

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MENGGUNAKAN MEDIA SOSIAL TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Riqotul Musfiqoh¹, Muhammad Nuruddin²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Hasyim Asy'ari

riqotulmusfiqoh2804@gmail.com, muhammadnuruddin@unhasy.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of science learning outcomes through the use of TikTok social media as learning medium. This study uses a quantitative approach with the method used being a Quasi Eksperimental model One Group Pre-test Post-test. The research subjects consisted of one class. Data collection was carried out in the form Pre-test and Post-test to determine student's abilities before and after the application of TikTok social media as a learning medium. The data obtained were analyzed using descriptive statistical analysis. The results of the study indicate that the use of TikTok social media in learning activities can improve student learning outcomes. This can be seen in the increase in student's average score after being given treatment using TikTok social media compared to before using the media. Therefore, the researcher learning media that is interesting and effective in improving learning outcomes.

Keywords: *Learning Media, TikTok Media, Learning outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA melalui pemanfaatan media sosial TikTok sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental* model *One Group Pre-test Post-test*. Subjek penelitian terdiri dari satu kelas. Pengumpulan data dilakukan tes berupa *Pre-test* dan *Post-test* untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan media sosial TikTok sebagai media pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media sosial TikTok dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media sosial TikTok dibandingkan dengan sebelum penggunaan media tersebut. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa media sosial TikTok dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media TikTok, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting agar setiap individu Indonesia dimasa depan menjadi pribadi yang kompeten, cerdas, dan berkarakter Pancasila dalam menjalani kehidupan sebagai bagian dari bangsa Indonesia (Imtiyaz et al., 2024). Dalam hal ini, peran guru dalam proses pembelajaran tidak hanya sebatas menyampaikan materi, tetapi juga mencakup fungsi sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing yang berperan aktif dalam membimbing, serta mengoptimalkan potensi siswa selama kegiatan belajar berlangsung (Sari, 2025). Guru memiliki peran yang sangat penting dalam mencetak generasi muda yang berkualitas, mampu berpikir kritis, berinovasi, dan siap menghadapi berbagai tantangan di era globalisasi (Dharma et al., 2023).

Dalam era globalisasi dan teknologi, pendidikan lebih kompleks dan dinamis. Fokus pada pembelajaran inovatif dan adaptasi terhadap perubahan adalah kunci untuk menciptakan generasi yang menghadapi masa depan pada abad ke-21 meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap sosial dan spiritual, serta penguasaan

pengetahuan dan teknologi. Maka dari itu, siswa diharuskan untuk bisa menguasai empat keterampilan yaitu: kolaborasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, berpikir kreatif dan inovatif, dan komunikasi (Anwar et al., 2022). Pada era perkembangan teknologi saat ini, media sosial memiliki pengaruh besar terhadap perilaku dan gaya hidup masyarakat, termasuk generasi muda yang masih berada dalam dunia pendidikan (Raharja et al., 2023).

Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran IPA khususnya pada materi siklus hidup hewan, banyak siswa masih mendapatkan nilai rata-rata dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah. Kondisi ini memerlukan inovasi dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran IPA, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa agar lebih antusias dalam belajar serta menunjukkan kreatifitas yang lebih tinggi. Guru juga harus mampu menghubungkan materi pelajaran dengan teknologi. Dengan demikian diharapkan siswa dapat

memperoleh hasil belajar yang optimal (Onekore et al., 2025).

Pembelajaran IPA seharusnya dirancang untuk memberi pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna dengan melibatkan siswa dalam proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, serta menarik kesimpulan. Penggunaan media yang konkret dan visual sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak khususnya bagi siswa kelas 3 yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret (Islamiyah, 2023). Oleh karena itu, perlu dilakukan perubahan pada sasaran, struktur, dan isi program pendidikan, serta penggunaan media pembelajaran yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tepat, dan sesuai dengan pemanfaatan teknologi (Widya Utami, 2024). Pemanfaatan media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa akan materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat berkontribusi dalam meningkatkan

hasil belajar. Hasil belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran dapat tercapai oleh siswa (Salamah et al., 2024). Hasil belajar juga merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui peningkatan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Ardianti & Nuruddin, 2025). Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah media sosial TikTok. Dalam pembelajaran IPA, media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami dan menginternalisasi materi pelajaran, serta meningkatkan keterampilan mereka. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku teks atau papan tulis, tetapi berkembang ke berbagai platform digital yang lebih menarik dan interaktif, salah satunya melalui penggunaan media sosial TikTok (Widya Utami, 2024).

