

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI TIKTOK PADA SUBMATERI *FREE THROW* BOLA BASKET KELAS X MAIT BIC KOTA PASURUAN

Wafiq Roisul Umami, Dwi Cahyo Kartiko

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya.

*wafiq.18092@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Tuntutan pendidikan abad 21 membutuhkan sistem pembelajaran yang berintegrasi teknologi dan mengikuti tren belajar masa kini. Generasi Z termasuk dalam generasi masa kini yang mayoritas kesehariannya menggunakan teknologi terutama dalam hal sosial media. TikTok menjadi aplikasi terpopuler sejak tahun 2019. Penggunaan aplikasi TikTok yang lebih mengarah ke hal-hal yang bersifat menghibur menjadikan tujuan penggunaan aplikasi TikTok ini kurang tepat. Peneliti melakukan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada siswakeselas 10 di MAIT Bina Insan Cendekia Kota Pasuruan. Jenis penelitian pada artikel ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Populasi penelitian ini adalah keseluruhan siswa MAIT BIC Kota Pasuruan yang berjumlah 50 siswa, yang terdiri dari 20 siswa kelas X, 15 siswa kelas XI, dan 15 siswa kelas XII. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan quota sampling dan ditetapkan jumlah respondennya berjumlah 20 siswa dari kelas X. Instrumen penelitian yang dipakai adalah angket, dimana angket tersebut di adopsi dari peneliti sebelumnya tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Indikator penelitian meliputi ketertarikan siswa untuk mempelajari hal baru, motivasi belajar siswa, ketertarikan siswa untuk belajar PJOK, dan pemahaman materi yang disampaikan. Analisis data dari penelitian ini diukur menggunakan skala Guttman kemudian diolah menggunakan skala Likert. Berdasarkan hasil pengolahan dan pembahasan data, diperoleh hasil presentase responden dari siswa yang menunjukkan komponen 1, 2, dan 4 sebesar 100% dan komponen 3 sebesar 95% dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada submateri *Free Throw* Bola Basket pada kelas X MAIT BIC Kota Pasuruan dinyatakan sangat bermanfaat berdasarkan respons siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran; free throw; TikTok

Abstract

The demands of 21st-century education require a learning system that integrates technology and follows current learning trends. Generation Z is included in the current generation, the majority of which use technology daily, especially in terms of social media. TikTok has become the most popular application since 2019. The use of the TikTok application which is more directed to entertaining things makes the purpose of using the TikTok application less precise. Researchers conducted this study aimed to determine the use of learning media based on the TikTok application in grade 10 students at MAIT Bina Insan Cendekia Pasuruan City. This type of research in this article uses a qualitative descriptive method. The population of this study was 50 students of MAIT BIC Pasuruan, consisting of 20 students in class X, 15 students in class XI, and 15 students in class XII. The data collected in this study used quota sampling and the number of respondents was 20 students from class X. The research instrument used was a questionnaire, where the questionnaire was adopted from previous researchers regarding the use of information technology-based learning media. Research indicators include student interest in learning new things, student motivation, student interest in learning PJOK, and understanding of the material presented. Analysis of the data from this study was measured using the Guttman scale and then processed using a Likert scale. Based on the results of data processing and discussion, the percentage of respondents from students who showed components 1, 2, and 4 was 100% and component 3 was 95%, it can be concluded that the use of TikTok application-based learning media in the *Free Throw* Basketball sub material in class X MAIT BIC Pasuruan City was stated to be very useful based on student responses.

