

# MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SISWA SMP MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TIKTOK

Oleh :

Susiana Kaban<sup>1)</sup>, Vitri Rokhima<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup> Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Flora

<sup>1</sup>email: susiana.kaban1978@gmail.com

<sup>2</sup>email: vitri@stikesflora-medan.ac.id

## Informasi Artikel

### Riwayat Artikel :

Submit, 5 Februari 2026

Revisi, 27 Mei 2026

Diterima, 29 Mei 2026

Publish, 31 Mei 2026

### Kata Kunci :

TikTok,

*Project Based Learning*,

Media Sosial,

Penguasaan Kosakata,

Siswa SMP F.Tandean.

## ABSTRAK

Penguasaan kosakata adalah komponen fundamental pada pembelajaran bahasa Inggris karena mendukung kemampuan siswa memahami dan menggunakan bahasa secara efektif. Namun, rendahnya penguasaan kosakata masih menjadi tantangan karena pembelajaran cenderung berfokus pada guru, dalam hal ini kurang memberi pengalaman belajar secara autentik. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas penerapan *TikTok-Project Based Learning* dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa SMP Swasta F. Tandean Tebing Tinggi. Desain penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen *non-equivalent control group*. Jumlah responden penelitian adalah sejumlah 60 orang siswa terbagi dalam dua kelompok, yaitu 30 orang siswa di kelas eksperimen diberikan metode belajar *Project Based Learning* melalui pembuatan video TikTok. Sedangkan 30 orang lainnya ada di kelas kontrol yang mendapat metode belajar *Problem Based Learning*. Data dikumpulkan dengan cara tes terhadap penguasaan kosakata pada tahap pretes dan postes, kemudian dianalisa melalui deskriptif statistik, *paired t-test*, *independent t-test*, dan analisa *effect size*. Hasil diperoleh rerata skor pada kelompok eksperimen meningkat dari 56,07 menjadi 84,87. Hasil uji menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan ( $p < 0,001$ ), Selanjutnya, terdapat peningkatan pada nilai Cohen's *d* sebesar 7,118. Ini mengindikasikan adanya efek intervensi yang besar. Temuan ini membuktikan bahwa *TikTok-Project Based Learning* efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui pembelajaran yang aktif, kolaboratif, kreatif, dan kontekstual.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license*



## Corresponding Author:

Nama: Susiana Kaban

Afiliasi: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Flora

Email: susiana.kaban1978@gmail.com

## 1. PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata (*vocabulary mastery*) merupakan bagian dari komponen utama dalam keberhasilan pembelajaran dalam bahasa Inggris. Kosakata menjadi dasar bagi perkembangan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis karena siswa tidak dapat memahami maupun menyampaikan pesan secara efektif tanpa memiliki perbendaharaan kata yang memadai. Hasil penelitian terdahulu melaporkan bahwa penguasaan kosakata

berhubungan kuat dengan kemampuan memahami bacaan, komunikasi lisan, dan pencapaian akademik siswa dalam pembelajaran bahasa asing (Tia et al, 2026; Uge & Hornay, 2026; Suryanto, et al 2021).

Pembelajaran kosakata di tingkat pendidikan SMP memerlukan perhatian dalam menghadapi berbagai kendala. Kegiatan pembelajaran umumnya didominasi cara belajar dengan metode menghafal daftar kata dan bentuk latihan-latihan bersifat mekanis sehingga kurang

mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Akibatnya, siswa cenderung cepat melupakan kosakata yang telah dipelajari dan mengalami kesulitan menggunakannya dalam konteks komunikasi nyata. Setiawan & Firdaus (2024) dan Nematollahi et al (2017) sependapat bahwa pembelajaran kosakata yang bermakna dan kontekstual memberi dampak lebih besar terhadap retensi dibandingkan dengan pembelajaran berbasis hafalan.

Bentuk pendekatan yang dinilai dapat mengatasi masalah tersebut metode pembelajaran *Project-Based Learning*. Model seperti ini menempatkan para siswa SMP sebagai pusat pembelajaran dengan penyelesaian proyek untuk mendorong kolaborasi, kreativitas, komunikasi, serta kemampuan berpikir kritis. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, PjBL memungkinkan siswa menggunakan kosakata baru secara langsung melalui aktivitas yang autentik sehingga proses pemerolehan bahasa menjadi lebih bermakna. Hasil *systematic review* yang dilakukan oleh Guo et al. (2020) memberikan hasil tentang penerapan PjBL yang dilaksanakan dengan konsisten memberikan pengaruh positif pada hasil belajar, motivasi, keterampilan kolaboratif, serta kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi. Selain itu Abdul (2024) menemukan bahwa tugas berbasis proyek secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata (*vocabulary*) dan kelancaran berbicara siswa SMA dalam konteks pembelajaran komunikatif dan autentik

