

PENGEMBANGAN VIDEO EDUKASI PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR BERBASIS *SOCIAL MEDIA* TIKTOK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SMK N 6 SUKOHARJO

Efira Putri Yustitia; Agus Susilo

**Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Akuntansi, Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) Proses pengembangan video edukasi berbasis sosial media tiktok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansidasar 2) Kelayakan video edukasi berbasis sosial media tiktok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar 3) Peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berupa video edukasi berbasis sosial media tiktok . Penelitian ini merupakan jenis penelitian penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah melalui observasi, dokumentasi, dan angket. Jenis data pada penelitian ini yaitu menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan lima tahap dalam pembuatan video edukasi yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Kelayakan media pembelajaran video edukasi berdasarkan penilaian : 1) Ahli Media diperoleh rerata skor 84% yang termasuk dalam kategori valid, 2) Ahli Materi diperoleh rerata skor 80% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penelitian, motivasi belajar siswa sebelum video edukasi sebesar 63,25% dengan kategori “motivasi tinggi” dan setelah menggunakan video edukasi sebesar 86,56% dengan kategori “motivasi sangat tinggi”. Dengan demikian motivasi belajar siswa kelas X AKL3 terjadi peningkatan sebesar 23,31% .

Kata Kunci : Media Pembelajaran, ADDIE, Motivasi Belajar.

Abstract

This study aims to find out: 1) The process of developing tiktok social media based education video to increase student learning motivation in basic accounting subjects 2) Feasibility of educational video based on social media tiktok to increase student motivation in basic accounting subjects 3) Increasing learning motivation Students after using learning media in the form of educational video based on Social Media Tiktok. This research is a type of research research and research and development (R&D) with the Addie development model. Data collection techniques in this development research are through observation, documentation, and questionnaire. The type of data in this study is to use quantitative and qualitative data. The results showed five stages in making video education, namely analysis (analysis), design (design), development (development), implementation, and evaluation (evaluation). The feasibility of educational video learning media based on assessment: 1) Media experts obtained an average score of 84% which is included in the valid category, 2) Material experts obtained an average score of 80% which is included in the very valid category. Based on the results of the study, student learning motivation before the education video was 63.25% with the category of "high motivation" and after using an educational video of 86.56% with the category of "very high motivation". Thus the learning motivation of class X AKL3 students increased by 23.31%.

Keyword : Learning Media, ADDIE, Learning Motivation

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Yani & Siwi, 2020). Perkembangan pembelajaran di Indonesia banyak mengalami kendala, maka dari itu pemerintah berupaya keras untuk bisa terus meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Seperti ini *the government shows a strong commitment through financial commitment for further enhancing the education system to achieve the national goal of raising human capital to be international competitive. This plan will be implemented between 2020 and 2024* (Sibuea, 2017). Bahwa pemerintah berkomitmen untuk membenahi sistem pendidikan agar pendidikan Indonesia mampu bersaing dalam skala global. Baik dalam segala aspek yang dibutuhkan untuk membantu proses pendidikan saat ini, seperti alokasi pendidikan dalam mutu pendidikan, alokasi media pembelajaran yang bermanfaat digunakan di sekolah, dan sarana prasarana. Bahkan sekarang, peralatan/barang berteknologi tinggi sedang populer. Kurikulum sebagai alat pengajaran. Dalam hal ini, kurikulum dirancang untuk memberikan pengalaman belajar dan mengembangkan kecakapan hidup siswa (Wahyuni, 2015), yang menarik perhatian pemerintah untuk perlu diperbarui secara berkala.

Kegiatan pembelajaran memiliki komponen beberapa pelaku yang ada di dalamnya yaitu guru dan siswa, selain kedua komponen tersebut ada juga salah satu komponen yang keberadaannya mempunyai peran cukup penting yaitu media. Media yang dimaksud disini adalah alat yang digunakan untuk mengirimkan isi materi atau pesan dari guru kepada siswa maupun dari siswa kepada guru. Menurut (Suryani, 2012) media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan (siswa), tetapi saat ini banyak siswa yang merasa jenuh dengan aktivitas rutin yang monoton dan membebani. Karena siswa saat ini sudah masuk generasi Z dimana siswa sudah dibesarkan dengan teknologi, maka siswa sangat akrab dan familiar dengan teknologi. Setiap tahun, konsekuensi dari tantangan pendidikan Indonesia sangat terasa. Input, proses, dan output semuanya memiliki masalah sendiri-sendiri. Ketiga lapisan ini sebenarnya saling berhubungan. Proses belajar melibatkan hasil belajar. Output juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran. Selanjutnya, output akan terus dimasukkan ke dalam pendidikan tinggi atau tempat kerja, di mana teori akan dipraktikkan. Banyak

penelitian telah menemukan bahwa Internet dan media sosial yang sangat besar dari

ruang publik telah menarik banyak pengunjung ke ruang dan jaringan digital. Penggunaan media sosial telah berkembang begitu cepat akhir-akhir ini (Saraswati, 2018).

