

## Pengaruh Media Pembelajaran Video Tiktok Materi Interaksi Desa Kota terhadap Hasil Belajar Geografi pada Siswa SMAN 9 Pontianak

Fitri Sulistiyaningrum<sup>1</sup>, Haratua Tiur Maria S<sup>2</sup>, Venny Karolina<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Tanjungpura, Indonesia; F2151231014@student.untan.ac.id

<sup>2</sup> Universitas Tanjungpura, Indonesia; haratua.tiur.maria@fkip.untan.ac.id

<sup>3</sup> Universitas Tanjungpura, Indonesia; vennykarolina@fkip.untan.ac.id

---

### ARTICLE INFO

#### Keywords:

Instructional Media;  
TikTok Videos;  
Learning outcomes

#### Article history:

Received 2023-08-18

Revised 2023-10-16

Accepted 2023-11-29

### ABSTRACT

This research aims to determine the effect of learning media using TikTok videos with village-city interaction material on geography learning outcomes for students at SMAN 9 Pontianak. The method used in this research is the experimental method. The form of experiment used was One-Group Pretest-Posttest and a class XII sample of 20 students. Data analyzed using pretest and posttest are presented in bar charts and data management uses SPSS. The results of the Paired Samples Statistics Test show that the average for the pretest is 46.75 and the posttest is 87.80, so there is a fairly large increase between the average value of the pretest and posttest. The results of the Paired Samples Test show a significance value of 0.000, which is smaller than 0.005. So it can be concluded that there is a significant influence between the TikTok video learning media, village-city interaction material on geography learning outcomes for students at SMAN 9 Pontianak.

*This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.*



### Corresponding Author:

Fitri Sulistiyaningrum

Universitas Tanjungpura, Indonesia; F2151231014@student.untan.ac.id

---

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Perkembangan pendidikan suatu bangsa adalah kunci pertumbuhan dan kemajuan bangsa tersebut. Di Indonesia, fenomena pendidikan masih dalam tahap perkembangan, oleh karena itu diperlukan peningkatan mutu pendidikan agar negara ini dapat berkembang lebih baik. Peningkatan mutu pendidikan merupakan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran pada setiap tingkat pendidikan. Tujuan pendidikan juga adalah melahirkan generasi penerus yang memiliki nilai-nilai seperti kecerdasan, spiritualitas, etika sosial, dan identitas bangsa (Lomu & Widodo, 2018). Perubahan zaman yang terus bergerak maju membawa dinamika tersendiri. Dalam dunia pendidikan, mengikuti arus pemikiran terkini menjadi esensial. Perkembangan yang telah disebutkan tidak hanya menggalakkan evolusi dalam bidang pendidikan, tetapi juga membuka ruang bagi pembelajaran dan keterlibatan dalam berbagai aktivitas yang sesuai dengan konteks masa kini. Hal ini memastikan bahwa apa pun yang dipelajari atau dijalani tidak hanya relevan, tetapi juga dapat memberikan kontribusi optimal dalam situasi yang sedang berlangsung (Sulistiyaningrum, dkk., 2023). pendidikan tidak dapat terlepas dari kurikulum. Kurikulum secara umum merupakan rencana keseluruhan yang merincikan apa yang akan diajarkan, bagaimana cara mengajar, dan bagaimana cara

mengevaluasi pembelajaran dalam sebuah program pendidikan. Kurikulum juga merupakan kerangka kerja yang digunakan oleh lembaga pendidikan, sekolah, atau perguruan tinggi untuk merancang pengalaman belajar siswanya (Dendodi, dkk., 2023). Kurikulum yang baik dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang berkualitas menggabungkan berbagai faktor, termasuk peran aktif peserta didik, beragam model mengajar oleh guru, bahan pembelajaran yang memadai, fasilitas sekolah, serta dukungan administratif. Proses pembelajaran yang baik tidak hanya melibatkan partisipasi aktif peserta didik, tetapi juga membentuk mereka sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Pentingnya nilai-nilai dalam pembelajaran tidak hanya tergantung pada metode pengajaran ceramah dari guru; namun, peserta didik perlu kesempatan untuk berinteraksi dengan berbagai pihak, termasuk teman sekelas, keluarga, dan komunitas.

