



## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok pada Materi Pengetahuan Dasar Geografi

Mawardi Hulinggi  
Nurdin Mohamad  
Universitas Negeri Gorontalo  
Pos-el: [nurdinmohamad7724@gmail.com](mailto:nurdinmohamad7724@gmail.com)

DOI: 10.32884/ideas.v8i3.899

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi tiktok pada materi pengetahuan dasar geografi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE sebagai pendekatan dalam menyusun media pembelajaran tersebut. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok telah melewati uji coba validitas oleh ahli materi yang mendapatkan persentase nilai sebesar 89,9%, validator selanjutnya adalah validator ahli produk yang mendapatkan persentase nilai sebesar 87,5% dan yang terakhir oleh validator ahli pembelajaran yang mendapatkan persentase sebesar 95% sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas terkait dengan materi pengetahuan dasar geografi.

### Kata Kunci

TikTok, pengetahuan dasar geografi, ADDIE

### Abstract

*This study aims to develop learning media based on the TikTok application on the basic knowledge of geography. The method used in this study is a type of development research with the ADDIE model as an approach in preparing the learning media. The results of this study can be concluded that the development of learning media based on the TikTok application has passed a validity test by material experts who got a score percentage of 89.9%, the next validator is a product expert validator who got a score percentage of 87.5% and the last by a learning expert validator who gets a percentage of 95% so that it can be used in the learning process in the classroom related to the basic knowledge of geography.*

### Keywords

*TikTok, Basic Knowledge of Geography, ADDIE*

### Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah proses yang berlangsung secara terus menerus yang bersumber dari penyesuaian yang lebih tinggi untuk manusia dalam perkembangannya secara fisik maupun secara mental, yang sadar akan Tuhan, seperti termanifestasi dari alam sekitar emosional, intelektual dan kemanusiaan dari manusia (A. Suryanti et al., 2021). Pendidikan juga sangat berperan dalam terciptanya manusia yang berkualitas dan berpotensi. Namun jika diperhatikan dalam proses pembelajaran yang sering terjadi di sekolah banyak guru hanya memberikan penjelasan tanpa berharap ada umpan balik dari siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini yang menyebabkan terjadinya komunikasi satu arah yaitu dari seorang guru kepada peserta didik. Pendidikan merupakan standar maju tidaknya suatu bangsa yang dapat dilihat dari tingkat kecerdasan masyarakatnya. Rendahnya kualitas pendidikan sangat mempengaruhi faktor sumber daya manusia yang unggul di Indonesia, maka sangat penting dalam memperhatikan kualitas pendidikan dengan tujuan dapat memberikan manfaat untuk masyarakat dan juga negara, serta menjalankan kehidupan pada masa sekarang dan masa yang akan datang (Yudhistira et al., 2020). Sukses tidaknya pendidikan dapat diamati dari proses pembelajaran yang ada. Pembelajaran yang dapat dikatakan sukses ataupun berhasil jika telah sesuai dengan standar yang telah ditentukan oleh pemerintah dalam peraturan pemerintah (Firman & Rahayu, 2020).

Pada proses pelaksanaan pembelajaran, pemerintah tidak lagi berperan langsung dalam memajukan kualitas pendidikan yang di Indonesia, namun dari pihak sekolah harus mampu menunjang segala fasilitas yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, misalnya perangkat pembelajaran dan juga media pembelajaran yang bisa menumbuhkan semangat siswa untuk belajar. Keterampilan dan pengetahuan tentang pemanfaatan media pembelajaran sangat penting untuk dipahami bagi seorang guru dengan tujuan agar pada proses

pembelajaran berlangsung guru dapat menyampaikan materi dengan mudah dan dapat dipahami oleh peserta didik (Otoluwa et al., 2019).

