

TikTok; Media Pembelajaran Alternatif dan Atraktif pada Pelajaran PPKn Selama Pandemi di SMP Negeri 2 Mertoyudan

Elsa Putri Ermisah Syafri
Pascasarjana PIPS
Universitas PGRI Yogyakarta
Yogyakarta, Indonesia
elsaputri.es@gmail.com

Umi Kulsum
Guru PPKn
SMP Negeri 2 Mertoyudan
Magelang, Jawa Tengah
kumisum@gmail.com

Abstrak— Pandemi Covid-19 berdampak global terhadap kehidupan masyarakat, termasuk proses pendidikan. Banyak guru yang kesulitan menyampaikan materi pelajaran secara menarik menggunakan media daring. TikTok merupakan salah satu media sosial yang dikenal luas oleh remaja sehingga dapat menjadi media pembelajaran alternatif dan atraktif bagi peserta didik sekolah menengah pertama. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menjelaskan proses belajar peserta didik SMP pada saat pandemi Covid-19; (2) menjelaskan penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran mata pelajaran PPKn bagi peserta didik SMP; dan (3) menentukan konsep media pembelajaran alternatif dan atraktif. Penelitian ini menggunakan desain kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Sumber data adalah 5 orang peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Mertoyudan. Teknik pengumpulan data adalah observasi partisipatif serta observasi melalui komunikasi di WhatsApp, wawancara, dan dokumentasi dari Desember 2020—Januari 2021. Selanjutnya data hasil observasi dan wawancara direduksi menjadi beberapa catatan penting secara coding. Kemudian data tersebut ditampilkan untuk mendapatkan simpulan. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) Proses pembelajaran saat pandemi Covid-19 mengalami banyak kendala, terutama pada penyusunan media pembelajaran yang menarik. (2) Penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran PPKn sangat membantu guru untuk menjelaskan materi pelajaran. Hal tersebut dapat menarik minat peserta didik pada proses pembelajaran. (3) TikTok menjadi media pembelajaran alternatif dan atraktif. Hal ini sejalan dengan experiential learning Kolb (konseptualisasi abstrak, pengalaman konkret, eksperimen aktif, dan observasi reflektif). Secara luas, aplikasi tersebut dapat menarik minat, kreativitas, dan motivasi peserta didik saat belajar.

Kata kunci— *Media pembelajaran alternatif dan atraktif, TikTok, PPKn, Pandemi Covid-19*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fakta sosial yang membentuk kebiasaan atau tindakan setiap peserta didik yang menjadi bagian dari kebutuhan umum di suatu masyarakat [1]. Hal ini dapat dimaknai bahwa pendidikan adalah kebutuhan penting bagi masyarakat, khususnya anak usia sekolah. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah harus tetap berjalan dalam kondisi apa pun. Kondisi pandemi yang telah berlangsung lama “memaksa” guru untuk terus memunculkan kreativitas agar proses pemberian materi secara daring tetap berjalan lancar sehingga tidak sedikit model, metode, dan media alternatif yang digunakan guru. Beragam platform media sosial dan aplikasi digunakan guru, terutama yang ramah kuota dan menarik perhatian peserta

didik, khususnya yang remaja. Selain itu, guru juga harus mempertimbangkan kekuatan dan keterjangkauan jaringan internet sebab berdasarkan data, jaringan internet di Indonesia belum sepenuhnya menjangkau seluruh masyarakat (sekitar 64,8% masyarakat Indonesia yang bisa mengakses internet, Kompas.com) [2]. Salah satu aplikasi yang ramah kuota karena durasi maksimal pemakaian hanya sekitar satu menit dan pembuatan kontennya dapat memunculkan kreativitas adalah TikTok. Aplikasi ini sudah banyak digunakan oleh guru, termasuk guru PPKn di SMP Negeri 2 Mertoyudan, Magelang.

