangkan.
- Berikan tanda ceklis (✓) pada salah satu kolom 1,2,3,4 dan 5 pada penilaian jawaban sesuai dengan penilaian siswa/siswi anggap paling tepat.

B. Keterangan Penilaian

- 5 : Sangat Sesuai
4 : Sesuai
3 : Sedang
2 : Tidak Sesuai
1 : Sangat Tidak Sesuai

NO	Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Keefektifan	Kesuaian isi materi pada desain pembelajaran				✓	
		Kesesuaian rancangan isi materi tersusun secara sistematis dan dapat diputar berulang-ulang					✓
		Kesesuaian isi materi memberi kemudahan untuk dipahami				✓	
		Kejelasan uraian pembahasan dan pemberian latihan					✓
		Kejelasan isi materi secara keseluruhan dapat memotivasi dalam belajar					✓
2.	Kemenarikan	Pengoprasian penggunaan media memudahkan dalam proses pembelajaran				✓	
		Kesesuaian pemilihan tulisan dan warna pada desain yang dikembangkan			✓		

NO	Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
		Ketepatan dalam pemilihan gambar dan animasi sesuai dengan isi materi yang ditampilkan				✓	
		Penggunaan bahasa dan kata yang digunakan dalam desain pembelajaran mudah dipahami			✓		
		Kesesuaian waktu dalam penyajian materi pada media yang digunakan				✓	
3.	Ketertarikan	Bahan ajar dalam desain pembelajaran pada media yang digunakan dapat menumbuhkan minat belajar					✓
		Menambah keterampilan					✓
		Memberi bantuan untuk belajar					✓
		Memberi daya tarik untuk menarik perhatian					✓
		Memberi dampak positif dalam proses pembelajaran				✓	

Sampel Siswa 2

ANGKET RESPON SISWA UJI KELOMPOK KECIL

Nama : Adzka ulwa N122a
 Kelas : VI A
 Tanggal : 20 Januari 2024

1. Lembar Lembar Angket Peserta Didik

A. Petunjuk Pengisian Angket Peserta Didik

- Sebelum pengisian angket ini, mohon terlebih dahulu siswa/siswi melihat atau mengamati desain pembelajaran yang dikembangkan.
- Berikan tanda ceklis (✓) pada salah satu kolom 1,2,3,4 dan 5 pada penilaian jawaban sesuai dengan penilaian siswa/siswi anggap paling tepat.

B. Keterangan Penilaian

- 5 : Sangat Sesuai
 4 : Sesuai
 3 : Sedang
 2 : Tidak Sesuai
 1 : Sangat Tidak Sesuai

NO	Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Keefektifan	Kesuaian isi materi pada desain pembelajaran					✓
		Kesesuaian rancangan isi materi tersusun secara sistematis dan dapat diutar berulang-ulang				✓	
		Kesesuaian isi materi memberi kemudahan untuk dipahami				✓	
		Kejelasan uraian pembahasan dan pemberian latihan					✓
		Kejelasan isi materi secara keseluruhan dapat memotivasi dalam belajar					✓
2.	Kemenarikan	Pengoprasian penggunaan media memudahkan dalam proses pembelajaran				✓	
		Kesesuaian pemilihan tulisan dan warna pada desain yang dikembangkan					✓

**Lampiran 13 Hasil Penilaian Angket Siswa Kelompok Besar
Sampel Siswa 1**

ANGKET RESPON SISWA UJI KELOMPOK BESAR

Nama : azka alhaya riski F
 Kelas : VI A
 Tanggal : 20 Januari 2026

2. Lembar Lembar Angket Peserta Didik

A. Petunjuk Pengisian Angket Peserta Didik

1. Sebelum pengisian angket ini, mohon terlebih dahulu siswa/siswi melihat atau mengamati desain pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berikan tanda ceklis (✓) pada salah satu kolom 1,2,3,4 dan 5 pada penilaian jawaban sesuai dengan penilaian siswa/siswi anggap paling tepat.