Hal ini senada dengan penelitian Rika Asoka Nabila, Setiawati, dan Nurdiyana, yang menyatakan bahwa penggunaan TikTok dalam kegiatan

pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun sebagian besar penelitian dilakukan pada siswa di jenjang sekolah menengah keatas pada materi selain IPA (Rika et al., 2022).

Aplikasi TikTok suatu platform dari media sosial yang menampilkan sebuah video yang lama durasi antara 15 detik sampai 60 detik disertai dengan berbagai macam pilihan fitur seperti music, stiker, filter, dan beberapa fitur kreatif lainnya. Dimana penggunaannya akan mudah terkesan dengan apa yang ditampilkan. TikTok ialah aplikasi yang bisa didengar serta dilihat, pengguna aplikasi TikTok ini dapat menciptakan video ataupun foto yang dapat diberi efek yang menarik (Bahagia et al., 2022). TikTok menjadi salah satu media sosial yang populer dan digunakan oleh berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Meskipun sudah ditetapkan batas usia minimal pengguna yaitu 12 tahun, pada praktiknya masih terdapat anak dibawah umur tersebut menggunakannya (Rahardaya & Irwansyah, 2021).

Aplikasi TikTok memiliki banyak keuntungan untuk siswa. Kontennya menarik dan memberi mereka wadah untuk membuat video yang kreatif. TikTok dapat membantu meningkatkan kreatifitas siswa dengan memanfaatkan media dengan membuat video yang dikemas dengan baik dalam waktu yang singkat. TikTok memiliki banyak konten tentang beberapa topik, seperti pendidikan, hiburan, fashion dan kecantikan, makanan, dan sebagainya (Ramdani et al., 2021). Aplikasi TikTok sendiripun memiliki manfaat baik dari kalangan guru maupun siswa untuk menjadi kreatif didalam menciptakan media belajar serta efisien dan efektif untuk siswa (Salsabila & Minsih, 2023).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan adalah *Quasi Eksperimental* yaitu *model One Group Pre-test Post-test*. Metode *Quasi Eksperimental* adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menguji hubungan sebab akibat antara variabel tanpa melakukan pengacakan secara penuh terhadap

subjek penelitian karena pada dasarnya sulit mendapatkan kelompok kontrol (Anantasia, 2025). Lokasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN Bulurejo 1 Kecamatan Diwek, Kabupaten Jombang pada tahun ajaran 2025/2026, dari bulan Oktober-Januari. Jumlah siswa dalam penelitian ini berjumlah 22 siswa, 15 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non-Probability Sampling*, yaitu teknik penentuan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel penelitian. Jenis sampling yang digunakan adalah *sampling jenuh*, *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel (Sugiyono, 2020).

Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini ada 3: 1) Metode Wawancara. Dimana peneliti menggali informasi awal dengan melakukan wawancara terhadap beberapa sumber yakni siswa dan guru selama proses penelitian. 2) Metode Tes. Dimana peneliti

melakukan tes soal untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi siklus hidup hewan yang sudah diajarkan. Tes diberikan saat awal pembelajaran (Pre-test) dan akhir pembelajaran (Post-test). 3) Dokumentasi. Dengan dokumentasi ini, peneliti dapat memperoleh bukti berupa foto, daftar hadir, visi dan misi sekolah, dengan ini peneliti dapat memberikan informasi mengenai situasi penelitian. Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah *statistic deskriptif*. *Statistic deskriptif* adalah statistik yang digunakan menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul (Sugiyono, 2020).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas 3 SDN Bulurejo 1 Diwek Jombang dengan jumlah 22 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media sosial TikTok sebagai media pembelajaran pada materi siklus hidup hewan.