Keywords: learning media; free throw; TikTok

PENDAHULUAN

Dalam pendidikan di abad 21 butuh sistem pembelajaran yang dapat mengintegrasikan pendidikan dan teknologi untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik (Kumar, 2013), kecakapan dalam abad 21 berisi tentang tingkatan dalam pembelajaran yang biasa disebut dengan 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, dan Creativity and Innovation) yang tujuannya akan diterapkan dan difokuskan dalam kurikulum 2013 saat ini. Gadget saat ini tidak hanya digunakan untuk alat berkomunikasi namun juga untuk memperoleh banyak informasi (Amali, dkk., 2020). Hasil penelitian dari Akubugwo& Burke (2013) menyebutkan bahwa pengguna gadget digunakan lebih dari 15 jam per harinya dan mayoritas pengguna memakai untuk sosial media yang tidak ada hubungannya dengan pendidikan. Sistem pengajaran dalam pembelajaran berbasis multimedia (teknologi berisi teks, gambar, video, dan suara) dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menyenangkan, menarik, tidak membosankan, dan memudahkan penyampaian materi saat pembelajaran berlangsung (Adam& Syastra, 2015).

Aplikasi TikTok dapat menjadi solusi untuk pengalihan pengguna ke arah pendidikan, aplikasi yang menyajikan video banyak digemari seperti halnya Youtube dan TikTok. Aplikasi berbentuk video dapat meningkatkan mutu pendidikan dengan banyaknya fasilitas pembahasan yang lengkap dan tentunya kreativitas, motivasi belajar, dan keakraban antar teman semakin baik menjadikan sosial media efektif sebagai media pembelajaran (Kamhar & Lestari, 2019).

Saat ini sosial media yang digandrungi oleh masyarakat adalah aplikasi TikTok. Aplikasi TikTok ini digunakan untuk media hiburan yang dikemas dengan simple namun menyenangkan karena Tiktok sendiri berbentuk sharing dan creating konten video dengan sesama pengguna (Warini et al., 2020). Hal tersebut menjadikan Tiktok sebagai aplikasi nomor 1 yang populer dan banyak diunduh oleh masyarakat.

Aplikasi TikTok diluncurkan pada bulan September 2016 yang merupakan jejaring sosial berbentuk platform video musik berasal dari Negeri Tiongkok, pengguna dapat mengakses video mereka sendiri yang dibentuk kreatif mungkin. Dalam tahun 2018-2019 aplikasi TikTok menjadi aplikasi terpopuler yang diunduh 45,8 juta kali. Perkembangan TikTok ini cukup cepat membuat aplikasi sosial media lainnya seperti Instagram, Whatsapp, dan Facebook terkalahkan (Ramdani, N. S., dkk. 2021)

Dilansir dari laman tekno.kompas.com pengguna Aplikasi TiKTok yang aktif dari Indonesia sendiri sekitar 10 juta orang. Untuk mayoritas pengguna Aplikasi TikTok adalah anak-anak generasi Z diusia sekolah. Informasi mudah didapat dalam Aplikasi TikTok karena banyaknya pengguna yang berlomba-lomba mengaploud konten bermanfaat agar dapat masuk di halaman TikTok dan viral(Matthew O. H., dkk.2019).). Aplikasi TikTok menyediakan fitur yang beranekaragam berbentuk pemberian efek spesial yang sangat unik juga menarik, pengguna aplikasi TikTok dapat membuat video mereka sendiri yang diambil dari file handphone ataupun langsung merekam di aplikasi TikTiknya untuk menghasilkan konten yang dapat menarik perhatian banyak orang (Marini, Rizka. 2019). Dengan keberadaan fitur yang menarik dan sederhana di aplikasi TikTok menjadikan Aplikasi ini tidak hanya pantas di gunakan dalam sosial media saja namun juga dapat digunakan menjadi media pembelajaran berbentuk video menarik dan mudah dipahami.