Perkembangan pendidikan di Indonesia tidak lepas dari yang namanya penggunaan berbasis teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah sudah sangat lazim didengar karena bukanlah hal yang baru lagi, di mana sebagai siswa maupun guru harus bisa memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Misalnya adanya media zoom yang dapat dipakai oleh peserta didik dan guru untuk melaksanakan pembelajaran walaupun berada di rumah (Yudhistira et al., 2020). Majunya ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mempengaruhi terhadap pemanfaatan media atau alat bantu dalam proses pembelajaran di sekolah dan lembaga maka sangat penting adanya pemanfaatan media secara online dan mengikuti perkembangan zaman sehingga mencapai tujuan dari pendidikan itu tersebut (Pranoto & Agraini, 2021).

Media adalah sarana bagi guru untuk memberikan pemahaman terkait materi yang akan diajarkan kepada siswa pada saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Media sangatlah berperan dalam kegiatan belajar mengajar yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan yang bertujuan untuk dapat menarik perhatian serta minat belajar siswa (Miftah, 2014).

Namun kenyataannya guru di SMA Advent Tanah Putih masih memanfaatkan media pembelajaran yang tergolong tertinggal seperti media *power point* sebagai sarana penyampaian materi pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan, artinya media tersebut masih kurang efektif dalam meningkatkan minat serta respon siswa dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pengembangan media yang mampu menumbuhkan minat serta respon siswa untuk belajar. Media tersebut tentunya harus dilengkapi dengan tampilan video, gambar, keterangan, serta suara. Yang mengikuti perkembangan zaman dengan tujuan dapat mempermudah siswa dalam mengerti atau memahami materi tanpa merasa jenuh. Keterampilan dan kemampuan guru bisa menjadi ujung tombak dalam pembelajaran multimedia. Teknologi merupakan hal yang harus dikuasai oleh guru misalnya saat ini guru-guru dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang sering digunakan oleh anak muda yang memuat unsur video, gambar, dan keterangan.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu adanya pengembangan media belajar yang mampu menumbuhkan minat siswa untuk belajar dan lebih aktif pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Oleh karena itu, media harus dirancang semaksimal mungkin untuk dapat menarik perhatian siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media yang direkomendasikan dalam penelitian ini media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok. Media sosial TikTok adalah sebuah aplikasi sosial media yang berasal dari Tiongkok yang diresmikan pada bulan september 2016. Aplikasi TikTok tersebut digunakan untuk membuat video pendek oleh penggunaannya yang dapat dikreasikan dengan menggunakan fitur-fitur yang telah tersedia di dalamnya. (Dewanta, 2020)

Aplikasi TikTok juga sangat mudah didapatkan di android dan juga IOS. TikTok juga merupakan aplikasi yang memiliki popularitas tertinggi di Indonesia bahkan didunia yang sangat cocok digunakan di masa sekarang ini. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Chotijah Fanaqi, 2021) bahwa pada tahun 2020 TikTok telah menjadi budaya populer di Indonesia bahkan hampir seluruh dunia. TikTok sendiri merupakan *platform* media sosial yang digunakan untuk membuat video pendek yang dapat diunggah di aplikasi tersebut.

Menurut (Suprihatin, 2022) Aplikasi TikTok memiliki beberapa keunggulan di antaranya yang pertama aplikasi ini sangat terbaharukan dan sangat cocok digunakan oleh siswa karena sangat mudah, yang kedua aplikasi ini merupakan aplikasi yang mengikuti perkembangan era teknologi yang lekat dengan siswa. Sehingga aplikasi TikTok sangat cocok dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang berbasis teknologi yang mengikuti perkembangan zaman (Taubah, 2020)

Merujuk dari penelitian (Aji, 2018) tentang aplikasi TikTok sebagai media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Berdasarkan penelitian sebelumnya aplikasi TikTok hanya bisa dimanfaatkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia saja dan bahasa inggris, sehingga peneliti mencoba untuk melakukan pembaharuan dari segi materi yang lebih sulit yaitu tentang materi geografi dan setelah dilakukan uji coba dapat dikatakan efisien dan praktis serta dapat digunakan kapan saja dan di mana saja.



