

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL  
BERBASIS *TIKTOK* MATERI TOPONIMI KOTA PALEMBANG  
UNTUK Mendukung Pembelajaran *ONLINE* MATA  
KULIAH KEARIFAN LOKAL DAERAH SUMATERA SELATAN**

**SKRIPSI**

Oleh

Sinta

**NIM: 06041181823003**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL  
BERBASIS *TIKTOK* MATERI TOPONIMI KOTA PALEMBANG  
UNTUK Mendukung Pembelajaran *ONLINE* MATA KULIAH  
KEARIFAN LOKAL DAERAH SUMATERA SELATAN**

**SKRIPSI**

Oleh

**Sinta**

**NIM: 06041181823003**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

Disetujui,

**Pembimbing**



**Dr. Syarifuddin, M.Pd  
NIP. 198411302009121004**

Disahkan,

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan  
Universitas Sriwijaya  
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**Dr. Farida, M.Si.  
NIP. 196009271987032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL  
BERBASIS *TIKTOK* MATERI TOPONIMI KOTA PALEMBANG  
UNTUK Mendukung Pembelajaran *ONLINE* MATA KULIAH  
KEARIFAN LOKAL DAERAH SUMATERA SELATAN**

**SKRIPSI**

Oleh

Sinta

NIM: 06041181823003

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing



**Dr. Syarifuddin, M.Pd**  
NIP.198411302009121004

Mengetahui:

**Ketua Jurusan,**



**Dr. Farida, M.Si.**  
NIP. 196009271987032002

**Koordinator Program Studi,**



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.**  
NIP.198411302009121004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL  
BERBASIS *TIKTOK* MATERI TOPONIMI KOTA PALEMBANG  
UNTUK Mendukung Pembelajaran *ONLINE* MATA KULIAH  
KEARIFAN LOKAL DAERAH SUMATERA SELATAN**

**SKRIPSI**

Oleh

Sinta

**NIM: 06041181823003**

**Program Studi Pendidikan Sejarah Telah  
diujikan dan lulus pada :**

**Hari : Senin**

**Tanggal : 25 April 2022**

**TIM PENGUJI**

**1. Ketua : Dr Syarifuddin, M.Pd**

**2. Anggota : Dr Dedi Irwanto, M.A**



**Indralaya, Mei 2022  
Mengetahui,  
Koordinator Prodi Pendidikan Sejarah**



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.  
NIP. 198411302009121004**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sinta

Nim : 06041181823003

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Berbasis *Tiktok* pada Materi Toponimi Kota Palembang untuk Mendukung Pembelajaran *Online* Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Mei 2022

Yang Membuat Pernyataan



Sinta

NIM. 06041181823003

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran AudioVisual Berbasis *Tiktok* pada Materi Toponimi Kota Palembang untuk Mendukung Pembelajaran *Online* Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd. Sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Farida, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial, Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditunjukkan kepada penguji, sebagai penguji yang telah memberikan saran dan masukan untuk perbaikan skripsi ini, dan juga ucapan terima kasih kepada bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya Dr. Hudaidah. S.Pd.,M.Pd., Ibu Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum., Bapak Drs Alian M.Hum., Ibu Dr. Farida, M.Si., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Bapak Dr. Dedi Irwanto, S.S., M.A., Bapak Adhitya Rol Asmi S.Pd., M.Pd, Ibu Aulia Novemy Dhita S.Pd., M.Pd., dan Bapak Muhammad Reza Pahlevi, S.Pd., M.Pd.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Indralaya, Mei 2022

Yang membuat Pernyataan



Sinta

NIM.06041181823003

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT kupersembahkan karya sederhana ini untuk :

