

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *TikTok* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI Manajemen Perkantoran 1 di SMKN 1 Kota Serang dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).
2. Media pembelajaran berbasis *TikTok* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak, penilaian kelayakan didasarkan pada hasil validasi yang sangat memuaskan dari berbagai validator, termasuk ahli materi, ahli media, guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, serta hasil uji coba skala kecil dan skala besar. Hasil validasi menunjukkan skor yang tinggi, yaitu 94% dari ahli materi, 87% dari ahli media, 85% dari guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, 91% dari uji coba skala kecil, dan 89% dari uji coba skala besar. Angka-angka ini menunjukkan bahwa media ini memenuhi standar kualitas dan relevansi dalam pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran berbasis *TikTok* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI Manajemen Perkantoran 1 di SMKN 1 Kota Serang. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan signifikan minat belajar siswa, dari rata-rata 35% (kategori rendah) sebelum penggunaan media menjadi 88% (kategori

sangat tinggi) setelah penggunaan media. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis *TikTok* mampu mendorong antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *TikTok* ini dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMKN 1 Kota Serang, khususnya untuk meningkatkan minat belajar siswa.

B. Saran-saran

Berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai acuan untuk penelitian serupa selanjutnya sebagai berikut:

1. Bagi Pengembangan Media

Mengingat dinamika perkembangan fitur dan tren di aplikasi *TikTok* yang cepat, disarankan untuk melakukan pembaruan dan adaptasi media secara berkala. Hal ini penting agar media tetap relevan, menarik, dan selaras dengan kebiasaan penggunaan *TikTok* oleh siswa.

2. Bagi Guru dan Sekolah

Guru disarankan untuk lebih terbuka terhadap penggunaan media sosial seperti *TikTok* sebagai media pembelajaran yang inovatif dan dekat dengan keseharian siswa. Sekolah juga diharapkan memberikan dukungan fasilitas dan pelatihan kepada guru agar mampu memproduksi serta mengelola konten pembelajaran digital secara mandiri. Kolaborasi antar guru juga penting dalam menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang kreatif dan kolaboratif.

3. Bagi Siswa

Siswa disarankan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *TikTok* sebagai sarana untuk belajar secara mandiri dan menyenangkan, tidak hanya sebagai hiburan semata. Mereka juga perlu mengembangkan sikap kritis dan selektif dalam menyaring informasi yang diperoleh dari media sosial. Dengan terlibat aktif dalam proses belajar digital, siswa dapat meningkatkan pemahaman materi dan minat belajar secara signifikan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan dapat mengembangkan media pembelajaran serupa dengan memperluas cakupan materi, jenjang kelas, atau bahkan lintas mata pelajaran. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi pengaruh media *TikTok* terhadap hasil belajar, motivasi, atau karakter siswa secara lebih mendalam. Selain itu, kolaborasi dengan ahli media digital dapat meningkatkan kualitas teknis dan pedagogis dari media yang dikembangkan.

5. Bagi Kebijakan Kurikulum

Pemerintah dan penyusun kurikulum diharapkan mempertimbangkan integrasi media sosial edukatif seperti *TikTok* sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan generasi digital. Kurikulum sebaiknya memberikan ruang bagi inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan partisipatif. Dengan demikian, pendidikan menjadi lebih kontekstual dan mampu menjawab tantangan serta karakteristik peserta didik di era digital.