## Metode

Penelitian ini dilakukan di SMA Advent Tanah Putih Kabupaten Minahasa Utara, Provinsi Sulawesi Utara. Kusunya Desa Tanah Putih, Likupang Barat. Uji coba penelitian pengembangan media pembelajaran dilkakukan pada kelas X IPS. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif meskipun beberapa data diolah secara kuantitatif untuk melihat persentase kelayakan. Sedangkan untuk jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah media dengan memanfaatkan aplikasi TikTok pada pelajaran geografi materi pengetahuan dasar geografi, dan akan di konsultasikan oleh ahli media dan materi setelah mendaptkan revisi, kemudian akan diuji cobakan kepada siswa.

## Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti meliputi

### 1. Kuesioner

Kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam melakukan penelitian yang bertujuan mendapatkan informasi dari responden dengan cara memberikan seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis untuk dijawab, kuesioner yang digunakan oleh peneliti adalah angket dalam bentuk *checklist*

### 2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud-maksud tertentu. Pada metode ini peneliti dan responden berhadapan langsung (*face to face*) untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian.

### 3. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengamati langsung pada sebuah objek yang akan di teliti. Observasi di sini dilakukan untuk mendapatkan informasi atau gambaran nyata tentang proses belajar maupun lokasi di SMA Advent Tanah Putih.

### 4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik yang dilakukan untuk menghimpun dan menganalisis dokumen, baik berupa gambar ataupun tertulis.

## Teknik Analisis

Data yang didapat dari hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan juga ahli pembelajaran yang dinilai oleh guru geografi di SMA Advent Tanah Putih akan dinilai berdasarkan kriteria penilaian dibawah ini (Bouato et al., 2020):

1. : kosong
2. : tidak layak digunakan
3. : kurang layak digunakan
4. : layak di gunakan
5. : sangat layak digunakan

Agar dapat menentukan persentase nilai dari data tersebut akan digunakan rumus sebagai berikut

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

$\sum x$  = Nilai dari total jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x^i$  = Nilai dari keseluruhan jawaban tertinggi (nilai harapan)

100 = konstanta

Dari hasil yang didapatkan berdasarkan perhitungan persentase, berikut akan ditentukan tingkat layak tidaknya suatu produk dari hasil pengembangan. Pemberian kriteria kelayakan suatu media dapat dilihat dengan cara kulifikasi yang ada pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1**

Kualifikasi Tingkat Kelayakan

Presentase	Kulifikasi	Kriteria
84% < skor ≤ 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
68% < skor ≤ 84%	Valid	Tidak Revisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup Valid	Perlu Revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang Valid	Revisi
20% < skor ≤ 36%	Tidak Valid	Revisi

Sumber: Arikunto, S 2019

Data dari hasil respon peserta didik didapatkan dari angket dan di analisis presentasinya serta kualifikasinya agar bisa mendapatkan kesimpulan terkait media yang sedang dikembangkan yang memanfaatkan aplikasi TikTok pada materi pengetahuan dasar geografi. Rumusan yang digunakan adalah

$$P = \frac{\text{Jumlah respon siswa}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Dari hasil respon peserta didik dapat dinyatakan positif apabila mencapai skor 80% atau lebih.

Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu sebagai berikut.

#### **Tahap pengumpulan informasi (analysis)**

1. Peneliti melakukan observasi awal di SMA Advent Tanah Putih
2. Peneliti melakukan studi pustaka dalam pengumpulan materi. Materi yang akan dikembangkan adalah materi prinsip dasar geografi.

Pada tahap analisis peneliti mengumpulkan data sementara yang berhubungan dengan permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran. Setelah itu peneliti melakukan pemecahan masalah dengan menganalisis kebutuhan yang ada sesuai dengan masalah di lapangan. Informasi didapatkan melalui wawancara dengan guru dan siswa di SMA Advent Tanah putih mengenai masalah yang dihadapi guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta materi dan media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **Tahap perencanaan (Design)**

Pada tahap ini, peneliti akan merencanakan segala sesuatu yang digunakan pada tahap selanjutnya. Peneliti merencanakan kerangka serta sistematika pembuatan media, dan menguji kemampuan siswa melalui kegiatan evaluasi.