- Kedua orangtuaku, Abahku tercinta Abdul Taufik dan yang paling cantik mamakku tercinta Isna Tuntari sebagai tanda bakti, hormat dan terimakasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Mamak dan Abah yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan dan cinta kasih tak terhingga yang tiada mungkin dapat ayuk balas hanya dengan selebar kertas yang tertulis kata cinta dalam kata persembahan ini. Semoga ini merupakan langkah awal untuk ayuk dapat terus membuat mamak dan abah bangga dan bahagia karena ayuk sadar selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Terimakasih lagi karena senantiasa membiayai, memanjatkan doa, dan membimbing anak-anaknya ke jalan yang diridhoi Allah SWT. Umur panjang, kesehatan, perlindungan dari Allah, kebahagiaan, kecukupan dan segala nikmat semoga dapat terus menyertai Mamak dan Abah aamiin.
- Saudaraku satu-satunya yaitu adikku tersayang Kevin Mailan Saputra (cekivin) yang selalu mengalah kepada ayukmu ini, yang selalu memikirkan keadaan ayuknya ditanah rantau, yang selalu memberikan semangat dan cerewet ke ayukmu ini terimakasih ya cekivin untuk kasih sayangmu pada ayuk semoga adek ayuk satu-satunya ini juga bisa sukses aamiin.
- Keluarga besarku, terimakasih banyak untuk dukungan, bantuan serta ketulusan untuk terus mendorong agar semua hal-hal baik dalam tali kekeluargaan kita dapat berjalan dengan baik.
- Terimakasih kepada Dekan FKIP Unsri Bapak Dr. Hartono., M.A., beserta jajaran dan staff . Serta Ka Prodi, Para Dosen, dan Staf Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Unsri :Drs H. Alian Sair,M.Hum., Dr Farida, M.Si., Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D., Drs Supriyanto, M.Hum., Dra. Hj. Yunani Hasan, M.Pd., Dra. Sani Safitri, M.Si (Bunda Sani)., Dr. Hudaida, M.Pd., Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum., Dr Syariffuddin M.Pd., Dedi Irwanto, S.S, M.Hum., Aulia Novemi Dhita, S.Pd, M.Pd., Reza Pahlevi, S.Pd, m.Pd., dan Adhitya Rol Asmi, S.Pd, M.Pd yang telah membimbing dan memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.
- Sahabat-sahabatku Cimalisin Til Jan'ah : Ebeb Maii, Cindel acuu, ebeb yayak

yang sudah dari awal menemani dunia perkuliahan ini, terimakasih banyak sudah menjadi keluarga kedua, terimakasih banyak sudah mau berbagi pahit, asam, manis, asin dan pengalaman hidup bersama-sama. Aku yakin setiap masa ada orangnya dan setiap orang ada masanya, namun jangan sampai rasa kekeluargaan dan semua perjalanan panjang terputus hanya dengan cerita masa depan yang berbeda. Untuk itu semoga ukhuwah islami dan silaturahmi kita akan terus terjalin walaupun entah kita sudah berada di belahan bumi mana namun kita harus tetap menjadi keluarga.

- Partnerku Ibuk Ria Resti Oktaviani yang sekarang sudah sama-sama espede Alhamdulillah ya buk, setapak demi setapak semuanya bisa kita lalui walaupun berderai air mata, teriring keluh kesah dan garis ukur untuk dunia yang tak ada hentinya ini bisa kita terabas. Alhamdulillah masya allah tabarakallah buk rasa syukur selalu aku panjatkan karena bisa bertemu ibukkk walaupun baru akrab di masa skripsian, terimakasih untuk gandengan tangan agar terus dapat maju dengan berjalan bersampingan, terimakasih untuk motivasinya agar diriku ini bisa terus bergerak ya buk, terimakasih untuk pelajaran dan pengalaman hidup untuk diriku yang siput, kura-kura dan putrid malu ini haha. Terakhir permintaan yang paling istimewa dariku untukmu, orang lain boleh engkau lupakan namun diriku ini jangan nian ohhh dilupoke, say good bay ke dulu raso gengsi tu untuk diriku ini haha. Semoga kita menemukan bahagia dan sukses yang jan'ah ya buk RRO.
- Teman-teman seperjuangan HIMAPES 2018 yang dari awal sama-sama berjuang untuk meraih bangga dan tawa dari orang tua kita, terimakasih untuk rasa kekeluargaanya. Walaupun garis star kita sama namun semua orang akan menuju garis finishnya masing-masing dengan liku jalannya masing-masing jadi tetaplah semangat untuk berjuang dan yakinlah kita semua adalah orang-orang terpilih untuk mengemban amanah menyelesaikan S1 di Prodi tercinta dan almamater yang sama-sama kita banggakan and see you on top keluarga fosil 2018.
- Kepada Almamater tercinta Universitas Sriwijaya, terimakasih telah menjadi wadah alat ilmu pengabdian.