B. Keterangan Penilaian

- 5 : Sangat Sesuai
 4 : Sesuai
 3 : Sedang
 2 : Tidak Sesuai
 1 : Sangat Tidak Sesuai

NO	Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Keefektifan	Kesuaian isi materi pada desain pembelajaran					✓
		Kesesuaian rancangan isi materi tersusun secara sistematis dan dapat diputar berulang-ulang					✓
		Kesesuaian isi materi memberi kemudahan untuk dipahami				✓	
		Kejelasan uraian pembahasan dan pemberian latihan					✓
		Kejelasan isi materi secara keseluruhan dapat memotivasi dalam belajar					✓
2.	Kemenarikan	Pengoprasian penggunaan media memudahkan dalam proses pembelajaran				✓	
		Kesesuaian pemilihan tulisan dan warna pada desain yang dikembangkan				✓	

NO	Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
		Ketepatan dalam pemilihan gambar dan animasi sesuai dengan isi materi yang ditampilkan					✓
		Penggunaan bahasa dan kata yang digunakan dalam desain pembelajaran mudah dipahami				✓	
		Kesesuaian waktu dalam penyajian materi pada media yang digunakan					✓
3.	Ketertarikan	Bahan ajar dalam desain pembelajaran pada media yang digunakan dapat menumbuhkan minat belajar				✓	
		Menambah keterampilan					✓
		Memberi bantuan untuk belajar				✓	
		Memberi daya tarik untuk menarik perhatian					✓
		Memberi dampak positif dalam proses pembelajaran					✓

Sampel Siswa 2

ANGKET RESPON SISWA UJI KELOMPOK BESAR

Nama : Danesh Nur Fazzila
 Kelas : VI A
 Tanggal : 20 Januari 2026

2. Lembar Lembar Angket Peserta Didik

A. Petunjuk Pengisian Angket Peserta Didik

1. Sebelum pengisian angket ini, mohon terlebih dahulu siswa/siswi melihat atau mengamati desain pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berikan tanda ceklis (✓) pada salah satu kolom 1,2,3,4 dan 5 pada penilaian jawaban sesuai dengan penilaian siswa/siswi anggap paling tepat.

B. Keterangan Penilaian

- 5 : Sangat Sesuai
 4 : Sesuai
 3 : Sedang
 2 : Tidak Sesuai
 1 : Sangat Tidak Sesuai

NO	Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Keefektifan	Kesuaian isi materi pada desain pembelajaran				✓	
		Kesesuaian rancangan isi materi tersusun secara sistematis dan dapat diputar berulang-ulang				✓	
		Kesesuaian isi materi memberi kemudahan untuk dipahami					✓
		Kejelasan uraian pembahasan dan pemberian latihan				✓	
		Kejelasan isi materi secara keseluruhan dapat memotivasi dalam belajar				✓	
2.	Kemenarikan	Pengoprasian penggunaan media memudahkan dalam proses pembelajaran				✓	
		Kesesuaian pemilihan tulisan dan warna pada desain yang dikembangkan				✓	

NO	Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
		Ketepatan dalam pemilihan gambar dan animasi sesuai dengan isi materi yang ditampilkan			✓		
		Penggunaan bahasa dan kata yang digunakan dalam desain pembelajaran mudah dipahami					✓
		Kesesuaian waktu dalam penyajian materi pada media yang digunakan				✓	
3.	Ketertarikan	Bahan ajar dalam desain pembelajaran pada media yang digunakan dapat menumbuhkan minat belajar					✓
		Menambah keterampilan				✓	
		Memberi bantuan untuk belajar					✓
		Memberi daya tarik untuk menarik perhatian				✓	
		Memberi dampak positif dalam proses pembelajaran					✓

Lampiran 14 Penilaian Keefektifan Terhadap Pengembangan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