Peneliti akan membuat media pembelajaran berbasis TikTok dalam submateri *Free Throw* Bola Basket kelas X yang sesuai dengan (KD) 3.1 ” Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik” dengan mengamati dan menganalisis video yang telah dibuat menjadikan siswa mudah memahami gerak tahapan dalam melakukan *Free Throw*. Pada tahun 2020 aplikasi TikTok menjadi aplikasi terpopuler di kalangan generasi Z dikarenakan penggunaan media sosial yang mulai meluas. Aplikasi TikTok memiliki daya tarik sendiri bagi para siswa karena materi dapat disampaikan secara padat, jelas, dan sederhana. fakta menunjukkan bahwasannya memang pengguna terbanyak adalah anak usia sekolah atau yang biasa disebut dengan generasi Z. dapat diketahui TikTok ini adalah aplikasi yang sangat digandrungi dan sudah menjadi primadona. (Moerni Sri, 2021). Diambil dari sumber Bencsik, dkk. (2016) bahwa ada 6 kelompok generasi yang dibedakan dari segi usia.

Tabel 1. Tabel perbedaan generasi

Tahun Kelahiran	Nama Generasi
1925 – 1946	Veteran generation
1946 – 1960	Baby Boom Generation
1960 – 1980	X Generation
1980 – 1995	Y Generation
1995-2010	Z Generation
2010 +	Alfa Generation

Generasi Z adalah anak-anak yang lahir di tahun 1995 hingga 2010. Saat ini duduk di kelas 3 SD sampai yang sudah lulus kuliah ataupun kerja, mayoritas kalangan generasi Z masih menempuh pendidikan

sekolah formal. Banyak generasi Z yang menggunakan aplikasi TikTok hanya untuk bersenang-senang dan sedikit yang menggunakan TikTok ini sebagai fasilitas untuk pendidikan, hal tersebut sangat disayangkan jika waktu terbuang sia-sia (Zhou, Q. 2019). Maka dari itu peneliti membuat pemanfaatan media berbasis aplikasi TikTok yang bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada submateri *Free Throw* Bola Basket pada kelas X MAIT Bina Insan Cendekia Kota Pasuruan.

Manfaat dari penelitian ini bagi siswa yaitu mendapatkan pemahaman materi lebih jelas dan pembelajaran secara mandiri. Manfaat untuk guru adalah menghasilkan perangkat pembelajaran baru dan mendapat referensi baru tentang pemanfaatan sumber belajar berbasis aplikasi TikTok ini.

METODE

Pada Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang membahas bentuk objek secara umum, bersifat dinamis, dan berkembang saat proses penelitiannya berlangsung (Maksum, 2018). Populasi penelitian ini adalah keseluruhan siswa MAIT BIC Kota Pasuruan yang berjumlah 50 siswa, yang terdiri dari 20 siswa kelas X, 15 siswa kelas XI, dan 15 siswa kelas XII. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan *quota sampling*, dimana teknik pengambilan sampelnya dengan cara penetapan kuota atau jumlah individu dilakukan lebih dulu dan bersifat bebas (Maksum, 2018). Maka telah ditetapkan jumlah respondennya berjumlah 20 siswa dari kelas X di MAIT BIC Kota Pasuruan.

Instrumen penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah angket. Angket adalah proses pengumpulan data dengan cara peneliti memberikan beberapa pertanyaan secara tertulis kepada subjek penelitian untuk dijawab (Maksum, 2018). Angket yang diberikan kepada responden berisi pertanyaan-pertanyaan tentang bagaimana media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok tersebut bermanfaat atau tidaknya dengan cara peneliti menggunakan skala Guttman yang di dalamnya terdapat dua pilihan jawaban yaitu “iya” dan “tidak”. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala Guttman dengan kategori pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Respons Siswa Berdasarkan Skala Guttman

No.	Jawaban	Skor
1.	Ya	1
2.	Tidak	0

(Riduwan, 2012)

Jumlah skor yang diperoleh selanjutnya dihitung persentasenya menggunakan rumus:

$$\text{Presentase Respons siswa} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Persentase yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan tabel 3 yaitu tabel interpretasi skor dengan skala kelayakan berikut:

Tabel 3. Interpretasi Skor

Skor rata-rata (%)	Kategori
1 – 20	Tidak Bermanfaat
21 – 40	Kurang Bermanfaat
41 – 60	Cukup Bermanfaat
61 – 80	Bermanfaat
81 – 100	Sangat Bermanfaat