#### Motto

“Teruslah berguna walaupun untuk segelintir umat-Nya!”



## UCAPAN TERIMAKASIH

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Tiktok* pada Materi Toponimi Kota Palembang untuk Mendukung Pembelajaran *Online* Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr Syarifuddin, M.Pd Sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Hartono., M.A., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Farida, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Bapak Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Pd., yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditunjukkan kepada Bapak Dr. Dedi Irwanto, M.A., sebagai penguji yang telah memberikan saran dan masukan untuk perbaikan skripsi ini, dan juga ucapan terima kasih kepada bapak dan ibu seluruh dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya Ibu Dr. Hudaidah. S.Pd., M.Pd., Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., Bapak Drs Supriyanto., M.Hum., Ibu Drs. Yunani Hasan, M.Pd., Bapak Drs Alian M.Hum., Ibu Dr. Farida, M.Si., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Bapak Dr. Dedi Irwanto, S.S., M.A., Bapak Adhitya Rol Asmi. S.Pd., M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, S.Pd., M.Pd., dan Bapak Muhammad Reza Pahlevi, S.Pd., M.Pd.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Mei 2022

Mahasiswa,



Sinta

NIM 06041181823003

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN KELULUSAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBER</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	11
1.3 Tujuan Penelitian .....	11
1.4 Manfaat Penelitian .....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>13</b>
2.1 Belajar dan Pembelajaran .....	13
2.1.1 Definisi Belajar .....	13
2.1.2 Definisi Pembelajaran .....	14
2.2 Pembelajaran Sejarah .....	15
2.2.1 Definisi Pembelajaran Sejarah .....	15

2.2.2 Kearifan Lokal. ....	16
2.2.3 Toponimi.....	17
2.3 Pembelajaran Online/Daring. ....	19
2.4 Hasil Belajar. ....	21
2.5 Konsep Pengembangan Media.....	22
2.5.1 Media Pembelajaran. ....	23
2.5.1.1 Pengertian Media Pembelajaran. ....	23
2.5.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran. ....	25
2.5.1.2.1 Media Visual. ....	25
2.5.1.2.2 Media Audio ....	25
2.5.1.2.3 Media Audio Visual ....	25
2.6 Media Audio Visual.....	26
2.6.1 Pengertian Media Audio Visual.....	26
2.6.2 Jenis-Jenis Media Audio Visual.....	26
2.7 <i>Tiktok</i> .....	27
2.7.1 Definisi <i>Tiktok</i> .....	27
2.7.2 Kelebihan <i>Tiktok</i> .....	30
2.7.3 Kekurangan <i>Tiktok</i> .....	31
2.8 Penelitian Pengembangan.....	31
2.9 Model Pengembangan.....	32
2.9.1 Model Pengembangan ADDIE .....	32
2.10 Penelitian Relevan.....	34
2.11 Kerangka Berfikir .....	35
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>37</b>
3.1 Lokasi dan Subject Penelitian.....	37
3.2 Tujuan Penelitian. ....	38
3.3 Model Penelitian. ....	38
3.4 Prosedur Penelitian. ....	39

