



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI  
SOSIAL MEDIA (TIK TOK) PADA MATERI FIKSI  
SISWA KELAS VIII SMP N 4 LAHEWA TIMUR**

**Author: Lisaria Zalukhu<sup>1)</sup>, Mastawati Ndruru<sup>2)</sup>, Lestari Waruwu<sup>3)</sup>, Noveri Amal Jaya Harefa<sup>4)</sup>**

**Correspondence:** Universitas Nias / [zalukhulisaria@gmail.com](mailto:zalukhulisaria@gmail.com)

**Article history:**

Received

**Juli 2024**

Received in revised form

**Agustus 2024**

Accepted

**September 2024**

Available online

**Oktober to April 2025**

**Keywords:**

Development Model, Learning  
Media, TikTok

**DOI**

<http://dx.doi.org/10.23960/Kata>

**Abstract**

*The purpose of this research is to develop Indonesian language learning media based on social media technology (TikTok) on fiction material. This type of research is research and development (research and development), in the development model used is the 4-D model which consists of four stages, namely defining (define), designing (design), developing (develop), and disseminating (disseminate). Learning media based on social media technology (TikTok) developed through the validity test stage by three validators (content/material experts, linguists, and media experts), individual tests, small group tests, and field tests conducted at SMP N 4 East Lahewa. Based on the results of the research that has been conducted, learning media based on social media technology (TikTok) has been tested valid and feasible by content/material expert validators 92.5%, language expert validators 100%, and media expert validators 98.6%. The practicality of learning media in the individual test was 86.6%, small group trial 90%, and field trial 92% with a very practical category. The effectiveness of learning media has also been tested very effective with the percentage of classical completeness reaching 95%.*

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teknologi sosial media (TikTok) pada materi fiksi. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*), dalam model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D yang terdiri dari empat tahapan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) yang dikembangkan melalui tahap uji validitas oleh tiga validator (ahli isi/materi, ahli bahasa, dan ahli media), uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan yang dilakukan di SMP N 4 Lahewa Timur. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) telah teruji valid dan layak oleh validator ahli isi/materi 92,5%, validator ahli bahasa 100%, dan validator ahli media 98,6%. Kepraktisan media pembelajaran pada uji perseorangan sebesar 86,6%, uji coba kelompok kecil 90%, dan uji coba lapangan 92% dengan kategori sangat praktis. Efektifitas media pembelajaran juga telah teruji sangat efektif dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 95%.

## I. PENDAHULUAN

Pembelajaran memiliki definisi sebagai kegiatan komunikatif yang dapat memotivasi siswa dan guru untuk mencapai tujuan-tujuan yang ingin dicapai mulai dari ragam aspek seperti sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dapat menunjukkan kemampuan pemahaman materi dalam berlangsungnya pengajaran. Tanpa adanya keterlibatan guru, tentu pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik. Peranan penting yang diemban oleh guru mampu untuk menjembatani kegiatan pembelajaran dengan baik, bersamaan dengan siswa yang turut berpartisipasi aktif pada suasana pembelajaran.

Menurut Harefa (2020) media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan agar merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan penggunaan media pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Sanaky (Harefa 2013) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

Gerlach dan Ely (1997) mengatakan jika media dipahami secara linier Orang, material, atau peristiwa yang menciptakan kondisi tersebut sangatlah penting memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah merupakan satu kesatuan media. Lebih khusus lagi, pentingnya media dalam proses belajar mengajar sering mengacu pada grafik, fotografi, atau alat elektronik menangkap, memproses, dan merekonstruksi informasi visual dan verbal sebagai objek yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan dan alat yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas rencana pengajaran. Ada ungkapan yang dipopulerkan oleh McLuhan dalam Nasrullah (2017) yaitu *“The Medium is Message”*.

Hal tersebut membawa kesadaran bahwa medium adalah pesan yang bisa mengubah pola komunikasi, budaya komunikasi, sampai bahasa dalam komunikasi antarmanusia. Jadi medium tidak hanya bisa dilihat dari persoalan teknis atau teknologi apa yang terkandung di dalamnya, apakah cetak, audio, visual, analog, digital, dan sebagainya (Mulyatiningsih 2016). Pada tahap selanjutnya medium bisa mengandung

nilai-nilai yang tidak sekedar menjadi sarana dalam penyampaian pesan, tetapi juga memberi pengaruh pada aspek sosial, budaya, politik, pendidikan, bahkan ekonomi. Relasi sosial dapat dilihat dalam kategori aksi sosial dan relasi sosial. Kategori ini mampu membawa penjelasan tentang apa yang dimaksud dengan aktivitas sosial dan aktivitas individual (Nasrullah, 2017).