Seiring berkembangnya teknologi digital, penerapan PjBL semakin efektif ketika dipadukan dengan media sosial sebagai sarana belajar. Banyak jenis platform digunakan para generasi muda termasuk diantaranya adalah TikTok. Karakteristik TikTok yang menggabungkan video singkat, audio, teks, dan efek visual memungkinkan siswa memproduksi konten pembelajaran secara kreatif sekaligus meningkatkan partisipasi mereka dalam menggunakan bahasa Inggris. Hasil penelitian Escamilla-Fajardo et al., (2021) menjelaskan TikTok dapat meningkatkan motivasi dalam belajar, keterlibatan seorang siswa dan kepercayaan diri mereka dalam proses pembelajaran bahasa. Temuan serupa dilaporkan oleh Wei (2024), yang menyatakan bahwa aktivitas berbasis video pendek dapat meningkatkan praktik penggunaan kosakata serta mengurangi kecemasan ketika berbicara menggunakan bahasa asing.

Namun demikian, pada beberapa penelitian terdahulu masih terfokus pada penggunaan TikTok sebagai instrumen media pembelajaran pada umumnya dan penerapan PjBL secara terpisah. Penelitian yang secara khusus mengintegrasikan TikTok ke dalam sintaks *Project-Based Learning* untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa SMP masih sangat terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian dilakukan pada mahasiswa atau pembelajar

dewasa sehingga belum banyak memberikan gambaran mengenai efektivitas pendekatan tersebut bagi siswa SMP dengan karakteristik belajar tidak sama satu dengan lainnya.

Penelitian ini memberikan kebaruan dalam integrasi TikTok dalam kerangka *Project-Based Learning* sebagai media proyek pembelajaran kosakata bagi siswa kelas VII SMP Swasta F. Tandean Tebing Tinggi. Melalui proyek pembuatan video edukatif, siswa tidak hanya mempelajari kosakata baru, tetapi juga menggunakannya dalam konteks komunikasi yang autentik melalui tahapan perencanaan, produksi, publikasi, dan refleksi. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan retensi kosakata sekaligus mengembangkan kreativitas, kemampuan komunikasi, dan literasi digital siswa.

Untuk itu, penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menganalisis efektivitas dalam penerapan *Project-Based Learning* melalui proyek video edukasi TikTok terhadap penguasaan kosakata siswa kelas VII SMP Swasta F. Tandean Tebing Tinggi. Kekhususan pada tujuan penelitian adalah mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan secara signifikan antara kemampuan kosakata para siswa SMP sebelum dan setelah pemberian metode belajar berbasis pada proyek atau program dengan media TikTok.

## 2. METODE PENELITIAN

### Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi-experiment berupa non-equivalent control group design untuk menguji pengaruh penerapan TikTok-*Project Based Learning* terhadap penguasaan kosakata siswa. Pemilihan desain bahwa ada kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan kelas yang ada uk tanpa penugasan secara acak.

### Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian terdiri dari 60 siswa di kelas VII SMP Swasta F. Tandean Tebing Tinggi, yang terdiri atas 30 siswa kelas VII-B pada kelompok kontrol dan 30 siswa kelas VII-C pada kelompok eksperimen. Pemilihan kelas didasarkan pada rekomendasi guru bahasa Inggris karena kedua kelas memiliki penguasaan kosakata dan minat belajar yang relatif rendah. Kedua kelompok dipilih untuk menguji efektivitas TikTok-PjBL dibandingkan dengan PBL dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

### Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tes penguasaan kosakata pada tahap **pretest** dan **posttest**. Penelitian ini menggunakan tiga fase pengumpulan data: (1) **Tre-test**; pada tahap ini, siswa diberikan tes untuk mengukur penguasaan kosakata, (2) **Treatment**; pada tahap ini, peneliti memberikan pembelajaran kepada siswa sekitar 3 kali pertemuan, masing-masing berlangsung selama 80 menit. Kelompok

eksperimen belajar menggunakan PjBL melalui pembuatan video TikTok sedangkan kelas kontrol belajar menggunakan PBL, (3) **Post-test**; setelah intervensi, siswa SMP melakukan post-test dengan mengukur penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa setelah melalui tahapan treatment.