3.4.1 Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	40
3.4.2 Tahap Desain ( <i>Design</i> ).....	40
3.4.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	41
3.4.4 Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	42
3.4.5 Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	43
3.5 Pengumpulan Data.....	43
3.5.1 Uji Coba Produk.....	43
3.5.1.1 Validasi Ahli.....	44
3.5.1.2 Uji Coba Perorangan.....	45
3.5.1.3 Uji Coba Kelompok Kecil.....	45
3.5.1.4 Uji Coba Lapangan.....	45
3.5.2 Wawancara.....	46
3.5.3 Observasi.....	46
3.5.4 Tes Hasil Belajar.....	47
3.6 Tehnik Analisis Data.....	48
3.6.1 Analisis Data Validasi Ahli.....	48
3.6.2 Analisis Tes Hasil Belajar.....	49
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>51</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	51
4.1.1 <i>Analysis</i> (Analisis).....	51
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan dan Karakteristik.....	52
4.1.1.2 Analisis Materi.....	54
4.1.2 Desain (Perencanaan).....	57
4.1.2.1 Desain Materi Pembelajaran.....	57
4.1.2.2 Desain Satuan Acara Perkuliahan.....	58
4.1.2.3 <i>Storyboard</i> .....	59
4.1.3 Pengembangan.....	62
4.1.3.1 <i>Self Evaluation</i> .....	62

4.1.3.2 Validasi Ahli.....	63
4.1.3.2.1 Validasi Ahli Materi.....	64
4.1.3.2.2 Validasi Ahli Bahasa.....	65
4.1.3.2.3 Validasi Ahli Media.....	67
4.1.4 Implementasi.....	69
4.1.4.1 <i>One to One Test</i> .....	69
4.1.4.2 <i>Small Group Test</i> .....	71
4.1.4.3 <i>Field Test</i> .....	73
4.1.4.4 Evaluasi.....	78
4.1.4.5 Penilaian Kualitas Produk dan Uji Coba Lapangan.....	78
4.2 Pembahasan.....	82
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>90</b>
5.1 Kesimpulan.....	90
5.2 Saran.....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>102</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Identitas Validasi Ahli. ....	44
Tabel 3.2 Kategori Skor Validasi Ahli. ....	48
Tabel 3.3 Kategori Tingkat Kevalidan.....	49
Tabel 3.4 Kriteria N-gain. ....	50
Tabel 4.1 Cuplikan Gambar <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Audio Visual .....	60
Tabel 4.2 <i>Selft Evaluation</i> . ....	62
Tabel 4.3 Daftar Identitas Validasi Ahli. ....	63
Tabel 4.4 Aspek Penilaian Validasi Materi.....	64
Tabel 4.5 Komentar dan Saran Ahli Bahasa. ....	66
Tabel 4.6 Hasil Perbaikan Validasi Ahli Bahasa.....	66
Tabel 4.7 Aspek Penilaian Validasi Media. ....	68
Tabel 4.8 Komentar Hasil Uji Coba <i>One to One</i> kepada Mahasiswa.....	70
Tabel 4.9 Komentar Hasil Uji Coba <i>Small Group</i> kepada Mahasiswa.....	72
Tabel 4.10 Hasil <i>Pretest</i> Mahasiswa.....	73
Tabel 4.11 Hasil <i>Posttest</i> Mahasiswa. ....	75
Tabel 4.12 Tabel Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Mahasiswa. ....	75
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> Mahasiswa.. ....	79
Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> Mahasiswa. ....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Tiktok</i> .....	28
Gambar 2.2 Tampilan <i>Login Tiktok</i> .....	28
Gambar 2.3 Tampilan Awal <i>Profile Tiktok</i> .....	29
Gambar 2.4 Tahapan Model ADDIE.....	33
Gambar 2.5 Kerangka Berfikir.....	36
Gambar 4.1 Analisis Kebutuhan dan Karakteristik.....	52
Gambar 4.2 Analisis Materi.....	56
Gambar 4.3 Desain Materi Pembelajaran.....	58
Gambar 4.4 Desain Satuan Acara Perkuliahan.....	59
Gambar 4.5 Pelaksanaan Tahapan <i>Pretest</i> .....	74
Gambar 4.6 Pelaksanaan Tahapan <i>Posttest</i> .....	74
Gambar 4.7 Perbandingan Presentase Antara Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	76
Gambar 4.8 Presentase Nilai <i>Pretest</i> Mahasiswa.....	79
Gambar 4.9 Presentase Nilai <i>Posttest</i> Mahasiswa.....	81