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah memberikan dampak yang baik di Indonesia. Saat ini, bisa melihat laptop, Android, dan teknologi internet di mana-mana di sekitar (Sudiarta & Sadra, 2016). Salah satu manfaat teknologi internet di kelas adalah pemanfaatannya sebagai media pembelajaran. Pemilihan media guru harus dicermati agar siswa memahami topik dan menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan agar siswa lebih semangat belajar. Hal-hal yang dilakukan untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar yaitu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa orang lebih tertarik belajar menggunakan media video dari pada belajar melalui media teks dan gambar diam (Fadhli, 2015). Video sebagai media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Tik Tok adalah platform jejaring sosial yang baru-baru ini menjadi populer. Tik Tok yang memungkinkan setiap orang untuk bebas berkreasi juga dapat digunakan untuk pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran (Herlisya & Wiratno, 2022). Dalam DataIndonesia.id, TikTok memiliki 1,4 miliar pengguna aktif bulanan (MAU) di atas usia 18 pada kuartal pertama 2022, menurut studi We Are Social. Angka ini naik 15,34 persen dari kuartal sebelumnya 1,2 miliar pengguna. Amerika Serikat memiliki pengguna TikTok paling aktif di dunia. Pada April 2022, jumlahnya mencapai 136,4 juta orang. Jumlah pengguna aktif TikTok di Indonesia adalah 99,1 juta, menempati urutan kedua. Pengguna TikTok di Indonesia rata-rata menghabiskan 23,1 jam per bulan di aplikasi tersebut (Rizaty, 2022).

Berdasarkan latar belakang diatas yang telah diuraikan, maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut (1) Bagaimana Pengembangan Video Edukasi berbasis Social Media TikTok Dalam Proses Pembelajaran DI SMK N 6 Sukoharjo? (2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis sosial media tiktok pada mata pelajaran akuntansi dasar pada proses pembelajaran peserta didik di SMK N 6 Sukoharjo ? (3) Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis social media tiktok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X di SMK N 6 Sukoharjo?. Dengan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mengetahui pengembangan video edukasi berbasis social media TikTok dalam proses pembelajaran di SMK N 6 Sukoharjo (2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis social media tiktok pada mata pelajaran akuntansi dasar pada kelompok belajar kelas X di SMK N 6 Sukoharjo (3) Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis

sosial media tiktok apakah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran akuntansi kelas X di SMK N 6 Sukoharjo. Penelitian ini dilakukan di SMK N 6 Sukoharjo dikarenakan terdapat permasalahan di sekolah tersebut yaitu penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional. Dan peserta didik mudah bosan jika media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku dan powerpoint saja, dan motivasi belajar peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajar mereka jika media pembelajaran yang digunakan membuat mereka bosan.

Terdapat dua penelitian terdahulu yang relevan terkait dengan penelitian ini. Penelitian pertama, yakni dengan judul “Motivasi Belajar Teknik Dasar Basket Dengan Menggunakan Media Sosial Tik Tok Pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani” oleh Angelina, dkk pada tahun 2023. Hasil penelitian ini menunjukkan menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar teknik dasar basket menggunakan media sosial tik tok pada mahasiswa Pendidikan Jasmani angkatan 2020 berada pada kategori baik dengan presentase 39%, dimana sebagian besar mahasiswa tersebut sudah mampu meningkatkan motivasi belajar teknik dasar basket dengan menggunakan media sosial tik tok. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat dan video pembelajaran ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan penelitian ini mendukung.