TikTok yang jamak digunakan masyarakat, terutama para remaja merupakan aplikasi video musik pendek yang dikembangkan oleh Toutiao dari Cina [3]. Aplikasi ini hadir dengan menawarkan kegembiraan bagi penggunanya untuk berkreasi menghasilkan video yang saat ini tidak sekadar video musik pendek, tetapi juga berisi konten pengetahuan umum. Oleh karena penggunanya yang semakin luas di seluruh dunia, aplikasi ini mencapai prestasi di tahun 2019 sebagai pemuncak di App Store dan meraih penghargaan dari Google Play sebagai “Aplikasi Terbaik dan Aplikasi Paling Menghibur” [4]. Sejalan dengan pengguna yang luas di seluruh dunia, berdasarkan catatan bulan Juli 2020, pengguna aplikasi TikTok di Indonesia mencapai 30,7 juta orang [5]. Ini berarti, 1/6 masyarakat Indonesia menggunakan aplikasi tersebut, terutama remaja. Kenyataan ini, jika dimanfaatkan secara maksimal di dunia sekolah untuk pembelajaran tentu dapat memudahkan dan menarik perhatian peserta didik.

Penggunaan TikTok di ranah pendidikan formal sejalan dengan pembelajaran menggunakan multimedia, khususnya untuk meningkatkan kepuasan konten pelajaran dan pencapaian peserta didik di lingkungan pembelajaran multimodal [6]. Hal ini dapat menegaskan bahwa pemanfaatan aplikasi TikTok untuk pembelajaran mampu meningkatkan pencapaian atau hasil belajar peserta didik karena dapat menimbulkan rasa nyaman dan antusias saat belajar. Secara prinsip, pembelajaran menggunakan multimedia didasarkan pada konsep bahwa proses belajar lebih bermakna dan mudah dipahami apabila dapat membangun hubungan model mental audio dan visual secara bersama [7]. Artinya, penggunaan TikTok dapat menghubungkan model mental audio sekaligus visual peserta didik melalui konten video materi pelajaran yang dibuat di aplikasi tersebut.

Hubungan model mental audio dan visual serta pembelajaran yang menyenangkan juga berkaitan erat dengan konsep pembelajaran berdasarkan pengalaman atau dikenal dengan experiential learning. Experiential learning

yang dikembangkan oleh Kolb menjabarkan dua cara untuk memahami pengalaman dan dua cara untuk mengubah pengalaman, yaitu: konseptualisasi abstrak dan pengalaman konkret (memahami pengalaman) serta eksperimen aktif dan observasi reflektif (mengubah pengalaman) [8]. Empat cara ini dalam pembelajaran sering digambarkan sebagai siklus dan pengalaman konkret saat pembelajaran dapat memberikan informasi yang menjadi dasar refleksi peserta didik terhadap materi yang diterima.

Berdasarkan latar belakang dan pendapat ahli di atas, maka penelitian ini mengkaji tentang pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran alternatif dan atraktif selama pembelajaran daring akibat pandemi. Dengan demikian, permasalahan pada penelitian ini, adalah: (1) bagaimana proses belajar peserta didik SMP Negeri 2 Mertoyudan, Magelang pada saat pandemi Covid-19? (2) bagaimana penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran mata pelajaran PPKn bagi peserta didik SMP Negeri 2 Mertoyudan, Magelang? dan (3) bagaimana konsep media pembelajaran alternatif dan atraktif dari penggunaan aplikasi TikTok pada pembelajaran mata pelajaran PPKn?

II. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian tentang penggunaan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran selama pandemi telah dilakukan di tempat lain oleh peneliti berbeda dengan topik yang tidak sama. Pada penelitian yang dilakukan oleh Aji dan Setiyadi (2020), fokus penelitiannya adalah tentang TikTok sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini menjelaskan bahwa TikTok merupakan media pembelajaran interaktif yang efektif dan efisien. Aplikasi ini dapat membantu peserta didik menjalankan proses belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan mereka [9].

Tidak jauh berbeda dengan topik yang dikaji oleh Aji dan Setiyadi, Dewanta (2020) juga menelisik tentang kehadiran aplikasi TikTok pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hal yang disampaikan adalah bahwa aplikasi ini dengan penerapan metode yang tepat dapat menjadi media yang menarik dan interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, aplikasi ini mudah dipahami dan fiturnya bervariasi sehingga tidak sulit untuk diaplikasikan [10].