#### Analisis Data

Selanjutnya, data dianalisis sesuai dengan metode statistik deskriptif dan inferensial, meliputi **paired t-test** untuk mengukur peningkatan pada hasil belajarnya, **independen t-test** yang membandingkan kedua kelompok, serta **effect size** untuk menentukan besarnya pengaruh perlakuan. Seluruh analisis dilakukan menggunakan SPSS versi 22.0.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berdasarkan quasi-experiment menggunakan metode Non-equivalent Control Group Design untuk menguji efektivitas penerapan TikTok-Project Based Learning melalui peningkatan vocabulary mastery siswa di kelas VII SMP Swasta F. Tandean Tebing Tinggi. Penelitian melibatkan 60 siswa yang berasal dari dua kelas yang telah terbentuk secara alami, kemudian ditetapkan menjadi 2 kelompok penelitian, yaitu 30 orang di kelas eksperimen (VII-C) dan 30 orang di kelas kontrol (VII-B). Kelas eksperimen diberikan metode belajar model PjBL yang terintegrasi dengan pembuatan video TikTok. Pada kelas kelompok kontrol menerima metode belajar model PBL tanpa pemanfaatan media TikTok sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Pada kelompok eksperimen, pembelajaran dirancang melalui serangkaian aktivitas berbasis proyek yang menuntut siswa untuk menggunakan kosakata bahasa Inggris secara aktif dalam konteks komunikasi yang autentik. Siswa bekerja secara berkelompok untuk merancang konsep video, menyusun naskah sederhana menggunakan kosakata yang telah dipelajari, mempraktikkan pelafalan, merekam video, serta mengedit dan mempresentasikan hasil proyek dalam bentuk video pendek melalui platform TikTok. Selama proses tersebut, siswa didorong untuk menerapkan kosakata baru dalam situasi yang bermakna sehingga mereka tidak hanya menghafal kata, tetapi juga menggunakannya secara kontekstual dalam aktivitas berbicara dan berkolaborasi.

Sebaliknya, pembelajaran pada kelompok kontrol dilaksanakan menggunakan metode PBL sesuai dengan analisis permasalahan, diskusi siswa dalam kelompok, pencarian makna kosakata menggunakan buku ajar atau kamus, serta penyampaian hasil diskusi di depan kelas. Meskipun kedua kelompok sama-sama menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, kelompok eksperimen memperoleh pengalaman belajar yang lebih berorientasi pada produk kreatif dan pemanfaatan media digital melalui pembuatan video TikTok sebagai luaran proyek pembelajaran.

Efektivitas penerapan TikTok-Project Based Learning terhadap peningkatan vocabulary mastery dianalisis melalui perbandingan hasil nilai pretes dan postes di kedua kelompok menggunakan analisa statistik secara deskriptif dan inferensial. Metode analisis secara deskriptif dipakai untuk mempresentasikan gambaran perubahan nilai sebelum dan setelah dilakukan intervensi. Sedangkan analisis inferensial dilakukan untuk memperoleh hasil uji terhadap signifikansi adanya perbedaan hasil belajar siswa pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Selanjutnya, hasil analisis ditampilkan pada uraian ini.

Tabel 1. Skor *Vocabulary Mastery* Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan TikTok-Project Based Learning pada Kelompok Intervensi

| Variabel           | N  | Min | Max | Mean  | Std. Deviation |
|--------------------|----|-----|-----|-------|----------------|
| Pretest_Intervensi | 30 | 42  | 65  | 56,07 | 5,452          |
| Post_Intervensi    | 30 | 70  | 93  | 84,87 | 6,230          |
| Valid N (listwise) | 30 |     |     |       |                |

Tabel 1 menunjukkan perubahan skor vocabulary mastery siswa di kelompok intervensi sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran dengan TikTok-Project Based Learning (TikTok-PjBL). Secara deskriptif, hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris setelah siswa mengikuti pembelajaran yang mengintegrasikan model pada Project Based Learning melalui pembuatan media video TikTok.

Sebelum intervensi (pretest), rata-rata skor vocabulary mastery siswa sebesar 56,07 dengan standar deviasi 5,452. Nilai minimum diperoleh para siswa sebesar 42, dan nilai maksimum dapat mencapai 65. Hasil penilaian menunjukkan kemampuan awal para siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris masih berada dalam kategori sedang, dalam hal ini penyebaran skor nilai masih relatif homogen. Secara keseluruhan, kondisi ini menunjukkan indikasi bahwa sebagian besar siswa SMP memiliki kemampuan di awal relatif tidak jauh berbeda sebelum diberikan perlakuan.

Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan TikTok-Project Based Learning, rerata skor meningkat menjadi 84,87 dengan standar deviasi 6,230. Terjadi peningkatan pada nilai terendah 70, dan nilai tertinggi 93. Secara keseluruhan, ada peningkatan rerata sebesar 28,80 point yang mengindikasikan adanya perkembangan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris yang cukup besar setelah penerapan model pembelajaran tersebut. Adanya kenaikan pada nilai minimum dan nilai maksimum juga mengindikasikan ada peningkatan yang dialami oleh siswa dengan meningkatnya kemampuan yang tinggi, ini terjadi pada siswa dimana sebelumnya kemampuan awal lebih rendah.

Standar deviasi pada posttest yang sedikit lebih tinggi dibandingkan pretest (6,230 dibandingkan 5,452) menunjukkan adanya variasi peningkatan hasil belajar diantara siswa. Meskipun demikian, selisih kedua nilai memiliki standar deviasi

tersebut relatif lebih kecil, sehingga dapat diinterpretasikan peningkatan kemampuan terjadi secara cukup merata pada sebagian besar siswa di kelompok intervensi.