Penelitian yang kedua, diteliti oleh Dewi pada tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Layanan Bimbingan Belajar Dengan Sosial Media TikTok Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di MTS N 2 Bandar Lampung”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa bahwa nilai z pre test dan posttest kelas eksperimen yang didapat yaitu $-0,933$ dengan nilai Asymp.Sig. (2-tailed) $0,038$ dan yang mana nilai tersebut iii kurang dari $< 0,05$. Nilai z pre test dan posttest kelas kontrol yang didapat yaitu $-1,706$ dengan nilai Asymp.Sig. (2-tailed) $0,044$ dan yang mana nilai tersebut kurang dari $< 0,05$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengambilan keputusan “diterima.”. artinya terdapat perbedaan antara hasil skala motivasi belajar pre test dan post test, sehingga dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh layanan bimbingan belajar sosial media TikTok terhadap motivasi. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian mendukung untuk menjadi acuan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan “Research and Development” (R&D). Metode R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut Sedangkan metode yang digunakan

adalah penelitian kualitatif dan menggunakan model penelitian ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation yang dikembangkan oleh Dick and Carry(1996). Pemilihan model ini tepat apabila dikembangkan sebagai bahan ajar inovatif karena model ini bisa menciptakan pembelajaran yang efektif dan sistematis. Penelitian ini dilakukandi SMK N 6 Sukoharjo dan pelaksanaan penelitian pada 22 Mei – 26 Mei 2023.

Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari hasil angket pada siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X AKL 3 di SMK N 6 Sukoharjo lokasi tersebut dipilih karena penelitian yang akan dilaksanakan relevan dengan masalah penelitian yang akan dilaksanakan.

Prosedur penelitian model penelitian ADDIE yang dimaksud sebagai berikut (1) analisis, yakni sebuah tahap mengumpulkan data yang digunakan untuk penelitian (2) desain / perancangan yakni tahap mendefinisikan tahap yang dirancang (merumuskan materi sesuai kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran serta perancangan produk) (3) tahap pengembangan melakukan tahap merealisasikan produk video edukasi kemudian dilanjutkan validasi produk untuk mengukur standar produk yang dilakukan oleh validator yang meliputi para ahli media dan materi. Setelah mendapat masukan dari para validator, maka dilakukan revisi, kemudian dilanjutkan (4) tahap implementasi, melakukan penerapan produk dengan cara menguji coba kepada siswa kelas X AKL. Kemudian dilanjutkan (5) tahap evaluasi, padatahap ini melakukan evaluasi dari tahap sebelumnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa cara, yakni meliputi: (1) Obesrvasi dengan cara peneliti datang ke sekolah untuk menganalisa permasalahan yang ada sesuai dengan apa yang akan diteliti (2) angket kuesioner berupa angket responden, dan angket motivasi belajar siswa. (3) Untuk menguji kelayakan dan mengetahui spesifikasi pada pengembangan produk ini menggunakan validasi para ahli materi dan ahli media. Sedangkan untuk mengetahui respon siswa mengenai produk video edukasi menggunakan *social media* tiktok ini menggunakan angket responden yang diukur menggunakan skala likert. Setelah data terkumpul kemudian dihitung menggunakan rumus dan dicocokkan dengan kriteria kelayakan serta hasil.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data deskriptif, data yang diperoleh dari saran dan komentar dari para ahli validator. Dalam penelitian pengembangan produk ini memiliki beberapa tahapan. Tahapan pertama yaitu mengidentifikasi masalah yang terjadi antara siswa dan guru, tahapan kedua yaitu pembuatan ide pengembangan produk, tahap ketiga yaitu mengumpulkan komponen yang dibutuhkan dan melalui proses

video editing, tahapan terakhir adalah penilaian validator atau para ahli media dan materi untuk menguji kelayakan media pembelajaran berbasis sosial media tiktok pada materi akuntansi dasar di SMK N 6 Sukoharjo. Setelah data dianalisis dengan presentase penilaian kemudian diambil kesimpulan sesuai dengan kriteria validasi menurut (Widoyoko, 2013)

Tabel Kriteria Validasi Kelayakan

| Presentase (%) | Kriteria Kevalidan |
|------------------------|--------------------|
| $25,00 \leq x < 43,75$ | Tidak Valid |
| $43,75 \leq x < 62,25$ | Kurang Valid |
| $62,50 \leq x < 81,25$ | Valid |
| $81,25 \leq x < 100$ | Sangat Valid |

Untuk mengukur motivasi siswa peneliti menggunakan angket. Menurut Sadirman, (2012), indikator motivasi belajar terdapat 6 sebagai berikut :

- a) Tekun menghadapi tugas.
- b) Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak lekas puas).
- c) Lebih senang bekerja mandiri.
- d) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin.
- e) Dapat mempertahankan pendapatnya.
- f) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Mengukur persentase motivasi belajar siswa (Sugiyono, 2013)

Tabel Kualifikasi Angket Motivasi Belajar Siswa

| Presentase skor yang Diperoleh | Kategori |
|--------------------------------|---------------|
| 81% - 100% | Sangat Tinggi |
| 61% - 80% | Tinggi |
| 41% - 60% | Sedang |
| 21% - 40 % | Rendah |
| 0% - 20% | Sangat Rendah |