Selanjutnya, penelitian dengan fokus kajian tentang aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran juga dilakukan oleh Warini, Dewi, Susanto, dan Dewi (2020). Namun, mata pelajaran yang dikaji pada penelitian tersebut adalah bahasa Inggris. Menurut para peneliti tersebut, terdapat lima jenis materi yang sering disiapkan di aplikasi TikTok, yaitu cara pengucapan (pelafalan), kosakata, gramatikal, common mistakes, dan English facts. Peneliti juga menyampaikan bahwa aplikasi ini menarik bagi peserta didik karena singkat, materi disampaikan secara sederhana, ada latar suara, gambar, dan editing filter [11].

Sementara itu, kegunaan Tik Tok juga diteliti sebagai media untuk menyiarkan “gerakan cuci tangan” saat pandemi. Pemilihan Tik Tok sebagai media penyiaran tersebut karena dianggap tepat sesuai inisiasi dari WHO melalui hastag #safehands challenge. Di sisi lain, TikTokers juga antusias dengan video profesional dengan tema ringan [12].

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, terlihat bahwa pemanfaatan aplikasi TikTok sangat efektif, efisien, menarik, dan mudah dipahami. Hal ini tidak jauh berbeda dengan yang

peneliti lakukan tentang aplikasi TikTok merupakan media pembelajaran alternatif yang atraktif pada mata pelajaran PPKn. Pada penelitian ini, subjek penelitian adalah peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 2 Mertoyudan, Magelang. Namun, peneliti lebih mengkaji tentang keterkaitan antara TikTok dan model mental audio-visual serta experiential learning pada topik ini.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengembangkan analisis mendalam terhadap suatu kasus [13]. Dasar penggunaan pendekatan ini karena peneliti ingin memfokuskan penelitian pada suatu kasus di satu sekolah. Untuk sumber data penelitian adalah 5 orang peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Mertoyudan. Adapun, teknik pengumpulan data terdiri dari observasi partisipatif dan observasi melalui komunikasi di WhatsApp, wawancara, dan dokumentasi dari Desember 2020—Januari 2021. Selanjutnya, data hasil observasi dan wawancara ini direduksi menjadi beberapa catatan penting dengan menggunakan cara holistic coding (penentuan, kode dan pengkodean, membuat catatan, serta penarikan simpulan) [14].

IV. PEMBAHASAN DAN HASIL

Untuk Artikel Ilmiah dari hasil penelitian, bab setelah metode adalah hasil. Hasil merupakan uraian obyektif tentang hasil-hasil penelitian berkaitan dengan pertanyaan penelitian dan pembahasannya secara ilmiah. Hasil menyajikan data-data hasil penelitian dan temuan penelitian yang perlu dijelaskan secara saintifik meliputi: what, why, how dan ditunjang oleh fenomena-fenomena ilmiah yang memadai serta ada pembandingan dengan hasil-hasil penelitian/temuan peneliti lain yang relevan. Untuk artikel dari hasil kajian, bab setelah metode adalah hasil yang berisi solusi atau ide dari permasalahan yang memiliki kontribusi/wawasan kedepan dan pembahasannya secara ilmiah..

A. Proses Pembelajaran Saat Pandemi Covid-19

Pada proses pembelajaran saat pandemi Covid-19, guru dan peserta didik banyak mengalami kendala, seperti proses penjelasan materi pelajaran oleh guru. Beberapa guru hanya memberi tugas tertulis kepada peserta didik melalui grup WhatsApp, kemudian hasilnya difoto dan dikirim kembali melalui media yang sama. Cara ini digunakan oleh para guru karena tidak ada panduan belajar saat terjadi pandemi, semua hal terjadi secara tiba-tiba. Kondisi ini menyebabkan peserta didik hanya belajar dengan mengerjakan tugas dari berbagai platform. Kadang-kadang ada peserta didik yang malas mengerjakan tugas karena kurang paham tentang materi pelajaran.

Di samping itu, proses pembelajaran secara daring juga membutuhkan pendampingan orang tua selama pembelajaran di rumah. Namun, sebagian besar orang tua juga bekerja dari rumah dan menggunakan ponsel atau komputer pribadi mereka. Hal ini sangat mempengaruhi peserta didik karena kurang mendapat pendampingan orang tua sehingga proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik. Demikian juga yang terjadi pada peserta didik di SMP Negeri 2 Mertoyudan, Magelang.