Kelayakan Instrumen

Sebelum instrumen digunakan untuk pengumpulan data, diperlukan uji kelayakan validitas, daya pembeda, tingkat kesukaran, dan reliabilitas. Dalam penelitian ini, validitas yang digunakan adalah validitas isi. Validitas isi adalah ketepatan butir-butir pertanyaan kuesioner atau pertanyaan tes yang tersusun dan memuat keseluruhan indikator yang diukur (Abigail et al., n.d.). Validitas isi dilakukan melalui penilaian para ahli (*Ekspert Judgment*). Ada dua validitas yang dinilai oleh para ahli yaitu validitas modul ajar dan validitas instrument soal. Hasil validitas modul ajar menunjukkan bahwa modul ajar memperoleh presentase sebesar 93% sedangkan instrument soal memperoleh presentase sebesar 95%, sehingga keduanya termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan.

Uji daya pembeda adalah kemampuan butir soal untuk membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggihan yang rendah dalam menguasai materi yang diujikan (Eliza et al., 2019). Uji daya pembeda menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal berada pada kategori cukup

hingga baik. Tingkat kesukaran soal berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa soal tidak terlalu mudah maupun terlalu sulit. Sementara itu hasil uji reliabilitas menunjukkan koefesien sebesar 0,680 yang tergolong dalam kategori tinggi. Dengan demikian instrument dinyatakan memenuhi kriteria untuk digunakan dalam penelitian.

Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama pengamatandikelas yang mendapatkan guru menjelaskan materi kepada siswa menggunakan bahan ajar buku tanpa media sosial TikTok. Setelah menjelaskan kemudian dilakukan tes awal (*Pre-test*). Tahap berikutnya adalah treatment, yaitu siswa diberi perlakuan dengan menggunakan media sosial TikTok sebagai alat media pembelajaran. Setelah *treatment* selesai peneliti melakukan tes akhir (*Post-test*). Pada tahap ini, peneliti mengamati apakah ada peningkatan hasil belajar setelah dilakukannya *treatment*.

Hasil Belajar Sebelum Penerapan Media TikTok

Tes awal (*Pre-test*) diberikan untuk mengetahui kemampuan dasar siswa sebelum dilakukan upaya

peningkatan melalui media sosial TikTok. Berdasarkan analisis, diperoleh nilai rata-rata sebesar 49,22 dengan nilai tertinggi 73 dan nilai terendah 26, seluruh siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi siklus hidup hewan masih tergolong rendah sebelum diterapkannya media pembelajaran berbasis TikTok.

Hasil Belajar Setelah Penerapan Media TikTok

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media sosial TikTok, siswa diberikan tes akhir (*Post-test*) untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata meningkat menjadi 79,13 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 64. Sebagian besar siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jika dibandingkan dengan nilai *Pre-test*, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 29,91 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media sosial TikTok sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan analisis yang digunakan untuk menguraikan data penelitian data yang meliputi jumlah data, nilai maksimal, nilai minimal, nilai rata-rata, dan standar deviasi.

Tabel 1. Statistik Deskriptif *Pre-test* dan *Post-test*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-test</i>	22	26.00	73.00	48.3182	13.67788
<i>Post-test</i>	22	64.00	100.00	79.1364	9.14068
Valid N (listwise)	22				

Tabel 1 memperlihatkan hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai *Pre-test* sebesar 48,31 dengan nilai terendah 26 dan nilai tertinggi 73. Sementara itu, rata-rata nilai *Post-test* sebesar 79,13 dengan nilai terendah 64 dan nilai tertinggi 100.

Uji Prasayarat Analisis

Sebelum melaksanakan Uji Paired Sample t-Test langkah pertama yang perlu dilakukan adalah uji normalitas untuk mengetahui apakah sampel penelitian yang akan diolah berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan *Uji Shapiro-Wilk* sesuai jumlah sampel yang ada. Apabila data

memiliki nilai signifikan $>0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika nilai signifikan $<0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Pengujian ini berdasarkan data dari hasil Pre-test dan Post-test.

Tabel 2. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test	.080	22	.200*	.965	22	.593
Post-test	.114	22	.200*	.957	22	.424

Berdasarkan Tabel 2, dapat dilihat dari hasil uji normalitas *Pre-test* diperoleh 0,593, dan normalitas *Post-test* diperoleh 0,423. Dapat disimpulkan bahwa nilai *Pre-test* dan *Post-test* memiliki data yang berdistribusi normal karena nilai-nilai signifikansi tersebut seluruhnya $>0,05$.