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Usul Judul. ....	103
Lampiran 2 Surat Keterangan Persetujuan Ujian Akhir. ....	104
Lampiran 3 Surat Pernyataan Kesiapan Pembimbing. ....	105
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian Fakultas. ....	106
Lampiran 5 Surat Keterangan Penelitian Program Studi Pendidikan Sejarah ..... 107	107
Lampiran 6 Kartu Bimbingan.....	108
Lampiran 7 Lembar Validasi Materi.....	110
Lampiran 8 Lembar Validasi Bahasa.....	114
Lampiran 9 Lembar Validasi Media. ....	118
Lampiran 10 <i>Storyboard</i> . ....	122
Lampiran 11 Nama dan Nilai Mahasiswa. ....	135
Lampiran 12 Satuan Acara Perkuliahan.....	136
Lampiran 13 Materi Pembelajaran. ....	139
Lampiran 14 Lembar <i>One to One Test</i> .....	143
Lampiran 15 Lembar <i>Small Group Test</i> . ....	148
Lampiran 16 Kunci Jawaban Soal <i>Field Test</i> . ....	155
Lampiran 17 Lembar Soal <i>Pretest</i> . ....	159
Lampiran 18 Lembar Soal <i>Posttest</i> .....	166
Lampiran 19 Dokumentasi Wawancara.....	173



## ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Tiktok* Materi Toponimi Kota Palembang untuk Mendukung Pembelajaran Online Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana keefektifitasan, efisien, kemenarikan serta peran Media Pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan dalam mendukung pembelajaran *online*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE meliputi: *Analysis, Design, Depeloment, Implementation, Evalution*. Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan lembar validasi, pengambilan data dilakukan pada Mahasiswa Pendidikan Sejarah Angkatan 2019 FKIP Universitas Sriwijaya. Kevalidan media dinilai dari tiga ahli yakni ahli materi, ahli bahasa dan ahli media pembelajara. Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah validasi materi 4,67 dalam kategori sangat valid, validasi bahasa 4,67 dengan kategori sangat valid, dan validasi media 4.85 dengan kategori sangat valid. Hasil tahap *field test* diperoleh nilai *N-gain* ternormalisasi sebesar 0,9 (keefektifan kategori tinggi). Berdasarkan data hasil penelitian dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *Tiktok* dengan msteri Toponimi Kota Palembanh ini sudah memenuhi criteria valid dan efektif.

**Kata Kunci:** pengembangan, media pembelajaran audio visual berbasis tiktok, toponimi kota Palembang, kearifan lokal, pembelajaran online

Pembimbing,



Dr. Syarifuddin, M.Pd  
NIP.198411302009121004

Mengetahui,



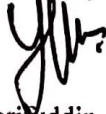
Dr. Syarifuddin, M.Pd  
NIP.198411302009121004

## ABSTRACT

This research is entitled "Development of Tiktok-Based Audio Visual Learning Media for Palembang City Toponym to Support Online Learning for Local Wisdom Courses in South Sumatra". This study aims to see how the effectiveness, efficiency, attractiveness and role of learning media in improving student learning outcomes in the South Sumatra Regional Wisdom Course in supporting online learning. This research is a type of development research with the ADDIE development model including: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The instrument used in this study was to use a validation sheet, data retrieval was carried out on History Education Students Batch 2019 FKIP Sriwijaya University. The validity of the media was assessed by three experts, namely material experts, linguists and learning media experts. The results of the research that have been carried out are material validation 4.67 in the very valid category, language validation 4.67 in the very valid category, and media validation 4.85 in the very valid category. The results of the field test stage obtained a normalized N-gain value of 0.9 (high category effectiveness). Based on the research data, it can be seen that the Tiktok-based learning media with the Palembang City Toponym mystery has met the valid and effective criteria.