B. Penggunaan Aplikasi TikTok pada Pembelajaran PPKn

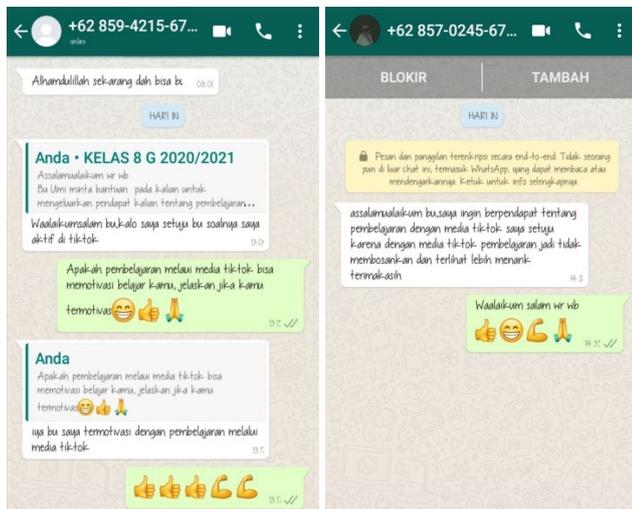
Setelah hampir satu tahun masa pandemi, para guru pun telah mencoba menggunakan beragam media daring untuk membagikan materi pelajaran kepada peserta didik. Beberapa guru ada yang menggunakan platform YouTube, Zoom, Google Meet, Geschool, Google Classroom, dan lain-lain. Penggunaan media daring tersebut bermanfaat bagi guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan mudah diakses peserta didik. Namun, penggunaan media yang bervariasi membuat peserta didik bingung untuk mengoperasikannya dan sebagian media ada yang menggunakan kuota internet tidak sedikit. Oleh karena itu, sebagian besar dari mereka hanya menggunakan beberapa media daring saat belajar. Sebagian peserta didik yang lain tidak tertarik apalagi sudah bosan belajar dari rumah selama hampir satu tahun.

Sementara itu, guru PPKn di Kelas VIII SMP Negeri 2 Mertoyudan mencoba menggunakan aplikasi TikTok. Penggunaan aplikasi ini berangkat dari banyaknya remaja yang menggandrungi TikTok. Di samping itu, pembelajaran dengan menggunakan aplikasi TikTok bagi peserta didik. Hal tersebut seperti yang diutarakan oleh peserta didik berikut:



Gambar. 2. TikTok memberi semangat saat pembelajaran

Hal yang disampaikan oleh peserta didik pada gambar 2 di atas menggambarkan bahwa aplikasi TikTok memberi semangat kepada mereka saat melaksanakan pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.



Gambar. 1. Peserta didik aktif di TikTok

Penjelasan dari peserta didik pada gambar 1 tersebut mempertegas bahwa TikTok digandrungi oleh para remaja. Hal ini terjadi karena aplikasi tersebut menampilkan visual dengan latar suara yang menarik (atraktif) sekaligus mengarahkan para remaja untuk kreatif.

Saat pembelajaran PPKn dengan menggunakan aplikasi TikTok, peserta didik menjadi semangat dan termotivasi, seperti yang disampaikan oleh beberapa peserta didik Kelas VIII berikut:

C. Konsep Media Pembelajaran Alternatif dan Atraktif Melalui Aplikasi Tiktok pada Pembelajaran PPKn

Aplikasi TikTok dapat menjadi media alternatif dan atraktif pada pembelajaran PPKn bagi peserta didik kelas VIII SMP. Aplikasi ini dapat menguatkan model mental audio dan visual mereka serta belajar secara experiential learning.