Tabel 2. Skor *Vocabulary Mastery* Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran pada Kelompok Kontrol

| Variabel           | N  | Min | Max | Mean  | Std. Deviation |
|--------------------|----|-----|-----|-------|----------------|
| Pre_Kontrol        | 30 | 44  | 64  | 53,90 | 5,323          |
| Post_Kontrol       | 30 | 56  | 82  | 70,40 | 6,745          |
| Valid N (listwise) | 30 |     |     |       |                |

Tabel 2 menyajikan hasil statistik deskriptif *vocabulary mastery* siswa pada kelompok kontrol sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) mengikuti pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning (PBL). Secara umum, hasil deskriptif menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris setelah mengikuti proses pembelajaran, meskipun tanpa penerapan TikTok-Project Based Learning.

Sebelum pembelajaran (pretest), rata-rata skor *vocabulary mastery* siswa sebesar 53,90 dengan standar deviasi 5,323. Skor terendah yang diperoleh siswa adalah 44, sedangkan skor tertinggi mencapai 64. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris masih relatif terbatas dengan tingkat variasi kemampuan yang tidak terlalu besar antarsiswa. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat penguasaan kosakata yang relatif homogen sebelum memperoleh perlakuan pembelajaran.

Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning (PBL), rata-rata skor meningkat menjadi 70,40 dengan standar deviasi 6,745. Nilai minimum meningkat menjadi 56, sedangkan nilai maksimum mencapai 82. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 16,50 poin, yang menunjukkan bahwa model PBL mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan *vocabulary mastery* siswa. Kenaikan skor tersebut mengindikasikan bahwa aktivitas pembelajaran berbasis pemecahan masalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari dan memahami kosakata baru melalui diskusi, analisis materi, serta penyelesaian tugas yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Inggris.

Standar deviasi pada posttest yang sedikit lebih tinggi dibandingkan pretest (6,745 dibandingkan 5,323) menunjukkan bahwa terdapat variasi peningkatan hasil belajar di antara siswa setelah mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian, perbedaan nilai standar deviasi tersebut masih tergolong kecil sehingga dapat diartikan bahwa peningkatan kemampuan terjadi pada sebagian besar siswa, meskipun besarnya peningkatan yang dicapai tidak sepenuhnya sama pada setiap individu.

Apabila dibandingkan secara deskriptif dengan kelompok intervensi, peningkatan skor pada kelompok kontrol terlihat lebih rendah. Kelompok kontrol mengalami peningkatan rata-rata sebesar 16,50 poin, sedangkan kelompok yang memperoleh

pembelajaran menggunakan TikTok-Project Based Learning mengalami peningkatan sebesar 28,80 poin. Perbedaan ini memberikan indikasi awal bahwa integrasi pembelajaran berbasis proyek dengan media TikTok berpotensi menghasilkan peningkatan *vocabulary mastery* yang lebih besar dibandingkan penerapan Problem Based Learning tanpa dukungan media digital.

Tabel 3. Normalitas Data Kompetensi Sebelum dan Sesudah Pemberian Intervensi

| Unit Analisis | Shapiro Wilk |    |       |
|---------------|--------------|----|-------|
|               | Statistic    | df | Sig.  |
| Pre_test      | 0,967        | 30 | 0,471 |
| Post_test     | 0,944        | 30 | 0,120 |

Berdasarkan Tabel 3, hasil *normality test* menunjukkan bahwa skor pretest memiliki nilai yang signifikansi adalah 0,471, sementara itu skor posttest memiliki nilai signifikansi 0,120. Hasilnya nilai signifikansi lebih tinggi dari ketetapan taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ). Data sebelum dan setelah intervensi memenuhi asumsi bahwa data terdistribusi normal, sehingga tidak ada penyimpangan secara signifikan dari data terdistribusi normal.

Dengan terpenuhi asumsi pada bagian normalitas menunjukkan bahwa hasil *vocabulary mastery* pada penelitian ini layak dilakukan dengan analisis uji statistik parametrik. Dengan demikian, analisis lanjutan digunakan *paired t-test* dan independent t-test. Penggunaan uji-parametrik diharapkan mampu memberikan hasil analisis yang lebih akurat dalam mengevaluasi efektivitas penerapan TikTok-Project Based Learning terhadap peningkatan *vocabulary mastery* siswa.