(Riduwan, 2012)

Berdasarkan persentase kemanfaatan dari respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada submateri *free throw* kemudian dianalisis untuk mengetahui kemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada submateri *free throw* dengan cara mengambil modus kategori yang paling sering muncul sebagai ketentuan kemanfaatan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pemanfaatan ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis TikTok. Isi media TikTok yang berupa video yang digunakan mengandung tahapan pelaksanaan *free throw* yang baik dan benar. Data pemanfaatan yang didapat berupa jawaban pilihan “Ya” dan “Tidak” oleh 20 siswa.

Persiapan dalam proses pembelajaran PJOK berbasis aplikasi TikTok. Guru membuka pembelajaran, menyiapkan bahan materi bola basket tentang shooting *free throw* dalam bola basket, selanjutnya guru menjelaskan sedikit pengertian dari shooting *freethrow* dalam bola basket. Maka diperoleh tahapan tahapan siswa untuk mengetahui video pembelajaran berbasis aplikasi TikTok agar lebih memahami materi sebelum turun ke lapangan untuk melakukan praktek, sebagai berikut:

- 1) Siswa masuk ke aplikasi *Play Store*
- 2) Lalu dalam kolom pencarian ketik TikTok
- 3) Selanjutnya jika belum mengunduh langsung klik unduh aplikasi TikTok
- 4) Buka aplikasi TikTok dan lakukan pendaftaran akun menggunakan email atau nomer hand phone.
- 5) Klik teman dan langsung klik temukan teman untuk mencari akun
- 6) Masukkan nama akun guru yaitu “hasilgabutwawa”

- 7) Buka video pembelajaran materi shooting *free throw* berdurasi 1 menit.
- 8) Siswa mengamati dan memahami materi yang disampaikan dalam video

Guru membuka pembelajaran, menjelaskan sedikit materi tentang *Free Throw* bola basket mengarahkan untuk melihat tahapan melakukan *Free Throw* melalui media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok. Siswa membuka video pembelajaran berbasis TikTok bersama-sama. Setelah selesai guru memastikan apakah suaranya terdengar dan materi yang disampaikan dapat dipahami atau belum. Siswa melakukan pembelajaran praktek di lapangan untuk melakukan *Free Throw* bola basket sesuai tahapan yang telah diamati sebelumnya. Guru membagikan angket kepada siswa, siswa membaca angket, dan selanjutnya siswa mulai mengisi angket sesuai dengan apa yang dirasakan saat melihat dan mengamati video pembelajaran berbasis aplikasi TikTok.

Melalui media pembelajaran yang berbasis aplikasi TikTok dalam pemanfaatannya harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai pembelajaran selama proses belajar berlangsung (Nopianto & Raibowo, 2020). Agar mempermudah pendidik juga peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dimana dan kapan saja bisa di dapat dengan terus berkembangnya media pembelajaran sesuai kemajuan teknologi saat ini (Tahel & Ginting, 2019). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok membuat siswa lebih nyaman, dan semangat dalam menerima materi. Siswa sudah tidak asing lagi dengan aplikasi TikTok ini, dalam penelitian ternyata mayoritas siswa sudah mempunyai akun TikTok sendiri sehingga tahapan penelitian ini cukup berjalan dengan lancar. Sebanyak 75 % siswa sudah mengunduh aplikasi TikTok dan sudah memiliki akun pribadi juga, untuk 25 % siswa yang belum memiliki aplikasi TikTok akan di arahkan untuk mengunduh dan membuat akun TikTok agar penelitian bisa berjalan sesuai dengan yang di harapkan.