NO	Aspek Penilaian	Butir	Peserta Didik																														
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1.	Keefektifan	1.	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5
		2.	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	
		3.	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	
		4.	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	
		5.	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4
2.	Kemenarikan	6.	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4
		7.	3	5	4	4	3	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	3	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	
		8.	4	4	3	5	5	3	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4
		9.	5	3	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	3	4	5	4	4	4	4	5	5
		10.	4	4	4	5	5	4	5	5	3	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5
3.	Ketertarikan	11.	5	5	5	4	4	5	4	3	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5
		12.	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4
		13.	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5
		14.	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5
		15.	4	4	4	3	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	3	5	5	5	5	4	3	4	5	4	5	4	5	3	5
Jumlah		64 65 68 66 68 68 64 69 68 67 68 69 68 68 68 65 68 66 69 68 68 70 66 67 69 69 68 66 70 68 71 68																															
Jumlah Presentase Keseluruhan		90,13 %																															
Kriteria		Sangat Valid																															

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kelompok Besar} = \frac{2.028}{2.250} \times 100\%$$

$$= 90,13 \% \text{ (Sangat Valid)}$$

- 1) Menghitung Nilai Rata-rata nilai uji pre-test dan post-test

Rumus Rata-rata (mean)

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan:

ΣX = jumlah seluruh nilai siswa

N = jumlah siswa

$$\bar{X}_{Pre} = \frac{2.206}{30} = 73.53\%$$

$$\bar{X}_{Prost} = \frac{2.791}{30} = 93.03\%$$

$$\text{Jumlah Nilai pre-test} = 2.206$$

$$\text{Jumlah Nilai post-test} = 2.791$$

$$\text{Jumlah Siswa} = 30$$

- 2) Menghitung Selisih (Gain) Nilai

Rumus Gain :

$$\text{Gain} = \bar{X}_{Pre} - \bar{X}_{Prost}$$

$$\text{Gain} = 73 - 93 = 20$$

Artinya terjadi peningkatan nilai sebesar **20 poin**.

3) Menghitung N-Gain (Normalized Gain)

Rumus N-Gain :

$$N\text{-Gain} = \frac{Pre - \bar{X} \text{ Prost}}{\text{Skor Maksimal}} = 100\%$$

$$N\text{-Gain} = \frac{93 - 73}{100 - 73} = \frac{20}{27} = 0,74$$

Kategori N-Gain:

 $\geq 0,70$ = Tinggi $0,30 - 0,69$ = Sedang $< 0,30$ = Rendah

4) Menghitung Persentase Ketuntasan Belajar

Jika KKM misalnya 75

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Tuntas siswa} = 20$$

$$\text{Jumlah siswa} = 30$$

$$Pre = \frac{20}{30} \times 100\% = 66\%$$

$$\text{Tuntas siswa} = 30$$

$$\text{Jumlah siswa} = 30$$

$$\text{Prost} = \frac{30}{30} \times 100\% = 100\%$$

Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Nomer Angket	Penilaian Validator	
			1	2
1.	Kebenaran dan kelayakan materi dengan kajian keilmuan	1.	4	5
		2.	5	5
		3.	4	4
		4.	5	5
		5.	4	5
2.	Penyajian materi dan partisipasi belajar Peserta Didik	6.	4	5
		7.	4	4
		8.	4	5
		9.	4	5
		10.	5	5
3.	Penggunaan bahasa dan uraian materi	11.	4	5
		12.	4	5
		13.	5	5
		14.	5	5
		15.	4	5
Skor Keseluruhan			65	73
Presentase Kevalidan Per-Validator			86%	97%
Kategori Kevalidan			Sangat Valid	Sangat Valid
Skor Total			186	
Rata-Rata Presentase Kevalidan			92%	
Kategori Kevalidan			Sangat Valid	

