

**PENGARUH APLIKASI TIKTOK TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPAS MATERI INTERAKSI SOSIAL DI SD N 08
PALEMBANG**

Kurnia Ayu Apriani
UPGRI Palembang

Email: Kurniaayupga12@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh aplikasi TikTok terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi interaksi sosial, di SD Negeri 08 Palembang. Penelitian menggunakan pendekatan *True Experimental Design* dengan desain *Posttest-Only Control Design*. Populasi yaitu siswa kelas IV SD Negeri 08 berjumlah 58 siswa yang dipilih sebagai subjek penelitian melalui teknik *random sampling*. Sampel dibagi menjadi dua kelompok, yaitu Kelas IVA (kontrol) yang menggunakan metode pembelajaran tradisional dan Kelas IVB (eksperimen) yang menerapkan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis untuk mengukur minat belajar dan interaksi sosial siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi TikTok secara signifikan memengaruhi motivasi belajar siswa dalam memahami materi IPAS, sekaligus meningkatkan kualitas interaksi sosial di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. TikTok sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, terutama melalui konten visual dan pendekatan kreatif yang relevan dengan karakteristik siswa. Penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi digital di sekolah dasar. Aplikasi seperti TikTok dapat diintegrasikan secara strategis untuk meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat interaksi sosial siswa di lingkungan pembelajaran.

Kata Kunci: *Aplikasi Tiktok, Minat Belajar.*

ABSTRACT

This research aims to analyze the influence of the TikTok application on students' interest in learning in science subjects, especially social interaction material, at SD Negeri 08 Palembang. The research uses a *True Experimental Design* approach with a *Posttest-Only Control Design*. The population, namely fourth grade students at SD Negeri 08, amounted to 58 students who were selected as research subjects using random sampling techniques. The sample was divided into two groups, namely Class IVA (control) which used traditional learning methods and Class IVB (experiment) which applied the TikTok application as a learning medium. Data collection was carried out through normality, homogeneity and hypothesis tests to measure students' interest in learning and social interactions. The research results show that the use of the TikTok application significantly influences students' learning motivation in understanding science material, as well as improving the quality of social interaction in the experimental class compared to the control class. TikTok as a learning medium has proven effective in creating a more interesting and interactive learning atmosphere, especially through visual content and creative approaches that are relevant to student characteristics. This research provides important implications for the development of digital technology-based learning methods in elementary schools. Applications like TikTok can be integrated strategically to increase learning motivation while strengthening students' social interactions in the learning environment.

Keywords: *Tiktok Application, Interest in Learning.*

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan adalah membantu siswa mengembangkan sikap dan cara berpikir yang matang dengan mengubah perilakunya serta menanamkan pengetahuan dan pengalaman hidup. Hal ini merupakan upaya yang disengaja untuk mewujudkan lingkungan belajar dan mengajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual keagamaannya (Putri et al., 2023). Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003.

“Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terencana untuk menciptakan pembelajaran. Suasana dan proses pembelajaran dimana peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, agama, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara,” sesuai sistem pendidikan nasional.

Agar peserta didik secara aktif mengembangkan kekuatan terpendam spiritualitas agama, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan pendidikan, maka pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan belajar yang menyenangkan. Hal ini mencakup mengajarkan keterampilan tertentu maupun sesuatu yang tidak kasat mata melainkan memberikan pengetahuan, perhatian, dan hikmah. Pendidikan adalah upaya dan strategi orang dewasa untuk membantu anak-anak mencapai kedewasaan dan mencapai tujuan mereka sehingga mereka dapat melakukan tugas-tugas dalam kehidupan mereka sendiri dengan memberikan arahan dan dukungan untuk mengembangkan potensi mereka, baik secara rohani maupun jasmani (Hidayat & Abdillah, 2019).

Guru memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengalaman dan potensi belajar siswa. Seorang guru harus mengajar siswa agar mereka memahami dan memiliki pengetahuan tentang materi pelajaran yang sedang dibahas. Untuk mendukung proses belajar mengajar secara efektif, guru harus mampu menerapkan metode atau strategi media pembelajaran untuk memaksimalkan pembelajaran (Suhelayanti et al., 2023). Oleh karena itu, pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan dapat dipengaruhi oleh kualitas pilihan materi pembelajaran oleh guru.