1. Penyusunan kerangka  
Berikut kerangka media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi TikTok
2. Penentuan sistematika  
Pada media pembelajaran peneliti menentukan susunan materi yang akan ditampilkan pada media yang akan dibuat. Ditahap ini peneliti menentukan urutan penyajian materi yang berkaitan dengan urutan materi Pengetahuan Dasar Geografi.
3. Rencana konsep Materi yang disampaikan adalah materi pengetahuan dasar geografi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, video ataupun gabungan dari ketiganya yang bertujuan menarik minat belajar siswa.
4. Perencanaan alat evaluasi menentukan jenis latihan sebagai bentuk uji kompetensi bagi siswa. Jenis latihan soal yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah jenis soal pilihan ganda (*multiple choices*) dan *multiple response* yang dikemas dalam aplikasi TikTok.



### Tahap Pengembangan

1. Pembuatan *story board* pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok
2. Penulisan materi di aplikasi TikTok
3. Penambahan efek suara animasi dan video.

*Development* adalah tahap pembuatan media sesuai dengan rancangan media pada tahap desain. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan merupakan tahap produksi media. Tahap ini dilakukan kajian referensi dan sumber pustaka mengenai materi Pengetahuan Dasar Geografi. Selain itu juga dilakukan pengumpulan materi, gambar animasi audio dan lain sebagainya yang diperlukan untuk mendukung tampilan materi pembelajaran agar terlihat menarik.

### Tahap validasi dan uji coba

1. Validasi dilakukan oleh ahli media, materi, dan ahli pembelajaran.
2. Revisi produk dari para ahli.
3. Tahap penggunaan produk media pembelajaran kepada siswa SMA advent tanah putih.
4. Hasil akhir produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dengan materi pengetahuan dasar geografi.

*Implementation* merupakan langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang telah kita buat sesuai dengan sasarannya, selanjutnya produk ini akan di uji cobakan di SMA Advent Tanah Putih. Pengujian dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, jika validasi dari ahli selesai maka langkah selanjutnya adalah pengujian oleh respon siswa berupa uji coba.

### Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat hasil yang dibuat, dimulai dari kualitas media pembelajaran yang dibuat berdasarkan kriteria yang disiapkan.

### Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

Berdasarkan dari hasil analisis kebutuhan yang menggunakan teknik wawancara secara daring dengan peserta didik dan juga guru geografi (wali kelas X IPS SMA Advent Tanah Putih), maka didapatkan informasi bahwa penggunaan media TikTok untuk proses pembelajaran sangatlah diperlukan di SMA Advent Tanah putih, dikarenakan selama proses pembelajaran di SMA Advent Tanah Putih masih monoton menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan nilai dari peserta didik kelas X IPS pada materi pengetahuan dasar geografi kurang memuaskan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan di SMA Advent Tanah putih, persediaan fasilitas pembelajaran di sekolah tersebut sudah cukup memadai, seperti ketersediaan buku cetak geografi, LCD, dan komputer. Buku geografi yang digunakan merupakan buku yang diterbitkan oleh Erlangga. Pembelajaran di sekolah masih sangat dominan dengan menggunakan buku dikarenakan terbatasnya jumlah LCD sehingga harus bergantian dengan guru lainnya jika akan menggunakan LCD.

Pada proses pembelajaran terkait materi geografi masih sangat dominan menggunakan model pembelajaran lama yaitu metode ceramah dan masih sangat tergantung pada buku paket yang ada di sekolah tersebut. Hal itu dapat membuat peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung disebabkan oleh guru yang masih memberikan materi secara biasa saja tanpa memanfaatkan media berbasis teknologi. Oleh karena itu, perlu adanya suatu terobosan media baru yang mampu mendukung peserta didik dalam belajar dan mencapai tujuan pembelajaran serta mampu memberikan semangat baru bagi peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran di kelas.