- Model Mental Audio dan Visual

Seperti yang dijelaskan dari awal, bahwa aplikasi TikTok dapat menjadi media alternatif dan atraktif karena alasan dapat mengaktifkan model mental audio dan visual peserta didik. Hal ini dapat dipahami karena TikTok merupakan aplikasi yang menampilkan gambar bergerak (video—visual) yang dapat diciptakan sendiri (create) oleh peserta didik. Penciptaan video sendiri ini dapat mengaktifkan kemampuan berkreasi (kreativitas) peserta didik. Selain itu, aplikasi ini juga menyuguhkan kemungkinan untuk menampilkan suara atau musik yang menarik (audio). Pengaktifan model mental audio dan visual dengan menggunakan TikTok pada proses pembelajaran PPKn ini dapat menghasilkan proses pembelajaran yang bermakna dan mudah dipahami seperti pada prinsip pembelajaran multimedia. Konsep ini didukung dengan pendapat peserta didik berikut.



Gambar. 3. TikTok memudahkan pembelajaran dan menghibur

Pendapat peserta didik pada gambar 3 tersebut, selain menegaskan bahwa mereka aktif di TikTok juga menekankan bahwa penggunaan aplikasi TikTok sangat membantu mereka saat belajar PPKn. Mereka menganggap aplikasi tersebut sangat membantu karena mereka mudah memahami pembelajaran dan sangat menghibur. Dengan demikian, selain mendapatkan pemahaman tentang materi pelajaran dengan tidak sulit, melalui TikTok, peserta didik juga tidak bosan saat pembelajaran di rumah. Oleh karena itu, guru mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Negeri 2 Mertoyudan menggunakan aplikasi TikTok. Berikut adalah penggunaan aplikasi TikTok oleh guru untuk menyampaikan KD mata pelajaran PPKn sekaligus memberi semangat peserta didik. TikTok ini ditampilkan dengan gerakan yang menarik oleh guru diiringi musik.



Gambar. 4. TikTok guru mata pelajaran PPKn

Tampilan gambar 4 adalah penjelasan KD pelajaran PPKn seperti pada gambar menjelaskan bahwa guru seakan hadir di antara peserta didik yang sedang belajar di rumah. Kehadiran guru tersebut sangat menarik karena peserta didik disuguhkan tampilan menarik, mudah dipahami, menghibur, dan dengan aplikasi yang sedang mereka minati.

- Experiential Learning

Apabila mengulik experiential learning Kolb dengan empat cara untuk memahami dan mengubah pengalaman:

konseptualisasi abstrak, pengalaman konkret, eksperimen aktif, dan observasi reflektif, maka penggunaan TikTok saat pembelajaran PPKn mencakup empat ranah tersebut. Mengapa demikian? Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, melalui TikTok, peserta didik dapat memahami dengan mudah konsep abstrak melalui pengalaman konkret. Konsep abstrak di sini adalah materi pelajaran yang disampaikan guru (juga) melalui TikTok. Selanjutnya, pengalaman konkret adalah berupa penyelesaian tugas dengan mengunggah video penjelasan melalui TikTok. Aktivitas mengerjakan tugas dalam bentuk video dengan latar musik dan kemudian mengunggahnya sebagai tagihan tugas menjadi pengalaman langsung mereka tentang materi pelajaran. Artinya, mereka menerima materi yang berbentuk konsep abstrak, kemudian dimaknai dengan pengalaman langsung (konkret). Hal ini membuat peserta didik mudah memahami materi. Hubungan ini dapat direalisasikan dalam bentuk

konkret (video tugas melalui TikTok). Unggahan video TikTok tugas peserta didik dapat diperhatikan melalui tampilan tangkapan layar dari video TikTok peserta didik pada gambar 5 berikut:



Gambar. 5. Tangkapan layar video TikTok tugas peserta didik

Sementara itu, TikTok juga mengaktifkan perubahan pengalaman dari eksperimen aktif menjadi observasi reflektif. Hal ini dapat diperhatikan dari proses penggunaan TikTok bahwa aktivitasnya menjadi bagian dari eksperimen aktif peserta didik. Melalui aplikasi ini, mereka melakukan percobaan untuk menciptakan video tugas belajar dan mengeksplorasi kreativitas mereka untuk membuat video semenarik mungkin. Secara langsung, peserta didik telah diarahkan untuk bereksperimen secara aktif pada pembuatan video sekaligus mencari bahan sesuai materi. Saat peserta didik mencoba dan mengeksplorasi (bereksperimen), saat itu juga mereka berlatih untuk mengobservasi secara reflektif tentang model video yang baik, materi yang tepat, dan kesesuaian antara video, isi, dan latar musik. Dengan demikian, ada perubahan pengalaman yang dialami peserta didik dari sekadar bereksperimen menjadi belajar untuk mengobservasi. Kondisi ini tentu mengarahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran dengan mudah melalui perubahan pengalaman yang dialaminya. Kemudian, hubungan eksperimen dan observasi seperti penjelasan di atas dapat digambarkan melalui alur: eksperimen aktif