Validator Ke-1 = Dr. Abdul Mujib, M.Pd.I	Validator Ke-2 = Diah S.Ag
$P_v = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor Maksimal}} \times 100\%$ $\text{Presentase Validator 1} = \frac{65}{75} \times 100\%$ $= 86 \% \text{ (Sangat Valid)}$	$P_v = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor Maksimal}} \times 100\%$ $\text{Presentase Validator 2} = \frac{73}{75} \times 100\%$ $= 97 \% \text{ (Sangat Valid)}$
$= \frac{\text{Presentase Validator 1} + \text{Presentase Validator 2}}{2}$ $\text{Rata-Rata Presentase} = \frac{86\% + 97\%}{2}$ $\text{Rata-Rata Presentase} = 92\% \text{ (Sangat Valid)}$	

Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Desain

No	Indikator	Nomer Angket	Penilaian Validator	
			1	2
1.	Ketepatan perumusan TP	1.	4	5
		2.	5	4
		3.	5	5
		4.	5	5
2.	Relevansi strategi intruksional dengan TP	5.	4	5
		6.	5	5
3.	Kualitas teknis desain pembelajaran	7.	5	5
		8.	4	5
		9.	4	5
		10.	5	5
4.	Pembelajaran online sebagai sumber belajar	11.	5	4
		12.	5	5
5.	Kemenarikan dan ketepatan desain pembelajaran	13.	4	5
		14.	5	5
		15.	4	5
Skor Keseluruhan			69	73
Presentase Kevalidan Per-Validator			92%	97%
Kategori Kevalidan			Sangat Valid	Sangat Valid
Skor Total			189	
Rata-Rata Presentase Kevalidan			95%	
Kategori Kevalidan			Sangat Valid	

Validator Ke-1 = Dewi Masitoh M.Pd	Validator Ke-2 = Aji Wijaya, M.pd
$Pv = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor Maksimal}} \times 100\%$	$Pv = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor Maksimal}} \times 100\%$
$\text{Persentase Validator 1} = \frac{69}{75} \times 100\%$ $= 92 \% \text{ (Sangat Valid)}$	$\text{Persentase Validator 2} = \frac{73}{75} \times 100\%$ $= 97 \% \text{ (Sangat Valid)}$
$= \frac{\text{Presentase Validator 1} + \text{Presentase Validator 2}}{2}$ $\text{Rata-Rata Presentase} = \frac{92\% + 97\%}{2}$ $\text{Rata-Rata Presentase} = 95\% \text{ (Sangat Valid)}$	

Lampiran 17 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Nomer Angket	Penilaian Validator	
			1	2
1.	Kemenarikan tampilan	1.	5	5
		2.	4	5
		3.	4	5
		4.	5	5
2.	Huruf dan penulisan	5.	4	5
		6.	5	5
		7.	5	5
		8.	4	5
3.	Tingkat interaksi desain pembelajaran	9.	5	4
		10.	4	4
		11.	4	5
		12.	5	5
4.	Kegrafisan tampilan	13.	5	5
		14.	4	5
		15.	4	4
Skor Keseluruhan			67	72
Presentase Kevalidan Per-Validator			89%	96%
Kategori Kevalidan			Sangat Valid	Sangat Valid
Skor Total			185	
Rata-Rata Presentase Kevalidan			93%	
Kategori Kevalidan			Sangat Valid	

Validator Ke-1 = Ir. Tri Aristi Saputri, S.Kom.,M.T.I	Validator Ke-2 = Bima Fandi Asy'arie, M.Pd.
$Pv = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor Maksimal}} \times 100\%$ $\text{Presentase Validator 1} = \frac{67}{75} \times 100\%$ $= 89 \% \text{ (Sangat Valid)}$	$Pv = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor Maksimal}} \times 100\%$ $\text{Presentase Validator 2} = \frac{72}{75} \times 100\%$ $= 96 \% \text{ (Sangat Valid)}$
$= \frac{\text{Presentase Validator 1} + \text{Presentase Validator 2}}{2}$ $\text{Rata-Rata Presentase} = \frac{89\% + 96\%}{2}$ $\text{Rata-Rata Presentase} = 93\% \text{ (Sangat Valid)}$	

Lampiran 18 Lembar Konsultasi Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47295; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Ahmad Mukhlisin
 NPM : 2101012001

Program Studi : PAI
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	20/25 /4	Ace bab - IS/ II daftar - dequdees + daftar di Aque Antel de Nugodan 20/25 /4	(m)

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PAI


Dewi Masitoh, M.Pd.