Peneliti merancang sebuah terobosan yang memanfaatkan aplikasi tiktok untuk menjadi media pembelajaran yang dibuat dan dirancang berdasarkan tahapan yang sudah ada, sehingga dapat menghasilkan suatu media pembelajaran yang berbasis aplikasi TikTok pada materi pengetahuan dasar geografi. Media ini memiliki tampilan seperti tampilan TikTok pada umumnya. Materi pembelajaran pada media ini diakses secara online yang dilengkapi beberapa fitur di antaranya beranda, pencarian video, mengupload video /membuat video baru, pesan, dan profil yang langsung terhubung oleh materi-materi yang dikemas dalam bentuk video serta profil dari peneliti.



Pertama kali siswa membuka profil pada guru geografi maka akan langsung di tampilkan berupa materi-materi yang di kemas dalam bentuk video. Beberapa menu di antaranya seperti menu beranda, pencarian, buat video baru/unggah video, pesan /kotak masuk dan profil. Pada halaman materi terdapat beberapa materi yang sudah dikemas semenarik mungkin dalam bentuk video pembelajaran, sehingga siswa dapat menyimak serta memahami materi pembelajaran. Materi yang dimuat dalam video pembelajaran sudah dilengkapi dengan contoh gambar, teks, serta audio yang mendukung isi materi yang terkait. Pada tahap implementasi peneliti akan melakukan pengujian cobaan media pembelajaran di SMA Advent Tanah Putih pada kelas X IPS agar dapat mengetahui respon dari siswa terhadap media TikTok yang dikembangkan oleh peneliti. Pengujian dilakukan dengan cara mempromosikan media pembelajaran kepada peserta didik.

### **Pembahasan**

Aplikasi TikTok adalah aplikasi yang dimanfaatkan oleh peneliti untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran di SMA advent Tanah Putih yang telah melewati serangkaian uji validitas sehingga mencapai hasil yang maksimal, tahap-tahap validasi yang dilewati di antaranya adalah uji validasi oleh ahli materi. Ahli pembelajaran serta ahli media. Media yang dikembangkan oleh peneliti memiliki tiga faktor yang sangat mendukung yaitu materi yang dipakai berdasarkan dari buku pedoman geografi K13 yang telah dilakukan revisi, indikator yang dipakai dalam media sesuai dengan analisis KD dan KI dan materi yang dimasukkan ke dalam media tersebut dikemas semenarik mungkin dalam bentuk video dan didukung oleh audio, teks, dan juga gambar sehingga ketertarikan siswa dalam melakukan proses pembelajaran sangat tinggi.

Setelah melakukan uji coba kepada siswa, di SMA Advent Tanah Putih yang penyampaian materinya dalam bentuk video yang dikemas semenarik mungkin dan dilengkapi oleh gambar, audio dan juga teks dengan tujuan siswa dapat memahami materi tersebut dengan baik sehingga akan berpengaruh terhadap nilai mereka pada mata pelajaran Geografi. Dalam pencapaian media dapat dilihat bahwa siswa kelas X IPS di SMA Advent Tanah Putih dapat menerima dengan baik terkait perkembangan media berbasis aplikasi tiktok Respon tersebut sesuai dengan harapan peneliti yang juga di kemukakan oleh sukiman tentang manfaat media pembelajaran yang dapat merangsang dan membuat siswa menjadi suka dengan apa yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran yang dilaksanakan di SMA Advent Tanah Putih berjalan dengan lancar dapat dilihat dari respon siswa dalam belajar dengan menggunakan aplikasi TikTok, proses pembelajaran dapat dilihat berjalan dengan kondusif dan tampak tenang di dalam kelas karena peserta didik sangat fokus untuk belajar serta memahami materi yang disampaikan oleh guru yang dikemas dalam bentuk video yang dilengkapi dengan keterangan, audio, dan juga gambar yang dapat mereka cerna dengan baik. Hal tersebut dibuktikan dan didukung oleh hasil respon siswa pada nomor 4 yang mendapatkan nilai sebesar 91% yang berarti peserta didik sangat senang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok tersebut. Pemilihan materi yang ditampilkan dalam media TikTok tersebut adalah materi sangat penting untuk bisa dicerna dan dipahami secara sempurna oleh siswa, karena materi tersebut merupakan materi paling pertama yang didapatkan pada bangku SMA pada mata pelajaran geografi. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok ini sangat cocok di terapkan oleh materi ini yang dapat menambah rasa ingin belajar peserta didik. Hal ini di dukung oleh respon siswa pada nomor 5 yang memperoleh hasil 90%.