Dunia pendidikan saat ini sangat penting. Tidak hanya tentang pendidikan yang bagus, tapi juga menentukan masa depannya. Teknologi informasi telah membawa kita ke era informasi cepat, global, dan media digital. Komunikasi jarak jauh jadi mudah, terutama lewat teknologi. Ada beberapa perkembangan teknologi seperti Big Data, Cloud Computing, Internet, Smartphone, dan Social Media. Teknologi yang maju ini sangat membantu dalam kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Mega, 2022). Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya transfer of knowledge. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan (Muhson, 2010). Untuk itu, guru dituntut untuk bisa menggunakan media pendidikan sebagai alat pelajaran, mengembangkan media, memperbaharui media pendidikan yang sudah ada, dan senantiasa mencari terobosan mengadakan media pendidikan yang belum ada menjadi ada. Jika kita membahas media pendidikan tentu saja itu berkaitan dengan alat bantu yang digunakan guru saat mengajar di kelas. Alat pelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa, karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan itu. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Jika siswa mudah menerima pelajaran dan menguasainya, maka belajarnya akan lebih giat dan lebih maju. Mengusahakan alat pelajaran yang baik dan lengkap adalah perlu agar guru dapat mengajar dengan baik sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik pula. Guru dan media pendidikan hendaknya bahu membahu dalam memberi kemudahan belajar bagi siswa. Pelatihan dan bimbingan secara individual dapat dilaksanakan dengan guru sementara informasi dapat pula disajikan secara jelas, menarik dan teliti oleh media pendidikan.

Perkembangan penggunaan media internet sebagai sarana komunikasi ini pun menjadi semakin pesat setelah internet mulai dapat diakses melalui telephone seluler dan bahkan kemudian muncul istilah telepon cerdas (*smartphone*). Dengan hadirnya *smartphone*, fasilitas yang disediakan dalam berkomunikasi pun semakin beraneka macam, mulai dari *sms*, *mms*, *chatting*, *email*, *browsing* serta fasilitas sosial media (Setiadi, dkk., 2016). Berbagai macam media pembelajaran yang telah tersedia dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas seperti media audio, media visual, media audio visual dan media serbaneka. Salah satu media pembelajaran yang termasuk ke dalam kategori media visual adalah media pembelajaran elektronik. Media pembelajaran elektronik merupakan perangkat penting yang dapat digunakan oleh untuk meningkatkannya motivasi dan pendidikan siswa (Munoz-hernandez & David, dkk., 2010). Pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari berbagai komponen. Dalam pembelajaran terdapat komponen tujuan, komponen materi atau bahan, komponen strategi, komponen alat dan media, serta komponen evaluasi. Dari sini tampak bahwa media merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran, sehingga kedudukannya tidak hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Kedudukan media sangat penting, sebab dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Bahkan bila dikaji lebih jauh, media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh sumber berupa orang, tetapi dapat juga menggantikan sebagian tugas guru dalam penyajian materi pelajaran. Perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat membuat dunia pendidikan terdorong mengikuti perkembangan. Hal tersebut terbukti dengan pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran pendamping proses kegiatan belajar dan mengajar di sekolah.

Pembelajaran saat ini lebih memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir aktif. Pembelajaran tersebut memerlukan sebuah inovasi pembelajaran yang mampu mendorong siswa membangun pengetahuan mereka sendiri. Oleh karena itu, perlu menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata melalui proses berpikir aktif siswa. Siswa harus mencari, mengkaji, merumuskan sendiri pengetahuan yang harus dikuasai, sehingga pada akhirnya harus menguasai kompetensi yang harus dimilikinya. Proses pembelajaran tentunya harus beradaptasi dengan perubahan. Kehadiran *ICT (Information, Communication, and Technology)* dalam dunia pendidikan, menuntut siswa untuk kreatif, inovatif, berfikir kritis serta metakognitif sehingga siswa memiliki kemampuan berkomunikasi dan bekerja kolaborasi (berkelompok) dengan harapan bahwa pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dapat dijadikan bekal hidup di masyarakat yang memiliki karakter baik lokal maupun global dan dapat dipertanggung jawabkan secara personal maupun sosial masyarakat.