**Keywords:** development, tiktok-based audio-visual learning media, toponymy of Palembang city, local wisdom, online learning

Advisor,



Dr. Syarifuddin, M.Pd  
NIP.198411302009121004

Knowing,



Dr. Syarifuddin, M.Pd  
NIP.198411302009121004

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di awal abad ke-21 telah membawa perubahan yang sangat cepat dalam semua aspek kehidupan manusia, salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dalam perkembangan ini adalah bidang pendidikan (Zain, 2021). Pendidikan merupakan hal yang penting untuk mewujudkan manusia yang berilmu, berbudaya, bertakwa serta mampu menghadapi tantangan di era globalisasi (Birhan *et al.*, 2021).

Gelombang besar dunia teknologi membawa kemudahan masuknya informasi yang tidak hanya membawa keterbukaan pada dunia namun juga dapat membawa dampak yang tidak baik (Khasanah & Herina, 2020). Dengan demikian, dukungan dan peran pendidikan diharapkan dapat mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Samhudi, 2021).

Dalam mencapai cita-cita pendidikan dan tujuan tersebut, maka diperlukan acuan dalam pelaksanaannya. Sebagai acuannya yaitu dengan di dasarkan pada Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 yang menyebutkan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Cerminan fungsi yang terkandung di dalam pendidikan nasional dapat menggambarkan bahwa pendidikan merupakan salah satu wadah dalam pembentukan pola kemajuan dalam suatu peradaban yang dimana pendidikan merupakan suatu langkah awal yang harus ditempuh untuk membentuk manusia yang awalnya tidak mengetahui sesuatu yang kemudian melalui pendidikan, manusia bisa mendapatkan ilmu yang berguna bagi pengembangan dirinya serta meningkatkan kapasitasnya sebagai seorang manusia (Meghantara, 2019).

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia yang tak pernah bisa ditinggalkan, pendidikan bukanlah proses yang diorganisasi secara teratur, terencana, dan menggunakan metode-metode yang dipelajari serta berdasarkan aturan-aturan yang telah disepakati mekanisme penyelenggaraan oleh suatu komunitas suatu masyarakat (negara), melainkan lebih merupakan bagian dari kehidupan yang memang telah berjalan sejak manusia itu ada (Nasrah & Elihami, 2021).

Sejak awal peradaban manusia terus berevolusi dengan upaya menuju bangsa Indonesia yang mandiri dan berdaya saing tinggi tidak terlepas dari keterkaitannya dengan program pendidikan nasional. Hal ini disebabkan tenaga utama penggerak pembangunan nasional adalah produk pendidikan. Dengan adanya pendidikan maka kemampuan bangsa untuk berdaya saing tinggi adalah kunci untuk tercapainya kemajuan dan kemakmuran bangsa (Klašnja-mili, 2021).

Telah menjadi keyakinan semua bangsa di dunia, bahwa pendidikan mempunyai peran yang sangat besar dalam kemajuan bangsa. Dengan adanya standar nasional tersebut, maka arah peningkatan kualitas pendidikan Indonesia menjadi lebih jelas. Bila setiap satuan pendidikan telah dapat mencapai atau melebihi standar nasional pendidikan tersebut, maka kualitas satuan pendidikan tersebut dapat dinyatakan tinggi. Berbagai kebijakan yang mendorong peningkatan kualitas pendidikan telah ditetapkan dan diimplementasikan, dengan harapan kualitas pendidikan dapat berangsur-angsur meningkat pada mutu pendidikan yang tinggi (Helda, 2022).