Tabel.4 Hasil *Uji Paired Sample t-test* Penguasaan Kosakata sebelum dan sesudah Intervensi

| Variabel                    | Mean Differ-<br>ence | Std.<br>Devia-<br>tion | Std.<br>Error<br>Mean | 95% CI<br>s.d. -<br>27,289  | t      | Sig.       |
|-----------------------------|----------------------|------------------------|-----------------------|-----------------------------|--------|------------|
| Pre-test<br>- Post-<br>test | -28,80               | 4,046                  | 0,739                 | -30,311<br>s.d. -<br>27,289 | -38,98 | <0,00<br>1 |

Data diatas merupakan uji *paired t-test* yang menganalisis hasil yang berbeda *vocabulary mastery* peserta didik sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan TikTok-Project Based Learning (TikTok-PjBL). Uji ini akan mengidentifikasi apakah penerapan model belajar tersebut memberi perubahan signifikan pada penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa tersebut. Hasil uji normalitas yang menunjukkan data terdistribusi secara normal, maka penggunaan *paired t-test* sebagai uji parametrik memenuhi prasyarat analisis.

Analisis data menghasilkan angka *mean difference* sebesar -28,800. Nilai negatif ini muncul karena SPSS menghitung selisih berdasarkan urutan pretest – posttest, sehingga mengindikasikan bahwa rata-rata skor posttest lebih tinggi dibandingkan rata-rata skor pretest. Dengan demikian, siswa mengalami peningkatan rata-rata *vocabulary mastery* sebesar 28,80 poin setelah mengikuti pembelajaran menggunakan TikTok-Project Based Learning.

Hasil uji statistik menghasilkan nilai  $t = -38,98$  dengan derajat kebebasan (df) sebesar 29 dan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed))  $< 0,001$ . Nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil daripada taraf signifikansi yang ditetapkan ( $\alpha = 0,05$ ), sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest, yang menunjukkan bahwa penerapan TikTok-Project Based Learning berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan vocabulary mastery siswa.

Selain itu, hasil tingkat kepercayaan (95% CI) berada di rentang -30,311 hingga -27,289. Seluruh rentang interval berada di bawah angka nol, yang menunjukkan bahwa peningkatan skor setelah intervensi terjadi secara konsisten dan bukan disebabkan oleh variasi acak sampel. Rentang interval yang relatif sempit yang memberikan gambaran hasil estimasi selisih rerata memiliki tingkat presisi baik.

Tabel 5 Besaran Efek (*Effect Size*) Penerapan TikTok-Project Based Learning terhadap *Vocabulary Mastery* Siswa

| Ukuran Efek      | Point Estimate | 95% CI             |
|------------------|----------------|--------------------|
| Cohen's <i>d</i> | -7,118         | -8,970 s.d. -5,257 |
| Hedges' <i>g</i> | -7,025         | -8,853 s.d. -5,189 |

Tabel 5 menyajikan hasil analisis besaran efek (*effect size*) penerapan *TikTok-Project Based Learning* (TikTok-PjBL) terhadap *vocabulary mastery* siswa. Analisis *effectsize* adalah teknik mengidentifikasi besaran pengaruh intervensi yang diberikan pada peningkatan hasil belajar. Hal ini memiliki perbedaan dengan uji signifikansi yang hanya menunjukkan berbeda atau tidak, *effectsize* memberi gambaran kekuatan ada atau tidak pengaruh intervensi sehingga hasil penelitian dapat diinterpretasikan secara lebih komprehensif.

Berdasarkan hasil analisa menunjukkan nilai Cohen's *d* sebesar -7,118 dengan interval kepercayaan 95% antara -8,970 hingga -5,257, sedangkan nilai Hedges' *g* sebesar -7,025 dengan interval kepercayaan 95% antara -8,853 hingga -5,189. Tanda negatif pada kedua ukuran efek tersebut disebabkan oleh perhitungan SPSS yang menggunakan selisih skor pretest – posttest, sehingga menunjukkan arah perubahan dari skor sebelum menuju sesudah intervensi. Dalam interpretasi besaran efek, perhatian difokuskan pada nilai absolutnya, yaitu Cohen's *d* = 7,118 dan Hedges' *g* = 7,025, karena nilai tersebut merepresentasikan kekuatan pengaruh intervensi.

Berdasarkan kriteria Cohen, nilai *effect size* adalah 0,20 dengan kategori efek yang relatif kecil, 0,50 dengan efek yang sedang, serta 0,80 efek cukup besar. Oleh karena itu, nilai Cohen's *d* adalah 7,118 dan Hedges' *g* sebesar 7,025 menunjukkan bila penerapan TikTok-Project Based Learning menghasilkan efek belajar sangat besar (*very large effect*) terhadap peningkatan *vocabulary mastery* siswa. Besarnya nilai tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan siswa SMP signifikan

secara statistik dan memiliki makna dalam praktik yang sangat kuat dalam proses pembelajaran bahasa Inggris.