Guna membentuk suasana belajar yang inovatif, kreatif, dan berdaya guna. Salah satu inovasi yang dekat dengan siswa ataupun mahasiswa, yaitu sosisa media (Kamhar & Lestari, 2019). Media sosial seperti *Youtube* dan *TikTok* memiliki peran dalam pembelajaran, khususnya di kalangan remaja. *Youtube* menjadi platform yang efektif dalam pembelajaran dengan kemampuannya memotivasi peserta didik, meningkatkan kreativitas, dan memperluas jejaring sosial di antara teman sebaya. Aplikasi *TikTok* adalah sebuah aplikasi jejaring sosial dan platform video music dimana pengguna bisa membuat, mengedit, dan berbagi klip video pendek lengkap dengan filter dan disertai musik sebagai pendukung (Adawiyah, 2020). Aplikasi *TikTok* banyak diminati oleh remaja karena menghibur, juga membantu meningkatkan kreativitas dalam mengedit dan membuat sebuah konten video yang menarik (Chandra Kusuma & Oktavianti, 2020). Aplikasi ini menjadi tempat hiburan yang populer, memungkinkan pengguna untuk berbagi konten kreatif dengan sesama pengguna. Kedua platform ini, *Youtube* dan *TikTok*, menunjukkan potensi besar sebagai alat bantu pembelajaran yang tidak hanya relevan dengan kehidupan sehari-hari, tetapi juga dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam pengembangan keterampilan dan interaksi sosial peserta didik. *TikTok* merupakan aplikasi yang disukai dikagumi, menarik, dan digandrungi oleh para milenial. Berdasarkan data penelitian Fatimah Kartini Bohang (2018), menunjukkan sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018, *TikTok* menjadi aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali. Jumlah itu mengalahkan aplikasi populer lainnya, semacam *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook*, dan *Instagram*. Sekitar 10 juta pengguna aktif aplikasi *TikTok* di Indonesia, mayoritas adalah anak milenial, usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z (tekno.kompas.com). Selain populer, terdapat keunggulan yang membuat *TikTok* banyak disukai oleh peserta didik. Misi dari aplikasi *TikTok* ini adalah untuk merangsang kreativitas dengan cara yang menyenangkan. Durasi video yang ditampilkan singkat tetapi dapat dikemas dengan baik sehingga tidak membosankan (Hutamy dkk., 2021).

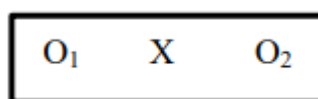
Materi dampak perkembangan kota sangat mempengaruhi pola interaksi dan perilaku masyarakat desa dan kota Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan hasil belajar siswa pada materi interaksi desa dan kota pada mata pelajaran geografi masih rendah. Beberapa identifikasi masalah yang ditemui didik belum memahami sejarah perkembangan kotaperkembangan kota, belum memahami dampak perkembangan kota bagi masyarakat desa, masih tergantung pada guru dalam mendapatkan informasi yang berkaitan dengan materi, Kurangnya penegetahuan dan penguasaan tehnologi baik oleh peserta didik maupun guru, Sikap bernalar kritis kritis siswa yang masih perlu ditumbuhkan pada materi, pemanfaatan media belajar dengan penggunaan aplikasi masih terbatas pada aplikasi tertentu (*whatsapp*, *Powerpoint*) proses pembelajaran belum dapat meningkatkan hasil belajar yang dapat menumbuhkan berfikir kreatif pada siswa. Penugasan selama telah menggunakan handphone, sebagian besar telah mempunyai hp yang digunakan dalam kegiatan belajar untuk mebantu sebagai

sumber informasi dalam belajar maupun menyelesaikan tugas dari guru, peserta didik telah mengenal aplikasi tiktok, saat ini aplikasi tiktok sangat familiar dikalangan remaja, apikasi tiktok

SMAN 9 Pontianak sebagai satu diantara lembaga pendidikan membantu mengembangkan potensi peserta didik melalui proses pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Berdasarkan paparan sebelumnya mengenai penggunaan media pembelajaran video Tiktok dalam penelitian terdahulu, peneliti melakukan eksperimen untuk mengetahui apakah media ini juga dapat meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran geografi kelas XII SMAN 9 Pontianak, terutama pada materi Interaksi desa kota. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran video tiktok materi interaksi desa kota terhadap hasil belajar geografi siswa SMAN 9 Pontianak.

## 2. METODE

Penelitian ini adalah metode eksperimen bentuk Pre-Exsperimental Design dengan One-Group Pretest-Posttest Design terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan. Di dalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan disebut pre-test dan sesudah perlakuan disebut pos- test (Rukminingsih dkk., 2020). Berikut pola desain penelitiannya.