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan model pengembangan ADDIE. Pada tahapan ini dilakukan analisis kemampuan dan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran materi akuntansi dasar. Peneliti melakukan pengamatan di SMK N 6 Sukoharjo mendapatkan hasil yaitu kegiatan pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional. Permasalahan tersebut menyebabkan kurangnya motivasi belajar peserta didik untuk belajar dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Materi akuntansi dasar adalah materi yang sifatnya prosedural dan membutuhkan latihan yang cukup. Oleh karenanya penyampaian materi yang terstruktur dan sistematis sangat dibutuhkan. Merujuk pada karakteristik materi dan permasalahan yang muncul dalam pembelajaran, maka diperlukan adanya pengembangan media yang dapat diputar secara berulang kali serta memiliki desain dan animasi yang menarik. Peserta didik hanya perlu membuka media pembelajaran berbasis video edukasi pada materi analisis penyesuaian dan penyusunan laporan keuangan sebagai pendamping dalam melakukan latihan secara mandiri, sehingga latihan yang dilakukan tidak harus bertatap muka dengan pendidik. Dengan demikian materi dapat tersampaikan lebih detail sehingga peserta didik dapat memahami step by step.

Tahap pertama pada penelitian ini adalah *analysis* / analisis, pada tahap ini peneliti melakukan observasi ke sekolah. Dan hasil observasi yaitu terdapat permasalahan pada kegiatan pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik.

Tahap kedua pada penelitian ini adalah *design* / desain, pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan rancangan materi dengan membuat storyboard atau papan cerita melalui aplikasi canva. Desain dilakukan setelah perencanaan materi selesai sehingga bentuk desain yang dibuat akan sesuai dengan materi akuntansi dasar.

Tahap ketiga pada penelitian ini adalah *development* / pengembangan, pada tahap ini melanjutkan tahap desain yaitu mengimport rancangan materi desain dan lainnya ke aplikasi yang telah ditentukan yaitu aplikasi edit video yang bernama VN. Lalu dikonsultasikan oleh pembimbing untuk melakukan tindak lanjut yang akan dilakukan dan setelah itu melakukan validasi terhadap media pembelajaran oleh para ahli media dan materi yang sudah ditentukan.

Tahap keempat pada penelitian ini adalah *implementation* / penerapan, pada tahap ini yaitu setelah video edukasi yang dikembangkan melalui proses validasi para ahli dan sudah direvisi oleh peneliti dengan mendapatkan hasil layak digunakan untuk di uji coba kepada peserta didik.

Tahap kelima pada penelitian ini adalah *evaluation* / evaluasi, pada tahap ini merupakan tahap akhir dari langkah-langkah diatas. Setelah divalidasi oleh para ahli lalu peneliti akan mengunggah kedalam sosial media TikTok dengan durasi 10 menit. Dan melakukan angket untuk mengetahui apakah video edukasi berbasis social media TikTok dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dinyatakan bahwa kelayakan dari produk video edukasi berbasis *social media* TikTok pada materi analisis penyesuaian dna penyusunan laporan keuangan berdasarakan penilaian ahli materi menunjukkan presentase sebesar 80% dengan kategori “valid” dan mendapatkan komentar dari ahli materi yaitu “ sudah sangat bagus dan dapat membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan. Dan berdasarkan penilaian ahli media menunjukkan presentase sebesar 84% dengan kategori “sangat valid” dan mendapat komentar ahli media yaitu “ sudah siap untuk di uji coba”.

Motivasi belajar siswa di SMK N 6 Sukoharjo dinyatakan meningkat dibuktikan berdasarkan hasil observasi dan angket. Hasil angket sebelum menggunakan video edukasi berbasis social media TikTok menunjukkan presentase sebesar 63,25% dengan kategori “tinggi” dan setelah menggunakan video edukasi berbasis *social media* TikTok menunjukkan presentase sebesar 86,56% dengan kategori “ sangat tinggi”. Dan hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran sebesar 65% dengan kategori “praktis” untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMK N 6 Sukoharjo.

Dampak dari meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran video edukasi berbasis *social media* TikTok adalah peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru, peserta didik tidak mudah bosan jika menggunakan media pembelajaran video edukasi berbasis *social media* TikTok dan peserta didik lebih mudah mengakses dimana saja dan kapan saja jika menggunakan video edukasi.