observasi reflektif (menentukan kesesuaian video, isi, dan latar musik). Setelah itu, peserta didik kembali dituntut untuk memahami konsep abstrak dari materi pelajaran sehingga experiential learning ini menyerupa circle seperti yang dijelaskan pada bagian pendahuluan. Adapun tangkapan layar video TikTok peserta didik pada pembelajaran PPKn, adalah seperti pada gambar 6 berikut.



Gambar. 6. Tangkapan layar video TikTok tugas peserta didik

Penggunaan Tabel sesuaikan dengan model tabel yang telah tersedia, jangan meletakkan tabel di tengah-tengah halaman (paragraph antar dua kolom). Garis table ditampilkan pada bagian header dan penutup (akhir pada baris tabel).

V. PENUTUP

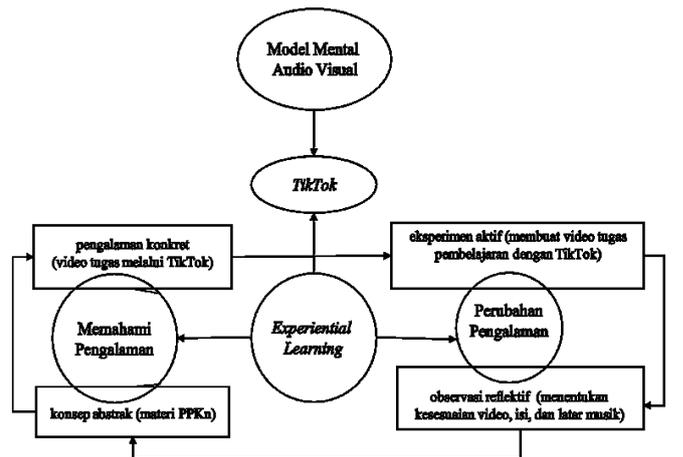
Terdapat banyak kendala pada proses pembelajaran selama pandemi Covid-19. Kendala tersebut, antara lain guru kesulitan memberikan materi pelajaran sehingga sebagian besar hanya memberi tugas tertulis melalui grup WhatsApp, kemudian dikirim kembali oleh peserta didik berupa foto. Sementara itu, ada peserta didik yang malas mengerjakan tugas karena kurang paham tentang materi pelajaran. Selain guru dan peserta didik, orang tua juga mengalami kesulitan untuk mendampingi proses pembelajaran dari rumah karena juga harus bekerja. Proses pembelajaran secara daring pun tidak maksimal dilaksanakan karena kurangnya perhatian dari orang tua.

Penggunaan aplikasi TikTok untuk pembelajaran didasarkan pada minat dan banyaknya peserta didik usia remaja yang menyenangi aplikasi TikTok. Umumnya, mereka sudah mengunduh aplikasi tersebut dan aktif ber-TikTok. Selain itu, aplikasi TikTok menurut peserta didik sangat menarik (atraktif) dan menghibur, dapat memotivasi, dan menambah semangat saat belajar sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar meskipun secara daring. Melalui aplikasi TikTok, peserta didik dapat merasakan kehadiran guru meskipun tidak secara nyata seperti pembelajaran di kelas. Dengan demikian, peserta didik tetap semangat dan antusias untuk mengikuti pembelajaran.