Gambar 1. One Group Pretest-Posttest

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Sebelum perlakuan (*pretest*)

O<sub>2</sub> = Sesudah perlakuan (*posttest*)

X = Diberikan perlakuan dengan media video Tiktok

Dengan demikian, pertama-tama melakukan pre-test (O<sub>1</sub>). Setelah pre-test, peneliti memberikan perlakuan pengajaran pada peserta didik mengenai materi interaksi desa kota pelajaran geografi dengan media video *Tiktok* selama dua kali pertemuan. Setelah itu peneliti memberikan *posttest* (O<sub>2</sub>) kepada peserta didik. *Pretest* dan *posttest* diberikan untuk mengetahui adanya perbedaan sebelum dan sesudahnya diberikan perlakuan. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XII SMAN 9 Pontianak. Populasi merupakan objek yang memiliki karakteristik yang diteliti oleh peneliti, sedangkan sampel adalah jumlah yang dimiliki dari populasi (Sugiyono, 2016). Sampel yang dianalisis seluruh siswa kelas XII SMAN 9 Pontianak sebanyak 20 orang. Variable bebas pada penelitian ini adalah media pembelajaran dengan menggunakan video Tiktok, sedangkan variable terikat adalah hasil belajar siswa geografi pada materi interaksi desa kota. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah tes berjenis uraian sebanyak 10 soal. Data yang digunakan disajikan dengan bantuan excel selanjutnya dikonversi ke program SPSS versi 25.0. Kemudian, penulis melakukan uji Normalitas yaitu "*Shapiro-Wilk Test*" untuk mengetahui apakah data terdistribusi secara normal atau tidak. Setelah uji normalitas data diketahui, penulis menggunakan *Paired t test* (jika data terdistribusi secara normal) atau *Wilcoxon test* (jika data terdistribusi secara normal). *Uji Shapiro-Wilk* merupakan metode uji normalitas yang pada umumnya penggunaannya terbatas untuk sampel yang kurang dari lima puluh agar menghasilkan keputusan yang akurat (Qurnia Sari, dkk., 2017).

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melaksanakan penelitian eksperimen di kelas XII IPS 1 SMAN 9 Pontianak, peneliti menampilkan data statistik deskriptif yaitu hasil nilai pretest sebelum menggunakan media

pembelajaran dan posttest pada akhir pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran pada tabel 1 sebagai berikut.

**Tabel 1.** Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Jumlah siswa	Rata-rata <i>pretest</i>	Rata-rata <i>posttest</i>
N = 30	46,75	80,87

Selanjutnya peneliti melakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas. Uji normalitas merupakan pengujian yang dilakukan mengetahui data terdistribusi normal atau tidak untuk dilakukannya analisis selanjutnya, apabila nilai signifikansi pada uji normalitas lebih kecil 0,05 maka data terdistribusi normal (Rukminingsih, dkk., 2020). Berikut tabel uji normalitas pada tabel 2.

**Tabel 2.** Uji *Normality*

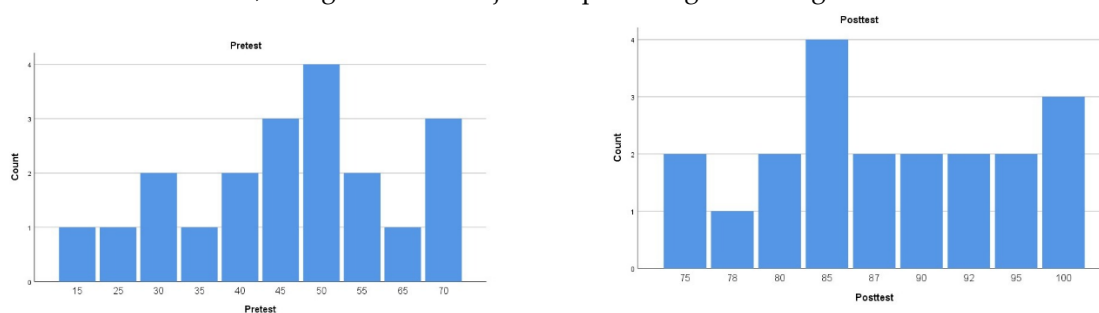
### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.116	20	.200*	.959	20	.524
Posttest	.111	20	.200*	.949	20	.354

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 2 di atas, diperoleh nilai signifikansi hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran video *Tiktok* sebesar 0,524, sedangkan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran sebesar 0,354. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa semua nilai signifikansi dari pembelajaran dengan menggunakan media video *Tiktok* lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ). Oleh karena itu, berdasarkan pengujian hipotesis, jika nilai sig  $> \alpha$ , maka  $H_0$  diterima, yang artinya data berdistribusi normal, sebagaimana ditunjukkan pada diagram histogram berikut.