Sementara menurut Mark dalam Nasrullah (2017) makna sosial merujuk pada saling bekerja. Dalam kajian ini ada penekanan bahwa sosial berarti adanya karakter kerja sama atau saling mengisi di antara individu dalam rangka membentuk kualitas baru dari masyarakat.

Oemar Hamalik (2002) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik digunakan untuk membuat komunikasi menjadi lebih efektif interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran sekolah.

Di era perkembangan teknologi seperti saat ini mengakibatkan penggunaan media sosial sangat menjamur oleh segala kalangan, termasuk pada anak SMP. Media sosial juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran seperti contohnya dengan adanya video pembelajaran dalam aplikasi YouTube, TikTok, dan Instagram. Media sosial adalah media online yang dipakai untuk memperkenalkan diri, berinteraksi, berbagi

informasi kesemua orang dan membangun hubungan antara pengguna dalam dunia maya (Drakel, Pratiknjo, & Mulianti, 2018).

Media sosial dapat dipakai untuk sarana pembelajaran dengan memperhatikan fasilitasi dan dukungan proses. Salah satu media sosial yang biasanya dipakai adalah TikTok. Di Indonesia pengguna TikTok sebanyak 10 juta dan kebanyakan merupakan usia anak sekolah. Aplikasi TikTok merupakan aplikasi primadona, menarik, dan digandrungi oleh para milenial (Dewanta, 2020). Aplikasi TikTok merupakan salah satu aplikasi yang sedang digemari di semua kalangan usia. Aplikasi TikTok memiliki berbagai macam fitur yang dapat diimplementasikan dan dimanfaatkan untuk media pembelajaran Bahasa Indonesia yang mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Contohnya dalam keterampilan berbicara siswa bisa memakai fitur rekam suara dari Aplikasi TikTok lalu di komunikasikan dengan jejaring sosial. Kemudian pada keterampilan menyimak dan menulis, siswa dapat menyimak tayangan-tayangan pada konten Bahasa dan menulis inti dari tayangan tersebut.

"Pengembangan Materi Pembelajaran Buku Fiksi Berbasis Teknologi Sosial Media (TikTok) Siswa Kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur" mencerminkan sejumlah

permasalahan yang perlu diatasi dalam konteks pendidikan saat ini. Pertama, perubahan preferensi media belajar siswa menjadi semakin terfokus pada platform media sosial dan berbagi video, seperti TikTok. Para siswa cenderung lebih tertarik dan terlibat dengan materi yang disajikan melalui media tersebut. Oleh karena itu, penyesuaian strategi pembelajaran dengan media yang digunakan oleh siswa dapat menjadi langkah yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Integrasi materi pembelajaran berbasis TikTok juga harus relevan dengan kurikulum dan standar pembelajaran yang berlaku di sekolah, sehingga dapat memberikan dampak positif pada pencapaian hasil belajar siswa.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, lalu menguji keefektifan produk. Dalam penelitian ini menggunakan model 4-D.

Mengutip Panggabean et. all. (2020), penerapan model 4-D memiliki tujuan untuk mengembangkan produk perangkat pembelajaran, dimana dasar dari dilakukannya pengembangan ialah keadaan sebelumnya atau temuan yang menunjukkan

minat belajar peserta didik. Model 4-D dalam penelitian pendidikan ialah peneliti mampu menganalisis kebutuhan belajar peserta didik dan kemudian langsung memutuskan pemilihan format desain perangkat pembelajaran yang sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Prasmala & Tanggu, 2020).

Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*) dan Penyebaran (*Disseminate*). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pengamatan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pengembangan 4-D merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan dengan menggunakan beberapa standar tertentu. Menurut Bawamenewi (2019) tujuan analisis

ini adalah untuk mengetahui karakteristik meliputi latar belakang pengetahuan dan pengembangan kognitif siswa sebagai acuan dalam perancangan. Tujuan tahap ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang ditemui pada saat proses pembelajaran. Ciri-ciri tersebut meliputi latar belakang kemampuan atau pengetahuan akademik, perkembangan kognitif, dan keterampilan yang relevan dengan topik pembelajaran, media, format, dan bahasa yang dipilih. SMP N 4 Lahewa Timur mengamati bahwa siswa mempunyai karakteristik dan kemampuan yang berbeda-beda dalam proses pembelajaran.

Media yang telah dikembangkan akan dinilai oleh validator sehingga dapat diketahui apakah hasil produk layak diterapkan atau tidak dalam kegiatan pembelajaran. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai dasar untuk perbaikan/revisi produk untuk kesempurnaan yang ingin dicapai, sehingga produk yang dikembangkan layak untuk uji coba di lapangan. Tahap uji coba pengembangan ini dilakukan setelah media pembelajaran dinyatakan layak oleh validator.

Pada tahap ini peneliti memilih peserta didik di setiap uji coba menggunakan teknik sampling simple random. Menurut sugiyono (2019) teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Pada pengembangan produk ini peneliti menggunakan teknik

simple random sampling, pemilihan peserta didik pada uji coba perorangan, kelompok dan uji coba lapangan dipilih secara acak tanpa memperhatikan kemampuan siswa tersebut.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sosial Media (TikTok) Berdasarkan Model 4D meliputi prosedur atau langkah pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) dilakukan secara bertahap dengan model perangkat pembelajaran 4D yang disederhanakan oleh Thiagarajan menjelaskan sebagai berikut: pendefinisian (define) seperti analisis ujung depan mencakup ketentuan fakta dan serangkaian kebutuhan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP N 4 Lahewa Timur, pada pendefinisian melalui beberapa tahapan seperti analisis ujung depan atau mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi siswa dalam proses belajar mengajar. Pada tahap ini peneliti menemukan permasalahan, yaitu peserta didik cenderung bosan menggunakan buku cetak dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti perlu mengembangkan suatu media pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok). tahapan selanjutnya yaitu analisis peserta didik untuk mengetahui

karakteristik peserta didik meliputi latar belakang pengetahuan dan pengembangan kognitif sebagai acuan untuk perancangan produk yang dikembangkan, terakhir analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas yang dilakukan oleh peserta didik dengan mengaitkan dengan kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik, yang dikaji oleh peneliti. Pada pengembangan media berbasis teknologi sosial media (TikTok) peserta didik akan mengerjakan tugas berdasarkan aktivitas mereka sehari-hari yang berhubungan dengan materi, analisis konsep, peneliti akan mengidentifikasi materi-materi yang diajarkan dan dimuat dalam media. Sehingga dengan menetapkan analisis konsep, peserta didik terbantu dalam memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok). Tahap kedua yakni perancangan (design) Tahapan ini merupakan lanjutan dari tahap pendefinisian yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok). Tahap perancangan ini meliputi beberapa tahap, yaitu: Pemilihan media Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) yang di tentukan dengan analisis karakter peserta didik. Peserta didik di zaman gadget sekarang lebih dominan belajar dari internet dengan hal hal baru untuk

meningkatkan kualitas belajar yang efektif dan kreatif, selanjutnya pemilihan format meliputi penyusunan materi yang sesuai dengan KI dan KD berupa materi Fiksi. Selanjutnya, peneliti menentukan penyusunan skenario pembuatan media pembelajaran berbasis TikTok dengan cara membuat daftar apa saja yang harus termuat dalam video pembelajaran. Tahap ketiga yaitu: pengembangan (*develop*) Produk divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Saran dan masukan yang diberikan oleh validator dipergunakan untuk memperbaiki media pembelajaran yang digunakan. tahapan pada develop yakni validasi ahli Pada validasi kelayakan ahli materi produk media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) menghasilkan data dengan rata rata 92,5% dari lima aspek (20 indikator) sebagai berikut: aspek relevansi 87,5%, keakuratan 100%, kelengkapan sajian 87,5%, sistematikan sajian 100% dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa 93,75%, selanjutnya data validasi ahli bahasa yakni media pembelajaran berbasis TikTok ini dinyatakan “Valid” oleh validator ahli bahasa. Hasil validasi media pembelajaran berbasis TikTok dari dua aspek pada revisi I dengan pencapaian 85,7% dan pada revisi II dengan pencapaian 100%. Tahap keempat yaitu: penyebaran (*desseminate*) seperti uji validasi,