Pada penelitian ini yang menjadi responden adalah siswa kelas X MAIT BIC Pasuruan berjumlah 20 siswa, dari hasil pengisian angket yang diadopsi dari penelitian sebelumnya oleh Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Uji Validitas jenis skala guttman menggunakan rumus koefisien reproduibilitas dan rumus koefisien skalabilitas. Dari hasil perhitungan diatas, maka dikatakan validitasnya baik, hasil dari penyebaran angket didapat jawaban dari beberapa komponen pada Tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Respon Angket Siswa

No	Komponen	Presentase Jawaban	
		Iya	Tidak
1	Dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi Tiktok Anda memiliki ketertarikan untuk mempelajari hal yang baru dalam belajar.	100 %	0%
2	Anda termotivasi untuk belajar ketika pembelajaran di kelas memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasiTiktok.	100 %	0%
3	Anda tertarik mempelajari pelajaran PJOK yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasiTiktok	95%	5%
4	Kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Tiktok membuat anda lebih memahami materi yang disampaikan.	100 %	0%

Pemanfaatan media pembelaran TikTok dikategorikan sangat bermanfaat. Hal tersebut dikarenakan dalam komponen pertama yang berisi “Dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi Tiktok Anda memiliki ketertarikan untuk mempelajari hal yang baru dalam belajar” siswa 100% memilih “iya”. Merujuk jurnal pemanfaatan media berbasis teknologi (Candra, O., & Adresta, R. A. 2020) yaitu yang dimana imajinatif ini mencakup peran dalam peningkatan siswa untuk membuat kreasi dan objek-objek baru sebagai rencana di masa depan, berbasis aplikasi maka komponen pertama bisa dikatakan berhasil merangsang siswa membuat hal-hal baru setelah diberi media pembelajaran TikTok (Moerni, 2021).

Selanjutnya, komponen kedua yang berisi “Anda media pembelajaran dapat meningkatkan imajinatif siswa termotivasi untuk belajar ketika pembelajaran di kelas memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi Tiktok” presentase respon dari siswa adalah 100%. motivasi dalam hal pendidikan sangat penting untuk siswa, karena dengan timbulnya motivasi di diri siswa menjadikan siswa semakin bersemangat dan bahagia saat sekolah terutama saat menerima pelajaran yang pada akhirnya

tujuan dari guru juga dapat tercapai dengan materi yang disampaikan bisa diterima siswa dengan respon yang antusias.

Untuk poin komponen yang ketiga yaitu “Anda tertarik mempelajari pelajaran PJOK yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Tiktok” hasil presentase responden memilih “iya” sebanyak 95%, dan memilih “tidak” sebanyak 5%. Ketidaktertarikan terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok bisa disebabkan karena tidak semua kalangan siswa tidak terbiasa menggunakan aplikasi TikTok.

Hal tersebut didukung oleh penelitian Amin, dkk. (2020) yang menyatakan bahwa pengguna TikTok mayoritas adalah pelajar, namun tidak memungkinkan semua kalangan usia tertarik pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok. Aplikasi TikTok mempunyai daya tarik yang dapat memberikan motivasi belajar siswa dengan mempermudah dalam pemahaman materi dengan penjelasan jelas dan menarik dengan durasi singkat dimana materi dapat disampaikan dengan baik (Rubiana, 2017). Dalam komponen 4 “Kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Tiktok membuat anda lebih memahami materi yang disampaikan” persentase respon siswa sebanyak 100%. Berdasarkan pendeskripsian dan analisis data menggunakan skala Likert yang masuk dalam skor rata-rata 81%-100% maka hasil penelitian pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dinyatakan sangat bermanfaat.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, analisis, dan diskusi, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada submateri *Free Throw* Bola Basket pada kelas X MAIT BIC Kota Pasuruan dinyatakan sangat bermanfaat berdasarkan respon siswa.