**Gambar 2.** Diagram Batang *Pretest-Posttest*

Setelah menampilkan hasil uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas, peneliti melakukan uji *Paired Samples Statistics* dan *Uji Paired Samples test*. uji *Paired Samples Statistics* yaitu metode uji yang hasilnya memberikan informasi apakah menunjukkan adanya perubahan yang signifikan antara dua waktu atau kondisi yang diamati pada kelompok yang sama. Uji ini berguna dalam mengidentifikasi dampak atau efek dari suatu intervensi atau perubahan terhadap variabel yang diamati pada sampel yang sama. Hasil analisis uji *Paired Samples Statistics* seperti yang tertera pada tabel 3.

**Tabel 3.** Uji Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	46.75	20	15.241	3.408
	Posttest	87.80	20	7.858	1.757

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil *Uji Paired Samples Statistics* rata-rata untuk *pretest* adalah 46,75 dengan standart deviation 15,241 dan *posttest* adalah 87,80 dengan standart deviation 7,858. Hasil ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan atau peningkatan yang besar antara nilai *pretest* sebelum siswa menggunakan media video Tiktok dan nilai *posttest* setelah siswa menggunakan media.

Setelah *uji Paired Samples Statistics* dilanjutkan dengan Uji Paired Samples test yaitu analisis data yang digunakan untuk mengetahui hasil korelasi atau hubungan antara kedua data atau variabel yakni pretes dan postes. Hasil analisis uji Paired Samples Test seperti yang tertera pada tabel 4 di bawah ini:

**Tabel 4.** Uji Paired Samples Test

		Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-41.050	14.908	3.334	-48.027	-34.073	-12.314	19	.000

Berdasarkan tabel di atas hasil *Uji Paired Samples Test* menunjukkan nilai signifikasi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,005 artinya terdapat pengaruh media video tiktok materi interaksi desa kota terhadap hasil belajar siswa.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan pengolahan data *pretest* dan *posttest* pada 20 siswa kelas XII SMAN 9 Pontianak yang dilakukan dengan Uji Paired Samples Statistics dihasilkan rata-rata untuk *pretest* adalah 46,75 dan *posttest* adalah 87,80, hasil ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang besar antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Sedangkan hasil Uji Paired Samples Test menunjukkan nilai signifikasi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,005, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh antara media video pembelajaran tiktok materi interaksi desa kota terhadap hasil belajar geografi pada siswa SMAN 9 Pontianak

#### REFERENSI

- Adawiyah, D. P. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 135–148. <https://doi.org/10.21107/ilkom.v14i2.7504>
- Chandra Kusuma, D. N. S., & Oktavianti, R. (2020). Penggunaan Aplikasi Media Sosial Berbasis Audio Visual dalam Membentuk Konsep Diri (Studi Kasus Aplikasi Tiktok). *Koneksi*, 4(2), 372. <https://doi.org/10.24912/kn.v4i2.8214>
- Dendodi, Aunnurrahman, Halida. (2023). *Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berdasarkan Landasan Filosofis Belalek Pada Masyarakat Melayu Sambas*. 06(01), 9381–9388
- Hutamy, E. T., Naila, A., Azisah, Q., Arisah, N., Hasan, M., & Makassar, J. A. P. P. (2021). *Efektivitas Pemanfaatan Tik Tok Sebagai Media Peserta Didik*. 2018.
- Kamhar, M. Y., & Lestari, E. (2019). *Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi*. 1(2009).
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi

- Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 0(0), 745–751.
- Mega, K. I. (2022). Mempersiapkan Pendidikan di Era Tren Digital (Society 5.0). *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)*, 4(3), 114–121. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v4i3.87>
- Muhson A. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi – Universitas Negeri Yogyakarta* 1. VIII(2).
- Munoz-hernandez, S., & David, P. (n.d.). *A Discussion of Thin Client Technology for Computer Labs*.
- Qurnia Sari, A., Sukestiyarno, Y., & Agoestanto, A. (2017). Batasan Prasyarat Uji Normalitas dan Uji Homogenitas pada Model Regresi Linear. *Unnes Journal of Mathematics*, 6(2), 168–177. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujm>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Setiadi, A. (n.d.). *Pemanfaatan Media Sosial untuk Efektifitas Komunikasi*. 1.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (24th ed.). Alfabeta.
- Sulistyaningrum, F., Radiana, U., & Ratnawati, R. R. E. (2023). *Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara Sebagai Landasan Pendidikan di Era Digital*. 4, 2331–2336.