Akibat perkembangan yang semakin modern, munculnya teknologi dan sosial media membuat kehidupan masyarakatpun berubah. Media sosial menjadi sarana komunikasi dan serta tempat untuk mengetahui Banyak pelajar yang menggunakan media sosial; bahkan, mereka membuka situs media sosial seperti Facebook, Twitter, dan lainnya lebih sering daripada belajar atau membuka buku pelajaran. Beberapa pelajar bahkan memiliki kecenderungan meraih ponsel mereka segera setelah mereka bangun tidur dan mengakses media sosial (Hayati, 2018).

Perkembangan teknologi dan media sosial mengubah pola belajar siswa. Banyak pelajar lebih sering mengakses media sosial seperti Facebook, Instagram, dan TikTok dibandingkan belajar. Penggunaan media sosial memiliki dampak positif dan negatif dalam dunia pendidikan. Jika dimanfaatkan dengan baik, media sosial dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran. Namun, penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan siswa menjadi malas dan kurang fokus dalam belajar (Sugito et al., 2022).

Hasil observasi di SD Negeri 08 Palembang menunjukkan bahwa minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS masih rendah, bahkan belum mencapai (Kriteria Kerja Minimum) KKM yang ditetapkan. Pembelajaran yang monoton dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu penyebab rendahnya pemahaman siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa di era digital.

TikTok sebagai platform berbasis video pendek, memiliki potensi dalam meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa (Ramdani et al., 2021). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan TikTok dapat berkontribusi terhadap peningkatan prestasi akademik siswa (Asdiniah & Lestari, 2021). Berdasarkan hal ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh aplikasi TikTok terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi interaksi sosial di SD Negeri 08 Palembang.

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan suatu eksperimen untuk mengetahui pengaruh variabel bebas atau perlakuan terhadap variabel terikat atau hasil dan keluaran yang dikandungnya, maka dalam penelitian ini akan digunakan metode penelitian eksperimen kuantitatif (Sugiyono, 2013). Penelitian ini dibagi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Setelah kelas eksperimen menerima perlakuan selama waktu yang telah ditentukan, maka kedua kelompok dapat dilakukan pengukuran yang sama. Pertama, materi pembelajaran aplikasi TikTok akan digunakan di kelas IV (kelas eksperimen); kedua, peneliti tidak akan memanfaatkan materi pembelajaran aplikasi TikTok atau mengajar dengan cara tradisional di kelas IV juga (kelas kontrol).

Peneliti dapat mengendalikan semua variabel eksternal yang dapat memengaruhi proses eksperimen, pendekatan desain eksperimen yang tepat eksperimen nyata diadopsi dalam penelitian ini. Validitas internal mungkin tinggi sebagai hasilnya. Peneliti menggunakan *Posttest-Only Control Design* dalam penelitian ini. (Sugiyono, 2013) menyatakan bahwa peneliti dapat menggunakan *Posttest-Only Control Design*. Dua kelompok dapat dipilih secara acak (R) dalam desain ini, dengan satu kelompok menerima terapi (X) dan yang lainnya tidak. Kelompok kontrol adalah kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 08 Palembang yang berlokasi di Kota Palembang, Lrg. Sekolah Bukit Lama, Kecamatan Ilir Barat I, Sumatera Selatan. Penelitian ini dilaksanakan sepanjang tahun ajaran 2023–2024, khususnya pada semester genap. Seluruh kelompok, golongan, atau entitas yang berupaya menggeneralisasikan hasil penelitian disebut populasi. Peneliti perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang populasi penelitian agar dapat melakukan jenis penelitian ini, khususnya penelitian kuantitatif (Swajarna, 2022). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA dan IVB yang berjumlah 29 siswa dari SD Negeri 08 Palembang. Siswa perempuan berjumlah 13 orang dan siswa laki-laki berjumlah 16 orang. Kelas IVA Kontrol dan Kelas IVB Kelas Eksperimen merupakan dua kelas yang menjadi sampel penelitian ini. Metode pengambilan sampel yang digunakan peneliti adalah random sampling.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner tertulis dalam bentuk esai atau uraian berdasarkan konten yang diberikan. Kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan untuk pengujian pertama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023-2024. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap uji coba, tahap perlakuan, dan tahap *post-test*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh aplikasi TikTok terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran IPAS pada materi interaksi sosial di SD N 08 Palembang. Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan aplikasi TikTok, sedangkan kelompok kontrol menggunakan teknik yang lebih tradisional.

Data yang digunakan peneliti berupa hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen yang meliputi indikator minat belajar yang diperoleh dari hasil posttest menggunakan pembelajaran tradisional (kelas IVA sebanyak 29 siswa) dan aplikasi TikTok (kelas IVB sebanyak 29 siswa).