Uji Paired Sample T-Test

Setelah dilakukan uji prasyarat normalitas pada sampel dan dinyatakan normal, maka langkah selanjutnya perhitungan uji hipotesis melalui uji t yaitu *Paired Sample T-Test*. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengambil keputusan dari hipotesis yang telah diasumsikan. Apabila data memiliki nilai signifikan $>0,05$ maka

H_0 diterima H_a ditolak dan jika nilai signifikan $<0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima. *Uji Paired Sample T-Test* dapat dihitung menggunakan aplikasi SPSS 25.

Uji hipotesis adalah pengujian untuk sampel-sampel sebagai akibat dari adanya perlakuan yang diberikan kepada kelompok sampel *Paired Sample T-Test* digunakan untuk mengetahui perubahan dari suatu populasi sebelum dan sesudah menerima perlakuan. Adapun hasil uji t dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Uji Paired sample T-Test

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	48.3182	22	13.67788	2.91613
Posttest	79.1364	22	9.14068	1.94880

Dapat ditarik kesimpulan dari data diatas bahwa antara *Pre-test* dan *Post-test* terdapat perubahan. Dalam hal ini dapat dibuktikan pada data diatas, bahwa nilai mean (rata-rata) hasil belajar dari *Pre-test* sebesar 48,31 dengan standar deviasi 13,67.pada tahap ini kemampuan siswa masih dianggap rendah. Dan setelah penerapan media sosial TikTok, mean (rata-rata) hasil belajar

dari *Post-test* sebesar 79,13 dengan standar deviasi 9,14.pada tahap ini kemampuan siswa mempunyai peningkatan. Berdasarkan data tersebut, terdapat perbedaan signifikan, dimana nilai *Post-test* lebih tinggi daripada *Pre-test*.

Tabel 4. Uji Hipotesis

		Paired Differences					Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
				Lower	Upper		
Pre test	30.81	12.369	2.63726	-36.3026	-25.3337	11.68	.000
Post test	81.8						

Berdasarkan pada tabel 4, bisa dilihat bahwa nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05, jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dengan staf signifikan maka terdapat pengaruh media sosial TikTok terhadap hasil belajar IPA materi siklus hidup hewan kelas 3 SDN Bulurejo 1 Diwek Jombang.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, penelitian dilaksanakan di SDN Bulurejo 1 dengan menggunakan sampel siswa

kelas 3 yang berjumlah 22 siswa. Dimana pada pertemuan awal siswa belajar dengan mendengarkan informasi yang diberikan oleh guru dan dibantu dengan buku paket setelah itu siswa mengerjakan soal *Pre-test* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang sudah dijelaskan oleh guru. Selanjutnya peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan media sosial TikTok kemudian mereka mengerjakan soal *Post-test* pada akhir pembelajaran untuk mengukur seberapa paham siswa dalam memahami materi selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dilakukan untuk mengukur nilai rata-rata hasil pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media sosialTikTok melalui *Pre-test* dan *Post-test* yang diberikan kepada siswa.

Penerapan media sosial TikTok sebagai media pembelajaran menjadi upaya untuk meningkatkan hasilbelajar siswa dalam IPA (Putu et al., 2024). Dalam konteks ini, media sosial TikTok berfungsi sebagai alat yang memungkinkan siswa mengakses informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif,yang mendukung pemahaman konsep-

konsep IPA (Cris & Dwiqi, 2020). Dengan demikian penggunaan media sosial TikTok cukup baik, sebagai media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (riska, 2019) yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif yang sangat signifikan antara media sosial TikTok dan hasil belajar.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan mediasosial TikTok dalam pendidikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Widiyono & Millati, 2021). Hal ini juga berlaku dalam konteks pembelajaran berbasis digital, dimana siswa dapat memahami materi dengan mudah.

Berdasarkan perhitungan yang sudah dilakukan oleh peneliti, bahwa nilai *Post-test* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *Pre-test* sebelum diberikan perlakuan menggunakan media sosial TikTok sebagai media pembelajaran.