Berdasarkan pengamatan respon peserta didik kelas X IPS dengan jumlah 20 responden menunjukkan bahwa respon dari peserta didik sangat memuaskan terkait media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dengan presentase nilai rata-rata sebesar 88,7% yang berarti media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dapat digunakan di sekolah pada saat proses pembelajaran berlangsung.

### **Simpulan**

Dari hasil pengamatan maka dapat dilihat bahwa skor validitas media yang didapatkan kriteria sangat valid dengan jumlah skor 89,9%. Validasidator selanjutnya adalah ahli produk yang mendapatkan kategori sangat valid dengan nilai 87,5%, sedangkan untuk validator pembelajaran yaitu guru SMA Advent Tanah Putih mendapatkan skor sebesar 95% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media yang memanfaatkan aplikasi TikTok dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah dengan materi pengetahuan dasar geografi.



#### Daftar Rujukan

- A. Suryanti, I.N.A.S. Putra, & F. Nurrahman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147–156. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i2.651](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651)
- Arikunto, S. (2019). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. In *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 3)*.
- Aji, W. N. (2018). Aplikasi Tiktok sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 431, 431–440.
- Bouato, Y., Lihawa, F., & Rusiyah, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe yang Diintegrasikan dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal*, 1(2), 71–79. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7131>
- Chotijah Fanaqi. (2021). Tiktok sebagai Media Kreativitas di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Dakwah*, 22(1), 105–130.
- Dewanta, A. (2020). 3491-4328-1-Pb. 9(2), 79–85.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>
- Magfirah Rasyid, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Augmented Reality. *Jurnal Pendidikan Biologi Volume 7, Nomor 2, Februari 2016, Hlm*, 69-80, V, 83–88.
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>
- Otoluwa, Y., Eraku, S., & Yusuf, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire yang Diintegrasikan dengan Camtasia Studio pada Mata Pelajaran Geografi Materi Sistem Informasi Geografi. *Jambura Geo Education Journal*, 1(1), 01–08. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i1.4041>
- Pranoto, I., & Agraini, E. (2021). Desember 2021 (13)2:1 67-174 FKIP. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 2021(13), 11–11. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>
- Suprihatin, G. (2022). Penggunaan Media Tiktok dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di MTSN 4 Gunungkidul. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 107–115. <https://doi.org/10.51878/learning.v2i1.1007>
- Taubah, M. (2020). Aplikasi Tik Tok sebagai Media Pembelajaran Maharah Kalam. *Muallim Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 57–66. <https://doi.org/10.35891/muallim.v2i1.2201>
- Yudhistira, R., Rifaldi, A. M. R., & Satriya, A. A. J. (2020). Pentingnya Perkembangan Pendidikan di Era Modern. *Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Juni, 1–6.



**E-ISSN: 2656-940X**  
**P-ISSN: 2442-367X**  
URL: [jurnal.ideaspublishing.co.id](http://jurnal.ideaspublishing.co.id)

Volume: 8  
Nomor : 3  
Bulan : Agustus  
Tahun : 2022