Soal-soal ujian akhir (*posttest*) penelitian ini merupakan uraian dari 15 soal yang meliputi soal-soal ujian, kisi-kisi soal, dan aturan penilaian, yang semuanya disertakan dalam lampiran. Berdasarkan hasil perhitungan statistik deskriptif dan hasil *posttest* untuk kelas eksperimen dan kontrol yaitu disajikan pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Analisis Deskriptif Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	N	Min	Max	Mean	Srd. Deviation
Eksperimen	29	49	75	68,90	5.267
Kontrol	29	30	75	63.07	10.396

Berdasarkan informasi pada Tabel 1, terlihat bahwa rata-rata skor *post-test* kelas eksperimen adalah 68,90, dengan skor maksimum 75 dan skor minimum 49, serta simpangan baku 5.267. Sedangkan rata-rata skor *posttest* kelas kontrol ialah 63.07 dengan skor maksimum 75 dan skor minimum 30 dengan standar deviasi. Berikutnya yaitu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas. Adapun datanya disajikan dalam Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Uji Prasyarat	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Uji Normalitas (Kolmogorov Smirnov)	0,200	0,001
Uji Homogenitas (Levene Test)	0,067	0,199

Uji normalitas dan homogenitas data hasil posttest dalam penelitian ini menggunakan uji statistik dengan bantuan SPSS 26 dengan uji Kolmogorov Smirnov untuk menguji kenormalan data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dan uji Levene untuk menguji homogenitas pada data. Tabel 2 menampilkan temuan perhitungan uji kenormalan yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan SPSS.

Uji pada kelas kontrol menghasilkan nilai $\text{sig} = 0,001 \geq 0,05$ pada $N = 29$, menurut tabel dasar di atas, yang menunjukkan keluaran perhitungan uji normalitas menggunakan Kolmogorov Smirnov. Pada $N = 29$, uji akhir kelas kontrol menghasilkan nilai $\text{sig} 0,200 > 0,05$ pada $N=29$. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dikatakan terdistribusi secara normal.

Statistik Uji Homogeni Varians Lovene pada SPSS 26 digunakan dalam uji homogenitas data penelitian ini. Tabel keluaran uji homogenitas menampilkan hasil perhitungan sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen serta Kontrol

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
kelas kontrol	Based on Mean	3.487	1	56	.067
	Based on Median	1.691	1	56	.199
	Based on Median and with adjusted df	1.691	1	37.607	.201
	Based on trimmed mean	2.502	1	56	.119

Mengingat hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kontrol keduanya terdistribusi normal dan varians sampel dianggap homogen, maka uji ekspektasi dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS 26 dan uji-t menggunakan Uji T Sampel Independen.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Eksperimen

Data	f	t _{tabel}	t _{hitung}	Sig.	Sig. (2. tailed)	
Hasil						
Minat	3.487	2.021	-2.693	0,067	0.010	
Belajar			H ₀ Ditolak			

Tabel 3 menunjukkan hasil uji-t dengan menggunakan Independent Sample T-Test untuk kelas eksperimen dan kontrol, dengan t hitung = -2,697. t tabel = 2,021. Dengan demikian, t tabel 2,021 \geq t hitung -2,697. Karena menurut kriteria pengujian Independent Sample T-Test, H_a diterima jika t hitung < t tabel dan H₀ ditolak jika t hitung \geq t tabel.

Berdasarkan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa H₀ diterima. Terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan tabel statistik, hasil belajar kelas eksperimen atau pembelajaran melalui aplikasi TikTok memiliki nilai sebesar 68,90, sedangkan nilai rata-rata uji hipotesis merupakan nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol yaitu sebesar 63,07. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa, maka aplikasi TikTok memiliki pengaruh yang paling besar terhadap minat belajar siswa dalam mempelajari IPAS interaksi sosial di SD N 08 Palembang.

Pembahasan

Penelitian mengenai pengaruh aplikasi TikTok terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi interaksi sosial di SDN 08 Palembang, menunjukkan hasil yang positif. Dalam kelas eksperimen, siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah diterapkan metode pembelajaran berbasis aplikasi TikTok. Penggunaan aplikasi ini dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat siswa dalam memahami materi, melatih keberanian mereka dalam mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan, serta membuat mereka lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan di kelas. Peningkatan tersebut terlihat dari perbandingan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa metode pembelajaran berbasis TikTok dapat menjadi strategi yang efektif untuk diterapkan di sekolah dasar. Peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen yang menggunakan metode ini jauh lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan serupa. Keberhasilan metode ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga melatih keberanian mereka dalam berinteraksi dengan guru dan teman sebaya.