Setelah media dinyatakan layak berdasarkan masukan dari para ahli maka peneliti melakukan tahap-tahap uji coba dalam proses belajar. Uji coba pengembangan penelitian dilakukan di kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur. Uji coba produk terdiri dari 3 tahapan yaitu:

1. Uji coba produk perorangan, terdiri dari 3 orang peserta didik dengan pencapaian uji coba perorangan 100% kriteria sangat praktis.
2. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan jumlah sampel sebanyak 6 peserta didik dengan pencapaian uji kelompok kecil 80% dengan kriteria praktis.
3. Uji lapangan dilakukan dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 peserta didik dengan pencapaian 95% dengan kriteria sangat praktis.

### **Kualitas Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Ahli dan Uji Coba**

Penentuan kualitas pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) telah dilaksanakan dengan melakukan penyebaran angket kepada setiap subjek uji coba yaitu, ahli isi/materi, ahli bahasa, ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Adapun hasil validasi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) secara sistematis sebagai berikut;

### **Kualitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sosial Media (TikTok) Dari Ahli Materi**

Kualitas media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) pada materi fiksi berada pada kategori sangat layak. Hasil tinjauan oleh materi yaitu Ibu Noibe Halawa, S.Pd., M.Pd dosen pengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, validasi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) mendapatkan rata-rata sebesar 92,5% “Sangat Layak”. Media ini dinilai dengan angket yang diberikan kepada ahli materi yang didukung oleh teri akbar (2013) tentang aspek dan indikator dalam sebuah media khususnya materi.

Berdasarkan pernyataan tersebut kualifikasi media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) sangat layak dikarenakan beberapa hal yaitu, materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa, materi yang di jelaskan sesuai dengan kebenaran ilmunan, kelengkapan sajian, sistematika yang terurut dan kesesuaian materi yang mampu mendorong siswa termotivasi untuk belajar.

### **Kualitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sosial Media (TikTok) Dari Ahli Bahasa**



Kualitas media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) pada kajian bahasa mendapatkan pada kategori sangat layak. Hasil tinjauan oleh bahasa yaitu Ibu Yanida Bu'ulolo, S.Pd., M.Pd dosen pengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, validasi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) mendapatkan rata-rata sebesar 100% "Sangat Layak". Media ini dinilai dengan angket yang diberikan kepada ahli materi yang didukung oleh teri akbar (2013) tentang aspek dan indikator dalam sebuah media khususnya bahasa.

Berdasarkan pernyataan tersebut, media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) yang telah dikembangkan mendapatkan kategori sangat layak dikarenakan bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar serta mampu dipahami oleh peserta didik.

### **Kualitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sosial Media (Tiktok) Dari Ahli Media**

Kualitas media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) pada kajian bahasa mendapatkan pada kategori sangat layak. Hasil tinjauan oleh bahasa yaitu Bapak Samadirat Lase, S.Kom sebagai guru mata pelajaran TIK di SMP N 4 Lahewa Timur,

validasi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) mendapatkan rata-rata sebesar 95,6% "Sangat Layak". Media ini dinilai dengan angket yang diberikan kepada ahli materi yang didukung oleh teri akbar (2013) tentang aspek dan indikator dalam sebuah media khususnya desain

Media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) ini dikatakan sangat layak karena didesain secara menarik sehingga media yang dikembangkan dapat mendukung rangkaian proses penyampaian materi kepada peserta didik.

### **Kualitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sosial Media (Tiktok) Dari Uji Coba di kelas VIII-A**

Dari hasil penelitian validator menunjukkan adanya peningkatan skor tiap aspek penilaian. Berdasarkan tingkat pencapaian revisi akhir dari validator dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) dari segi desain sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi belajar dari fiksi.