Saran

1. Mengimplementasikan media untuk dikembangkan dalam pembelajaran dengan tujuan mengetahui keefektifitas sebagai inovasi pembelajaran di masa mendatang. efektifitas dan kepraktisan media.
2. Perlu dilakukan penelitian pengembangan pada variasi model video dan karakteristik-karakteristik yang berbeda agar banyak media pembelajaran baru

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2).
- Adawiyah, D. P. R. 2020. Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang, *Jurnal Komunikasi*, 4(2), 136-148.
- Aji, W. N. 2018. Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, *Universitas Widya Dharma Klaten Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Akubugwo, I., & Burke, M. 2013. Influence of Social Media on Social Behaviour of Post Graduate Students. A Case Study of . Salford University, United Kingdom. *Journal of Research and Method in Education*, 3(6), 39-43.
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. 2020. Motion Graphic Animation Video as Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*. Gorontalo 2(1).
- Amin, A. K., Hasanudin, C., & Fatimah, S. D. Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Mendemonstrasikan Teks Drama. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*. Bojonegoro. 2(2)
- Amin, A. K., Hasanudin, C., & Fatimah, S. D. Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2).
- Andrea, B., Gabriella. H.C., & Timea. J. 2016. Y and Z Generations at Workplaces. *Journal of Competitiveness*, 8(3), 90-106
- Candra, O., & Adresta, R. A. 2020. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Shooting Free Throw* Bola Basket Melalui Media Audiovisual. *Jurnal Muara Olahraga*. Riau. 2(2).
- Fatimah, S. C., Hasanudin, C., & Amin, A. K. Media Pembelajaran Mendemonstrasikan Teks Drama. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*. Bojonegoro. 2(2).
- Kamhar, M. Y., & Lestari, E. 2019. Pemanfaatan Media Sosial Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *INTELEGENSI Journal*. 1(2).
- Kumar, A. 2013. Twenty First Century Educational Skills and Restructuring of Education System: A View to Ponder Upon. *International Journal of Advancement in Education and Social Sciences*, 1(1), 1-4.

- Maksum, A. 2018. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga. Surabaya*. Unesa University Press.
- Matthew O. H., Nhien, Q. N., & Thimoty, A. S. 2019. Acting Out General Chemistry Concepts in Social Media Videos Facilitates Student-Centered Learning and Public Engagement. *Chemical Education Research*, 18(1), 1-10.
- Marini, R. 2019. Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik di SMPN 1 Gunung Sugih Kab. Lampung Tengah. Skripsi pada Strata-1: UIN Raden Intan
- Moerni, S. 2021. Penugasan Pembuatan Video TikTok untuk Mencapai Kompetensi Menafsirkan Instruksi dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Ideguru: Jurnal Ilmiah Guru*. Jogjakarta. 6(1).
- Nopianto, Y. E., & Raibowo, S. 2020. Proses Belajar Mengajar PJOK di Masa Pandemi. *Journal Stand: Sport and Development*. 1(2).
- Pujiono, Andreas. 2021. Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Journal of Christian Education*, 2(1), 1-19.
- Putra, Y. S. 2018. Perbedaan Psychological Capital pada Karyawan Generasi Y dan Z Serta Pengaruhnya terhadap komitmen Organisasi. *Jurnal Magisma*, 6 (2).
- Ramdani, N. S., Hadiapurwa, A., & Nugraha, A. 2021. Potensi Pemanfaatan Media Sosial TikTok Sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Daring. *Akademia Jurnal Teknologi Pendidikan*. Jakarta. 5(3).
- Rubiana, I. 2017. Pengaruh Pembelajaran Shooting (Free Throw) Dengan Alat Bantu Rentangan Tali Terhadap Hasil Shooting (Free Throw) Dalam Permainan Bola Basket. *Jurnal Siliwangi*. Siliwangi 3(2).
- Tahel, F. & Ginting, E. 2019. Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional Untuk Meningkatkan Rasa Nasionalis Berbasis Android. *Jurnal Informatika*. 9(2)
- Warini N. L., Dewi, N. P. E S., & Susanto, P. C. 2020. Daya Tarik TikTok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Online. *SINTESA*. 3(5).
- Zhou, Q. 2019. Understanding User Behavior of Creative Practices of Short Video on TikTok. *Cicinnati International Journal*. 5(4)