Pembelajaran IPAS sangat penting bagi siswa, terutama di sekolah dasar, karena memberikan manfaat dalam membentuk profil pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal siswa Indonesia. Melalui pembelajaran IPAS, siswa dapat mengembangkan rasa ingin tahu terhadap berbagai fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini mendorong mereka untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja serta bagaimana interaksi antara manusia dan lingkungan di muka bumi berlangsung. Selain itu, pembelajaran IPAS bertujuan untuk menumbuhkan ketertarikan dan rasa ingin tahu siswa sehingga mereka terdorong untuk mengkaji fenomena di sekitar, berperan aktif dalam menjaga dan melestarikan lingkungan, serta mengelola sumber daya alam dengan bijak (Suhelayanti et al., 2023:38).

Penelitian ini dilaksanakan untuk memperoleh informasi apakah terdapat pengaruh aplikasi TikTok terhadap minat belajar siswa pada materi Interaksi Sosial. Fakta yang ada saat ini, siswa cenderung menggunakan aplikasi tik tok hanya untuk menonton video pendek dengan berbagai macam jenis musik dan membuat siswa merasa malas untuk belajar. Sehingga TikTok dianggap sebagai aplikasi hiburan bagi mereka (Amelia & Ma'arif, 2022). Berdasarkan Tabel 3 yang telah disajikan bahwa terdapat pengaruh aplikasi TikTok terhadap minat belajar siswa dengan dibuktikannya hasil belajar siswa yang meningkat, hal ini juga didukung oleh penelitian Purba et al. (2022) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi TikTok dalam subtema 2 yaitu Kewajiban dan Hakku di Sekolah. Menurut Alvianto et al. (2024) fitur kreatif TikTok seperti efek visual dan musik dapat secara signifikan meningkatkan minat siswa dalam belajar dengan adanya konten yang menarik yang visual dengan preferensi generasi muda, sehingga hal tersebutlah yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa.

TikTok adalah aplikasi yang dikembangkan oleh perusahaan ByteDance asal Tiongkok, yang bergerak di bidang teknologi kecerdasan buatan dan dikenal dalam distribusi informasi melalui media digital serta produk elektronik. Aplikasi ini telah diunduh lebih dari 500 juta kali, dengan jumlah penonton video harian mencapai 10 miliar dan 150 juta pengguna aktif. TikTok menyediakan wadah bagi penggunaanya untuk berekspresi, mengasah bakat melalui konten video, serta mengakses berbagai informasi, termasuk pembelajaran. Berbeda dengan media sosial lainnya, TikTok mendorong penggunaanya untuk berprestasi dan menyalurkan bakat mereka (Buana & Maharani, 2020:3).

Aplikasi TikTok dirancang agar dapat digunakan dalam pembuatan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga secara signifikan dapat meningkatkan motivasi siswa. Popularitasnya di kalangan anak muda menjadikannya sebagai media pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional (Pebrimireni & Fauziya, 2024). Hal serupa juga diungkapkan oleh M. Amin (2023), yang menyatakan bahwa sifat multimodal TikTok—yang menggabungkan bahasa dengan elemen visual, pendengaran, dan lisan—secara efektif meningkatkan minat siswa dalam membaca. Dengan format aplikasi yang menarik dan interaktif, TikTok menjadi media yang potensial dalam mendukung proses belajar dan mengajar.

Sebagai dasar kajian penelitian yang relevan untuk memperkuat penelitian ini, beberapa penelitian terdahulu telah mengungkap manfaat aplikasi TikTok dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Aji (2020) menunjukkan bahwa aplikasi TikTok dapat mempermudah siswa dalam menjalankan proses belajar yang sesuai dengan kebutuhan serta lingkungan mereka. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Warni (2020) mengungkap bahwa penggunaan TikTok dalam pembelajaran menarik minat siswa karena penyajian materi yang singkat, sederhana, serta didukung oleh elemen tambahan seperti latar suara, gambar, dan efek filter. Penelitian lain oleh Luisandrith & Yanuartuti (2020) menemukan bahwa TikTok sebagai media pembelajaran dapat secara efektif meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari. Sementara itu, penelitian terbaru oleh Pertiwi Damayanti (2023) menunjukkan bahwa penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan kreatif siswa.