Kualitas media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) khususnya pada kepraktisan mendapatkan kategori sangat layak dengan hasil capaian uji coba perorangan 86,6% sangat layak, uji coba

kelompok kecil 90% sangat layak dan uji coba lapangan sebesar 92% sangat layak. Hal ini berarti media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) layak diterima dan digunakan dalam proses pembelajaran.

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan peneliti tentang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) pada materi fiksi kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut;

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) bahasa Indonesia kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur materi fiksi telah valid disusun dengan menggunakan model 4D Thiagarajan dengan melalui beberapa validasi, validator ahli yakni ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Penggunaan Model 4D yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate) yang teruji sangat valid, sangat praktis, sangat efektif, serta layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.
- b. Media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur pada materi fiksi, Setelah

dilakukan uji coba produk, didapatkan hasil oleh para validator ahli dengan hasil keseluruhan dikategorikan sangat baik sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil yang didapatkan sangat teruji sangat valid dan layak digunakan dengan skor rata-rata validitas materi sebesar 92,5%, validitas bahasa sebesar 100% dan validitas media atau desain 95,6%.

- c. Media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur pada materi fiksi, mendapatkan kriteria sangat praktis dan layak digunakan dengan hasil angket respon siswa sebesar uji coba perorangan 86,6%, uji coba kelompok kecil 90%, dan uji coba lapangan 92%.
- d. Media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur pada materi fiksi, mendapatkan kriteria sangat efektif dan layak digunakan dengan hasil presentasi uji uji coba perorangan 100%, uji coba kelompok kecil 100%, dan uji coba lapangan 85%.

Dengan hasil yang sudah di paparkan diatas maka kesimpulan dari pengembangan dari media ini adalah “Sangat Layak, Praktis dan Efektif” untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Wisnu Nugroho, Universitas Widya, Dharma Klaten, and Aplikasi Tik Tok. 2018. "Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia." 431: 431–40.
- Amal, Noveri, 2021. Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi. Jl. Surya Kencana No.1
- Ashyar, S.I.R. (2012). Kreatif mengembangkan media pembelajaran. Jakarta:Gaung Persada Press
- Bawamenewi, A., & Hulu, N. R. Y. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bahasa Indonesia Kelas X Berbasis Think Talk Write Pada Materi Menulis Teks Biografi: Lembar Kerja Peserta Didik, Think Talk Write. Ta'ehao: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2(1), 110-115.
- Devi, A. A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Teknologi Pendidikan, 1(1), 1-5.
- Design, D., Design, T. E., Design, F., & Design, Q. E. BAB III Metode Penelitian.
- Dewanta, A. A. N. B. J. (2020). Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia, 9(2), 79-85.
- Guru, A. P., Guru, P. P., & Inggris, K. (1996). BAB II Kajian Teori A. Profesionalisme Guru, 1, 26-70.
- Hamzah, Amir. 2019. Metode Penelitian & Pengembangan (Reseach & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2021). Media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia dan teknologi informasi. Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951-952.
- Hayati, Noveri. 2021. Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi. Tangerang Selatan.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Prenada media.
- Kosasih, E. (2021). Pengembangan bahan ajar. Bumi Aksara.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI).
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>. pada September.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI).



Nuriyanti, W. (2019). Peran Media Sosial  
Dalam Perkembangan Industri Kreatif.  
Sosio e-kons, 11(2), 101-107.

Pribadi, B.A. (2019). Media dan Teknologi  
dalam pembelajaran. Jakarta: Kencana.

Rahmana, P. N., & Damariswara, R. (2022).  
Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai  
Media Edukasi Di Era Generasi Z.  
Akademika: Jurnal Teknologi  
Pendidikan, 11(02), 401-410.

Rohani. 2019 Media Pembelajaran. Sumatra  
Utara.

Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran  
Inovatif dalam Kurikulum 2013.  
Yogyakarta: AR-Ruzz Media.

Tarigan, H. G. (1986). Menyimak: sebagai  
suatu keterampilan berbahasa. Angkasa  
Bandung .

Tegeh, I Made, dkk. 2014. Model Penelitian  
Pengembangan. Yogyakarta: Graha  
Ilmu.

Triyadi, S. (2015). Efektivitas Penggunaan  
Media Audio-Visual Untuk  
Meningkatkan Keterampilan  
Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran  
Pendidikan Bahasa Indonesia.  
JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika),  
3(2).