Interval kepercayaan 95% pada kedua ukuran efek juga seluruhnya berada jauh dari nilai nol, yang mengindikasikan bahwa estimasi besaran efek bersifat stabil dan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi. Hal ini memperkuat temuan bahwa peningkatan *vocabulary mastery* dikarenakan berbagai faktor ataupun variasi acak, namun karena hasil penerapan model pembelajaran yang diberikan selama penelitian.

## Pembahasan

Berdasarkan capaian penelitian telah dijelaskan penerapan TikTok-Project Based Learning (TikTok-PjBL) memberi dampak secara signifikan pada peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Hal tersebut tergambar dari adanya peningkatan rerata skor kelompok eksperimen dari 56,07 pada pre-test menjadi 84,87 setelah intervensi. Peningkatan mengindikasikan siswa SMP mendapat pengalaman belajar efektif setelah diberikan metode belajar berbasis proyek yang memanfaatkan video TikTok sebagai media pembelajaran. Proses pembuatan konten mendorong siswa menggunakan kosakata baru secara aktif dalam konteks komunikasi yang autentik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hasil penelitian diatas juga sama dengan hasil dengan penelitian Simanungkalit & Katemba (2023) yang menemukan aplikasi TikTok memfasilitasi pengalaman belajar kosakata yang menarik, meningkatkan keterlibatan mahasiswa, serta mempermudah pemahaman makna kata melalui kombinasi unsur visual, audio, dan teks. Demikian pula, Juwita & Syahputra (2024) menemukan bahwa penggunaan TikTok Education secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata mahasiswa setelah perlakuan pembelajaran.

Berdasarkan uji diperoleh hasil nilai signifikansi  $p < 0,001$  semakin memperkuat bahwa peningkatan kemampuan kosakata siswa merupakan dampak dari perlakuan yang diberikan. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa TikTok-Project Based Learning efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris dapat diterima. Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari karakteristik Project-Based Learning yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui aktivitas investigasi, kolaborasi, pemecahan masalah, dan penyajian produk nyata. Selama proses tersebut siswa secara berulang menggunakan kosakata target ketika merancang naskah, berdiskusi, merekam video, dan melakukan revisi sehingga retensi kosakata meningkat. Hasil ini konsisten dengan penelitian Supto, *et al* (2023) yang melaporkan bahwa integrasi TikTok dalam Project-Based Learning mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris sekaligus mengembangkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis pada peserta didik. Selain itu,

Setiowati, *et al* (2024) juga menemukan bahwa integrasi video TikTok dalam pembelajaran berbasis proyek meningkatkan motivasi belajar sekaligus kemampuan berbicara siswa secara signifikan.

Besarnya pengaruh model pembelajaran ini juga dibuktikan oleh nilai Cohen's *d* 7,118 yang termasuk dalam efek sangat besar. Nilai tersebut menunjukkan bahwa TikTok-PjBL signifikan secara statistik dan memberikan manfaat praktis sangat kuat untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Media TikTok menghadirkan lingkungan belajar multimodal yang memadukan gambar, suara, teks, musik, dan interaksi digital sehingga memperkaya proses pada pengkodean ketentuan informasi pada penyimpanan memori untuk jangka yang panjang. Hal ini sesuai hasil penelitian eksperimen oleh Usman (2024) yang menunjukkan pembelajaran menggunakan Video TikTok mengalami peningkatan nilai post-test penguasaan kosakata yang sangat mencolok.

Paparan kosakata yang berulang melalui aktivitas produksi video juga membantu siswa memahami penggunaan kata dalam konteks nyata, bukan sekadar menghafal definisi. Ketika TikTok diintegrasikan sebagai *project artefact* dalam model PjBL, aktivitas produksi video memicu praktik bahasa yang berulang (*iterative practice*) dan kolaborasi aktif siswa dalam konteks nyata (Rakhmanina, 2026). Temuan ini didukung oleh penelitian mengenai video pendek TikTok dalam pembelajaran EFL yang melaporkan peningkatan signifikan pada penguasaan kosakata siswa melalui pembelajaran berbasis video interaktif. Selain itu, Alshreef dan Khadawardi (2023) juga menunjukkan bahwa TikTok efektif mendukung pembelajaran kosakata karena menyediakan konteks autentik, paparan berulang, dan pengalaman belajar yang menarik bagi pembelajar bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan fitur-fitur unik di dalam TikTok membantu siswa memperkaya kosakata secara mandiri di luar ruang kelas formal melalui paparan konten yang menarik (Rita & Subekti, 2023). integrasi video pendek yang memadukan audio-visual mengatasi metode pembelajaran monoton dan secara efektif memicu retensi serta memotivasi penguasaan kosakata siswa (Utami, *et al*, 2026).