Nilai rata-rata *Pret-test* sebesar 49,22 menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, pemahaman siswa terhadap materi masih tergolong rendah. Namun setelah diberikan pembelajaran dengan memanfaatkan TikTok sebagai media penyampaian

materi, nilai rata-rata *Post-test* meningkat menjadi 79,25. Kenaikan ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang substansi. Secara deskriptif, selisih rata-rata tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media sosial TikTok mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, karena penyajian konten yang lebih menarik, visual, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Selain itu, berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *One-Sample Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi *Pre-test* sebesar 0,593 dan *Post-test* sebesar 0,423. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *Pre-test* dan *Post-test* berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa data memenuhi salah satu asumsi penting dalam uji statistik parametrik, sehingga analisis lanjutan dapat dilakukan dengan menggunakan *Uji Paired Sample T-Test*. Berdasarkan hasil *Uji Paired Sample T-Tets*, diketahui nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka ada perbedaan yang terjadi antara *Pre-test* dan *Post-test* dapat dianalisis secara lebih

akurat dan hasilnya dapat dipercaya secara statistik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Bulurejo 1, dapat disimpulkan bahwa media sosial TikTok sebagai media pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan dampak positif pada siswa kelas 3. Dan media sosial TikTok mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, karena penyajian konten yang lebih menarik, visual, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abigail, S., Hani, S., Karwanto, & Anisa, F. (n.d.). *Metode penelitian kuantitatif*.
- Anantasia, G. (2025). Metodologi penelitian quasi eksperimen. 5(2), 183–192.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran: Telaah perspektif pada era society 5.0.
- Ardianti, P. D., & Nuruddin, M. (2025). Pengaruh model snowball throwing terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Bandung 1 Jombang. 4(1), 29–36.
- Bahagia, B., Wibowo, R., Muniroh, L., Wahid, A. Al, Rizkal, R., Noor, Z. M., & Karim, A. (2022). The drawbacks and advantages of TikTok in student amid pandemic COVID-19. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5302–5310.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2459>
- Cris, G., & Dwiqi, S. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. 8, 33–48.
- Dharma, E., Sihombing, H. B. M., & Sherly. (2023). Peningkatan kompetensi tenaga pendidik dalam rangka implementasi kurikulum merdeka. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(2), 806–811.
- Eliza, P., Priarti, M., & Yulianingsih. (2019). Analisis tingkat kesukaran, daya pembeda, dan fungsi distraktor PTS matematika SMPN Jakarta. 3(1), 15–26.
- Imtiyaz, F., Fakultas, R. Y., Islam, D. A., Guru, P., & Dasar, S. (2024). Komponen pendidikan di sekolah. *Karimah Tauhid*, 3(12), 13613–13621.
<https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/16290>
- Islamiyah, M. (2023). Jurnal pendidikan dan konseling. 5, 1830–1835.
- Onekore, S. D. I., Mbulu, M. F., Jemu, E. S., Repe, Y. M., Rango, K. S., Asan, V. P., & Nafsiyah, D. H. (2025). Penerapan konsep gaya dan gerak melalui video pembelajaran di SDI Onekore 6. 3(3), 1298–1304.
- Putu, N., Sukmawati, F., Suja, I. W.,

- Bagus, I., & Arnyana, P. (2024). Digitalisasi konsep Tri Hita Karana dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar untuk membangun kepemimpinan berwawasan lingkungan. 8(4), 704–709.
- Rahardaya, A. K., & Irwansyah, I. (2021). Studi literatur penggunaan media sosial TikTok sebagai sarana literasi digital pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(2), 308–319. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i2.248>
- Raharja, H. F., Marhaeni, T., Astuti, P., Atmaja, H. T., & Lestari, P. (2023). Peran pendidikan karakter untuk menghadapi tren flexing di era teknologi. 369–374.
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi pemanfaatan media sosial TikTok sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran daring. *Akademika*, 10(02), 425–436. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>
- Rika, A., Setiawati, & Nurdiyana. (2022). Pengaruh media sosial TikTok terhadap prestasi belajar peserta didik di SMPN 1 Gunung Sugih.
- Salamah, E. R., Eka, Z., Rifayanti, T., Trisnawaty, W., & Fitra, H. (2024). Membangun budaya belajar melalui komunitas belajar dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. 5(1), 37–43.
- Salsabila, R., & Minsih. (2023). The effect of the TikTok application on the bullying behavior of students in elementary schools. Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-086-2_153
- Sari, A. M. (2025). Pengaruh media sosial TikTok terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia fase C di SDN 007 Teratak Air Hitam.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam perspektif merdeka belajar di era 4.0. 2(1), 1–9.
- Widya Utami. (2024). Analisis pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran teks drama. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 223–231. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i2.3184>