Aplikasi ini juga dapat memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan (tidak membosankan), hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran multimedia yang mengaktifkan model mental audio visual. Artinya, melalui TikTok, peserta didik

dapat memperhatikan materi pelajaran melalui gambar bergerak berupa video tampilan guru dengan latar tulisan materi dan didukung oleh latar suara yang menarik. Dengan demikian, pembelajaran dapat terasa lebih bermakna dan menyenangkan. Selanjutnya, penggunaan TikTok pada pembelajaran PPKn juga sejalan dengan experiential learning, yaitu memahami pengalaman: konsep abstrak

TikTok) dan perubahan pengalaman: eksperimen aktif observasi reflektif (menentukan kesesuaian video, isi, dan latar musik). Kemudian, penggunaan aplikasi TikTok sebagai media alternatif dan atraktif untuk pembelajaran PPKn dapat dideskripsikan dalam gambar bagan berikut:



Gambar. 7. Diagram aplikasi TikTok sebagai media alternatif dan atraktif pada pembelajaran PPKn

Gambar 7 menunjukkan keterkaitan antara penggunaan aplikasi TikTok sebagai media alternatif yang atraktif dan model mental audio serta visual sehingga memungkinkan pembelajaran menarik dan mudah dipahami. Selain itu, juga terdapat keterkaitan penggunaan aplikasi TikTok dengan experiential learning yang dalam hal ini terdapat empat bagian yang menyerupa siklus lingkaran (menurut Kolb),

Terakhir, diharapkan penelitian ini dapat dilanjutkan untuk mata pelajaran berbeda. Kelanjutan penelitian tersebut diharapkan dapat lebih diarahkan pada pengembangan kreativitas, kemampuan bereksperimen hal baru, dan mengobservasi mata pelajaran tertentu secara reflektif pada peserta didik, khususnya usia remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Sever, "A Critical look at the theories of sociology of education", *HumanSciences*, vol. 9, no. 1, pp. 671–650, Mar. 2012. (Retrieved from <https://www.j-humansciences.com/ojs/index.php/IJHS/article/view/2212>)
- [2] E. P. E. Syafril, "Ruangguru", digitalisasi pendidikan antara capaian nilai dan pengembangan karakter melalui interaksi sosial." *Proc. Int. Conf. on Art, Design, Education and Cultural Studies*, p 94-99, 2019 (Malang: Universitas Negeri Malang).
- [3] M. Taubah, "Aplikasi Tik Tok sebagai media pembelajaran maharah kalam", *Muallim*, vol. 2, no. 1, pp. 57-65, Aug. 2020.
- [4] <https://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/trend/19/10/14/pzciyc328-tiktok-bukan-media-sosial-lho> (diunduh pada hari Kamis, 18 Maret 2021, pukul 16.00).

- [5] <https://bisnis.tempo.co/read/1428311/harapan-sandiaga-uno-untuk-307-juta-pengguna-tiktok-di-indonesia> (diunduh pada hari Jumat, 19 Maret 2021, pukul 14.00).
- [6] S. W. Bechtold, "The cognitive theory of multimedia learning: the impact of social cues. In: M. Spector, B. Lockee, and M. Childress (eds), *Learning, Design, and Technology*. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-17727-4_60-1, 2017.
- [7] R. E. Mayer, *Multimedia learnig, 2nd edition*, pp 223, UK: Cambridge University Press, 2009.
- [8] D. A. Kolb, *Experiential learning: experience as the source of learning and development*, New Jersey: Prentice-Hall, 1984.
- [9] W. N. Aji dan D. B. P. Setiyadi, "Aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran keterampilan bersastra", *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, Vol. 6, no. 2, pp 147-157, Apr. 2020.
- [10] A. A. N. B. J. Dewanta, "Pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Vol. 9, No. 2, pp 79-85, Okt. 2020.
- [11] N. L. Warini, N. P. E. S. Dewi, P. C. Susanto, dan P. C. Dewi, "Daya tarik TikTok sebagai media pembelajaran bahasa Inggris online", *Sintesa: Prosiding*, Nov. 2020 (Bali: Universitas Dhyana Pura).
- [12] T. P. Hasilolan, R. Pratami, dan U. Wahid, "Pemanfaatan media sosial TikTok sebagai media kampanye gerakan cuci tangan di indonesia untuk pencegahan corona covid-19", *CommuniVerse: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 5, no. 2, pp 70-80, Juni 2020.
- [13] J. Creswell and J. D. Creswell, *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approach, 5th edition*, Los Angeles: SAGE Publications, Inc., 2018.
- [14] M. B. Miles, A. M. Huberman, dan J. Saldana, *Qualitative data analysis, a methods soucebook*. USA: Sage Publication, Inc., 2014.