Temuan penelitian ini juga memperkuat perspektif konstruktivisme sosial dengan penekanan pada fakta pengetahuan harus dibangun dengan adanya interaksi sosial, pengalaman langsung, serta kolaborasi antarpeserta didik. Implementasi TikTok-Project Based Learning, siswa bekerja dalam kelompok untuk merancang ide, membagi tugas, membuat video, dan memberikan umpan balik kepada teman sekelas. Aktivitas tersebut menciptakan kesempatan yang luas bagi siswa untuk menggunakan kosakata bahasa Inggris secara komunikatif sehingga meningkatkan pemahaman sekaligus kepercayaan diri. Selain itu, penggunaan platform digital yang telah akrab dengan kehidupan

pada siswa yang mampu menunjukkan peningkatan motivasi intrinsik serta keterlibatan belajar. Hasil penelitian ini juga dilaporkan oleh Suciani dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa EFL di Indonesia memiliki persepsi positif terhadap pemanfaatan TikTok dalam pembelajaran bahasa Inggris karena membuat proses belajar lebih menyenangkan, interaktif, dan mudah diakses. Sementara itu, Rita dan Subekti (2023) juga menemukan bahwa mahasiswa menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran kosakata, terutama ketika digunakan secara terarah dalam kegiatan pembelajaran formal.

Secara menyeluruh, temuan dalam penelitian telah memberikan bukti ilmiah tentang TikTok-Project Based Learning merupakan model belajar sangat efektif guna meningkatkan penguasaan pada kosakata bahasa Inggris peserta didik. Peningkatan skor belajar yang signifikan disertai dengan *effectsize* sangat tinggi atau sangat besar membuktikan integrasi media belajar secara digital dengan pembelajaran yang berbasis proyek dapat menciptakan pengalaman belajar yang sangat aktif, kolaboratif, kreatif, kontekstual. Penemuan hasil penelitian ini dapat memperkuat temuan penelitian terdahulu bahwa TikTok bukan hanya media hiburan, tetapi dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif apabila dirancang dengan strategi pedagogis yang tepat, seperti Project-Based Learning. Oleh karena itu, guru bahasa Inggris dapat mempertimbangkan penggunaan TikTok-PjBL sebagai salah satu inovasi pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata sekaligus mengembangkan keterampilan abad ke-21, dalam hal komunikasi, kerjasama tim, kreativitas, berpikir kritis, dan literasi digital. Temuan ini juga memperluas bukti empiris mengenai efektivitas TikTok-PjBL pada konteks pendidikan Indonesia.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

##### Kesimpulan

Hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model **TikTok-Project Based Learning (TikTok-PjBL)** efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VII SMP Swasta F. Tandean Tebing Tinggi. Kesimpulan ini diambil karena terbukti ada peningkatan rata-rata nilai siswa dari **56,07** pada pre-test menjadi **84,87** pada post-test. Hasil uji *paired sample t-test* juga menegaskan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan ( $p < 0,001$ ), sehingga hipotesis penelitian diterima. Selain itu, nilai **Cohen's d sebesar 7,118** yang menunjukkan model pada pembelajaran yang diterapkan memiliki pengaruh yang sangat besar (*very large effect*) terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa.

Temuan ini menunjukkan ada integrasi media sosial TikTok dengan pendekatan Project-Based Learning mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, kreatif, dan kontekstual.

Melalui kegiatan merancang, memproduksi, dan mempresentasikan video berbasis proyek, siswa memperoleh kesempatan untuk menggunakan kosakata bahasa Inggris secara berulang dalam situasi yang autentik sehingga meningkatkan pemahaman, retensi, serta kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris. Dengan demikian, TikTok-Project Based Learning dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran inovatif yang relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital.

#### Saran

Berdasarkan buku pada penelitian ini memiliki saran positif kepada para guru bahasa Inggris dapat mengimplementasikan TikTok-Project Based Learning sebagai alternatif strategi belajar untuk meningkatkan penguasaan kosakata dengan merancang proyek yang sesuai tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta memperhatikan etika dan literasi digital. Sekolah diharapkan mendukung penerapan pembelajaran digital melalui penyediaan akses internet, perangkat pendukung, dan pelatihan bagi guru. Peneliti selanjutnya disarankan memperluas penelitian pada jenjang pendidikan, jumlah sampel, dan konteks yang berbeda, serta mengkaji efektivitas TikTok-Project Based Learning terhadap keterampilan berbahasa lainnya atau mengintegrasikannya dengan teknologi Artificial Intelligence guna meningkatkan hasil pembelajaran secara lebih optimal.