NIP. 19930618 202012 2 019

Dosen Pembimbing


Dr. Zuhairi, M.Pd.

NIP. 19620612 198903 1 006

Lampiran 19 Link Produk Media TikTok Dalam Pembelajaran SKI

SLIDE VIDEO

“Penerapan Media TikTok dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di
MIN 1 Lampung Timur”

Peneliti

Nama : Ahmad Mukhlishin

NPM : 2101012001

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Kelas : VI (Enam)

Materi Pembelajaran : Wali Songgo

NO	Pembagian Part	Materi Pembahasan	Link Video
1.	Bagian 1	Tadarus Membaca Al-Qur'an	https://vt.tiktok.com/ZSyKFnm1C/
2.	Bagian 2	Kegiatan Pendahuluan	https://vt.tiktok.com/ZSyKFKYvY/
3.	Bagian 3	Tujuan Pembelajaran	https://vt.tiktok.com/ZSyKFCKLn/
4.	Bagian 4	Asesmen Diagnostik Non nognotif	https://vt.tiktok.com/ZSyKFnbm9/
5.	Part 1	Materi Pembahasan “Sunan Maulana Malik Ibrahim”	https://vt.tiktok.com/ZSyKYM EvV/
6.	Part 2	Materi Pembahasan “Sunan Ampel”	https://vt.tiktok.com/ZSyKY6D8F/
7.	Part 3	Materi Pembahasan “Sunan Giri”	https://vt.tiktok.com/ZSyKYAPfn/
8.	Part 4	Sesi Diskusi (1)	https://vt.tiktok.com/ZSyKYLQoD/
9.	Part 5	Ice Breaking	https://vt.tiktok.com/ZSyKYej2J/
10.	Part 6	Materi Pembahasan “Sunan Bonang”	https://vt.tiktok.com/ZSyKY5eGM/
11.	Part 7	Materi Pembahasan “Sunan Drajat”	https://vt.tiktok.com/ZSyKY3c6S/
12.	Part 8	Sesi Diskusi (2)	https://vt.tiktok.com/ZSyKYgtg2/
13.	Part 9	Tugas Siswa	https://vt.tiktok.com/ZSyKYQLNp/
14.	Part 10	Refleksi Pencapaian Didik	https://vt.tiktok.com/ZSyKY9UKA/

Lampiran 20 Dokumentasi Disekolah**Gerbang Utama****Ruang Kelas****Wawanncara Guru SKI Kelas VI**

Lampiran 21 Dokumentasi Penilaian Instrumen Validator



Penilaian Validasi Ahli Materi (1)



Penilaian Validasi Ahli Meteri (2)



Penilaian Validasi Ahli Desain (1)



Penilaian Validasi Ahli Desain (2)



Penilaian Validasi Ahli Media (1)



Penilaian Validasi Ahli Media (2)

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Ahmad Mukhlisin Lahir 20 Januari 2002 di Unit 2, Kecamatan Banjar Agung, Kabupaten Tulang Bawang. Memulai Pendidikan dasar di SDN 1 Ganjar Agung, Tulang Bawang lulus tahun 2014, kemudian melanjutkan di MTs Darussa'adah Lampung Tengah lulus tahun 2017, dan lulus dari SMK Negeri 2 Metro tahun 2020.

Kemudian melanjutkan studi pada IAIN Metro yang sekarang menjadi Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung mengambil program studi Pendidikan Agama Islam (PAI), tahun 2021 sampai sekarang.