Dampak positif dari aplikasi tiktok yaitu akan lebih cepat mengetahui informasi-informasi, dan bisa digunakan sebagai media belajar. Aplikasi tiktok ini dapat membuat orang percaya diri, membuat seseorang menjadi senang apalagi ketika seseorang sedang merasa bosan, lelah, kesal, pusing lalu dan dengan adanya aplikasi tiktok suanya akan hilang. Oleh karena itu, bisa dikatakan bahwasannya aplikasi tiktok ialah tempatnya mencari informasi dan hiburan. Dan ada juga dampak negatif dari aplikasi tiktok yaitu jika seseorang tidak menggunakannya secara benar maka aplikasi tiktok akan berpengaruh buruk terhadap

seseorang tersebut dan di aplikasi tiktok ialah kebanyakan orang joget-joget baik itu anak-anak maupun orang dewasa serta orang tua dan tiktok dapat berdampak pada perkembangan kognis pada anak (Rosdiana & Nurnazmi, 2021:106).

KESIMPULAN

Penerapan strategi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi TikTok berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada bidang IPA interaksi sosial, berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan di SD N 08 Palembang. Dengan demikian, H_0 diterima dan H_0 ditolak yang menunjukkan adanya pengaruh yang kuat, terbukti dari hasil uji hipotesis menggunakan uji t (*Independent Sample T Test*) yang menghasilkan nilai sig (2 tailed) = 0,010 < 0,05 yang berarti signifikan. Perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang diajar menggunakan aplikasi TikTok dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan pembelajaran menggunakan aplikasi TikTok juga terlihat. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 68,90. Nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 63,07. Dengan demikian, kelas eksperimen menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran yang menarik, yaitu metode pembelajaran aplikasi TikTok, mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. N., & Setiyadi, D. B. P. (2020). Aplikasi Tik Tok sebagai media pembelajaran keterampilan bersastra. *Metafora: jurnal pembelajaran bahasa dan sastra*, 6(1), 147-157.
- Alvianto, W. A., Amanullah, J., & Santoso, L. (2024). Tiktok Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Editing Video. *Abstrak: Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media Dan Desain*, 1(1), 60-73.
- Amelia, N. P., & Ma'arif, S. (2022). Pengaruh Pengguna Media Sosial Tiktok Terhadap Kemampuan Numerasi Matematika Siswa Kelas Iv Di Sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1201-1207. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2885>
- Asdiniah, E. N. A., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Media Sosial Tiktok terhadap Perkembangan Prestasi Belajar Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1675-1682. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1156/1036>.
- Buana, T., & Maharani, D. (2020). Penggunaan Aplikasi Tiktok (Versi Terbaru) dan Kreativitas Anak. *Jurnal Inovasi*, 14(1), 1-10.
- Hayati, L. (2018). Konsep Diri Anak-anak Pengguna Aktif Media Sosial. *Society*, 6(2), 58-64. <https://doi.org/10.33019/society.v6i2.65>
- Hidayat, R., & Abdillah, A. (2019). *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Universitas Sumatera Utara.
- Luisandrih, D. R., & Yanuartuti, S. (2020). *Interdisiplin: Pembelajaran seni tari melalui aplikasi TikTok untuk meningkatkan kreativitas anak*. *Jurnal Seni Tari*, 9(2). <https://doi.org/10.15294/jst.v9i2.42085>.
- M. Amin, F. (2023). Exploring Students' Reading Interest Through Tiktok Multimodal Literacy. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 5(2), 32-39. <https://doi.org/10.51178/jetl.v5i2.1326>
- Pebrimireni, D., & Fauziya, D. S. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 169-178.
- PERTIWI, D. (2023). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP KEMAMPUAN KREATIF SISWA SD NEGERI 96 PALEMBANG* (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Palembang).
- Purba, T. A. D., Sirait, J., & Sidabutar, Y. A. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Tiktok terhadap

- Hasil Belajar Siswa pada Subtema 2 Kewajiban dan Hakku di Sekolah Kelas III SD Negeri 122345 Pematang Siantar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 1456–1468.
- Putri, F. A., Cahyadi, F., & Budiman, M. A. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri Pandean Lamper 02. *Wawasan Pendidikan*, 3(2), 745–754. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i2.16260>
- 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>
- Rosdiana, A., & Nurnazmi, N. (2021). Dampak Aplikasi Tiktok dalam Proses Sosial di Kalangan Remaja Rabadompu Timur. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 4(1), 100-109.
- Sugito, A. S., Pratama, I., & Azzahra, I. (2022). *Media Sosial (Inovasi Pada Produk & Perkembangan Usaha)*. Universitas Medan Area Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*.
- Suhelayanti, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.
- Swajarna, I. K. (2022). *Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias dalam Penelitian*. Penerbit Andi.
- Warni, N. L. (2020). Daya Tarik Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Online. jurnal.undhirabali.ac.id.