#### 5. REFERENSI

- Abdul, A. (2024). Project-based news-anchoring tasks to improve vocabulary and pronunciation in EFL speaking: Evidence from an Indonesian senior high school. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 1545-1556.
- Alshreef, N. R., & Khadawardi, H. A. (2023). Using TikTok as a tool for English vocabulary learning in the EFL context. *English Language Teaching*, 16(10), 125–137. <https://doi.org/10.5539/elt.v16n10p125>
- Escamilla-Fajardo, P., Alguacil, M., & López-Carril, S. (2021). *Incorporating TikTok in higher education: Pedagogical perspectives from a systematic review*. *Frontiers in Psychology*, 12, 763385. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.763385>
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). *A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures*. *International Journal of Educational Research*, 102, 101586. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- Juwita, J., & Syahputra, B. P. (2024). The Use of TikTok Education: The Impact on Student's Vocabulary Acquisition. *Journal of English Language and Education*, Vol 9(4). <https://doi.org/10.31004/jele.v9i4.526>
- Nematollahi, B., Behjar, F. & Kargar, A.A (2017) A Meta-Analysis of Vocabulary Learning Strategies of EFL Learners. *English Language Teaching*; Vol. 10, No. 5; 2017. <https://doi.org/10.5539/elt.v10n5p1>
- Ramadhani, A., & Herlina, H. (2021). The correlation between students' vocabulary mastery and speaking skill. *Journal of Language, Literature, and English Teaching (JULIET)*, 3(1), 11-16. <https://doi.org/10.33650/ijoeel.v3i1.2042>
- Rakhmanina, L. (2026). TikTok-integrated project-based learning for EFL speaking development: A qualitative case study in a tertiary context. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 18(2). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v18i1.9699>
- Rita, R., & Subekti, A. S. (2023). TikTok and Vocabulary Learning: A Survey Study of Indonesian Students from English Departments. *Pedagogy: Journal of English Language Teaching*, Vol 11(2) <https://doi.org/10.32332/joelt.v11i2.7866>
- Setiawan, M. D., & Firdaus, R. A. (2025). Developing audio-visual materials to teach vocabulary to young learners. *Khalifah : Jurnal Pendidikan Nusantara*, 2(2), 62-71. <https://doi.org/10.62523/khalifah.v2i2.63>
- Setiowati, S., Yuliasri, I., & Faridi, A. (2024). The Effectiveness of TikTok Videos to Enhance Students' Motivation and Speaking Skills. *English Education Journal* Vol.14 (2) <https://doi.org/10.15294/9p2r4t73>
- Sari, S.I & Firdaus, M. (2026). *The Effects of Information and Communication Technology (ICT) Tools on Motivation and Language Proficiency of EFL Learners in Indonesia: A Systematic Review*. *Journal of Education and Applied Teaching (JEAT)* Vol. 2 (2), 2026, 993-1004
- Simanungkalit, J. R.M & Katemba, C.V. . (2023). Utilizing English Tiktok as a Media in Learning English Vocabulary: University Students' Perspective . *Eduvelop: Journal of English Education and Development* , 6(2), 137–150. <https://doi.org/10.31605/eduvelop.v6i2.2331>
- Suciani, N. K., Sanjaya, I. N. S., Sitawati, A. A. R., & Wariyati, W. (2023). Indonesian EFL students' perceptions of TikTok utilization in EFL learning. *Journal of Applied Studies in Language*, 7(2), 181–192. <https://doi.org/10.31940/jasl.v7i2.181-192>
- Suripto, C. W., Perdana, I., & Luardini, M. A. (2023). Utilizing Tiktok In Project-Based Learning At Intermediate English-Speaking Class: Pemanfaatan Tiktok Sebagai Alat Bantu Dalam Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Kelas Intermediate English Speaking. *Bitnet: Jurnal*

- Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(1), 7–13.  
<https://doi.org/10.33084/bitnet.v8i1.4649>
- Suryanto, Bradhiansyah & Imron, Ahmad & Prasetyo, Diyah. (2021). The Correlation between Students' Vocabulary Mastery and Speaking Skill. *International Journal of English Education and Linguistics (IJoEEL)*. 3. 10-19.  
<https://doi.org/10.33650/ijoeel.v3i1.2042>
- Tia, P.H., Agustiana, Y., Suherman, A., & Nazri, A. (2026) The relationship between vocabulary mastery and reading ability. *Journal of Classroom Action Research*, 8(1), 211-219.  
<https://doi.org/10.29303/jcar.v8i1.13211>
- Uge, M. A., & Hornay, M. A. (2026). Improving environmental vocabulary mastery of grade 11 students through multi-game intervention. *Journal of English Teaching*, 12(1), 84-95.
- Usman, U., Yoestara, M., Rizal, M., Nurjannah, C., & Mohamed, N.A. (2024). A study on enhancing EFL students' vocabulary proficiency via TikTok. *Studies in English Language and Education*, 11(2).  
<https://doi.org/10.24815/siele.v11i3.38472>
- Utamy, E. N., Haryanto, E., & Riswanto, R. (2026). The effect of TikTok application on students' vocabulary mastery. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1).  
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/48237>
- Wei Y (2022) Toward Technology-Based Education and English as a Foreign Language Motivation: A Review of Literature. *Front. Psychol.* 13:870540. doi: 10.3389/fpsyg.2022.870540