Hasil penelitian diatas sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa terdapat perbedaan dalam penggunaan media pembelajaran jika menggunakan video edukasi berbasis social media TikTok dengan tidak menggunakan video edukasi berbasis *social media* TikTok. (Ardana & Ananda 2022). Penelitian tersebut juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ichsan & Ulya , dalam penelitiannya menyebutkan bahwa media pembelajaran menggunakan video edukasi berbasis *social media* TikTok dapat menarik motivasi belajar peserta didik dan memiliki perbedaan jika peserta didik menggunakan video edukasi dan tidak menggunakan video edukasi. (Ichsan & Ulya 2021)

4. PENUTUP

Kevalidan video edukasi berbasis sosial media tiktok pada materi analisis penyusunan dan penyusunan laporan keuangan berdasarkan penilaian ahli materi dengan nilai presentase 80%. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi dasar. Kevalidan video edukasi berbasis sosial media tiktok pada materi analisis penyesuaian dan penyusunan laporan keuangan berdasarkan penilaian ahli media dengan nilai presentase 84%. Berdasarkan penilaian ini media dinyatakan valid. Hasil dari angket motivasi belajar siswa kelas X AKL 3 SMK N 6 Sukoharjo dinyatakan meningkat sebesar 21,31%. Dan hasil angket sebelum dan sesudah menggunakan video edukasi sebesar 63,25% kategori “motivasi tinggi” naik menjadi 86,56 % kategori “motivasi sangat tinggi”. Jadi pengembangan media pembelajaran video edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X AKL 3 pada mata pelajaran akuntansi dasar.

Penelitian ini telah dilakukan oleh peneliti secara optimal, tetapi peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih terdapat keterbatasan. Adapun keterbatasan yang dialami peneliti adalah keterbatasan waktu saat penelitian. Dan saran bagi peneliti selanjutnya yaitu dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan variatif lagi dengan berbagai media yang menarik. Dan diharapkan sebaiknya uji coba produk dilaksanakan secara lebih luas lagi sehingga menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, E. dan Azwar A. (2022). “The Effect of Using the Tiktok Application as a Learning Media on the Activeness and Learning Outcomes of Class XI Social Sciences Students in Sociology Subjects at SMA N 1 Ampek Angkek.” *International Journal Of Science Education, Art And Culture* 1(2): 22–29.
- Damayanti, Almira . Syafei, Imam. Komikesari, Happy. Rahayu, Resti. (2018). “Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Android Pada Materi Fluida Statis.” *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 01(1): 63–70.
- Endang, M. (2012). “Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan.” In Bandung.
- Fadhli,. (2015). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 3(1): 24–29.

- Herlisya, Destia, and Purna Wiratno. (2022). "Having Good Speaking English through Tik Tok Application." *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature* 1(3): 191–98.
- Ichsan, Ulya. (2021). "DEVELOPING EDUCATIVE TIK TOK CONTENT AS WRITING TEACHING MEDIA OF HORTATORY EXPOSITION TEXT." *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan (978-602-6779-47-2)*: 419–28.
- Nunuk Suryani, & Leo Agung. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak (Anggota IKAPI).
- Rizaty, Monavia. (2022). "Pengguna Instagram Indonesia Terbesar Keempat Di Dunia." <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-instagram-indonesia-terbesar-keempat-di-dunia>.
- Sadirman. A, M. (2012). *Interaksi Dan Motivasi Belajar*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Saraswati, Muningar Sri. (2018). "Social Media and the Political Campaign Industry in Indonesia." *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia* 3(1).
- Sibuea, H. Y. P. (2017). "Pembaruan Sistem Pendidikan Di Indonesia : Perkembangan Dan Tantangan." *Jurnal Kajian* 22(2)(151–162). <https://sdip.dpr.go.id/search/detail/category/Jurnal>.
- Sudiarta, I Gusti Putu, and I Wayan Sadra. (2016). "Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Pemahaman Konsep Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 49(2): 48.
- Sugiyono. (2018). "Penelitian Kuantitatif." In Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, Fitri. (2015). "KURIKULUM DARI MASA KE MASA (Telaah Atas Pentahapan Kurikulum Pendidikan Di Indonesia)." *Kebudayaan dan Keagamaan* 10(2). <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/alabadiyah/article/view/2792>.
- Widoyoko, E. P. (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. https://doi.org/10.1163/_q3_SIM_003.
- Yani, Sona, and Menik Siwi. (2020). "Analisis Penggunaan Media Sosial Dan Sumber Belajar Digital Dalam Pembelajaran Bagi Siswa Digital Native Di SMAN 2 Painan." *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 13(1): 1–7.