Peningkatan mutu pendidikan juga dapat didasarkan pada teori belajar, yang mana teori belajar yang digunakan dalam media pembelajaran Audio-Visual ini yaitu teori Konstruktivisme. Konstruktivisme adalah pembelajaran yang memberikan keleluasan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri atas rancangan model pembelajaran yang buat oleh guru dengan pemanfaatan peralatan berbasis teknologi masa kini dengan jaringan maupun tanpa jaringan dan sumber belajar yang beragam dapat meningkatkan keefektifan dan efisiensi dalam pemahaman terhadap peserta didik. Belajar akan berlangsung lebih efektif jika siswa berhubungan langsung dengan

objek yang sedang dipelajari, yang ada di lingkungan sekitar atau pembelajaran yang dapat membawa suasana belajar secara langsung (Masgumelar, 2021).

Selain itu Menerapkan teori belajar konstruktivisme dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu ada cara lain untuk memberikan motivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar, salah satunya dengan menggunakan media sebagai pendukung metode belajar konstruktivisme yang diterapkan (Azizah & Sa'adah, 2021).

Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran bersifat mendidik dalam psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. prinsipnya media itu dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi yang lebih efektif dan efisien (Ideland, 2021).

Media sebagai sarana komunikasi dalam proses pembelajaran yang membantu proses belajar mengajar menjadi efektif, sehingga media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dimana dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Dengan demikian, proses belajar setiap siswa akan amat dimudahkan dengan hadirnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya (Putu, 2021).

Pada skenario pembelajaran *online* di masa pandemi Covid-19 yang mana media pembelajaran juga begitu sangat di perhatikan dalam penyampaianya dengan kebutuhan peserta didik dan menjadi salah satu tantangan bagi tenaga pendidik dalam melakukan pembelajaran. Tenaga pendidik harus memikirkan model pembelajaran seperti apa dan jenis media yang cocok untuk digunakan pada pembelajaran di masa pandemik Covid-19 (Ardiyanti *et al.*, 2021).

Virus corona baru yang disebut SARS-CoV-2 (Covid-19) adalah tantangan kesehatan masyarakat yang utama. Banyak orang di dunia yang terinfeksi Covid-19 yang umumnya menyerang saluran pernafasan, bisa ringan, sedang, dan bisa sembuh tanpa perawatan khusus (Zheng *et al.*, 2020). Selain itu pandemi Covid-19 juga membawa tantangan besar bagi sistem pendidikan (Daniel, 2020).

Kondisi ini mengharuskan semua kegiatan proses belajar mengajar siswa diselesaikan di rumah. Upaya ini dilakukan untuk mengurangi kontak fisik dalam skala besar, sehingga memutus rantai penularan virus. Penerapan pembelajaran jarak jauh dengan media *online* disebut juga dengan Sistem Pembelajaran *Online*, dilakukan dengan menggunakan telepon genggam, PC, atau laptop (Sibuea *et al.*, 2020).

Hal ini membuat berbagai aktivitas yang biasanya dilakukan secara tatap muka beralih menjadi *online* sehingga keberadaan internet turut membantu penyebaran informasi, sehingga situasi ini turut memaksa setiap peserta didik agar beradaptasi dengan penggunaan aplikasi digital sebagai media dalam penyampaian informasi (Ainiyah, 2018).

Informasi yang menyebar dengan cepat merupakan salah satu faktor penting dalam menyukseskan kegiatan belajar mengajar di dunia pendidikan (KBM). Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa guna membangkitkan minat siswa pada suatu mata pelajaran tertentu (Faqih, 2020).

Berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan dalam menyambut kegiatan belajar mengajar. Salah satunya disediakan oleh *mobile learning*. *Mobile learning* merupakan istilah dari model pembelajaran yang melibatkan perangkat bergerak, artinya peserta atau siswa dapat mengakses materi pembelajaran dan belajar dengan aplikasi pembelajaran dimanapun dan kapanpun mereka inginkan. Karena media ini tidak dibatasi oleh ruang dan waktu (Bali, 2019).

Media pembelajaran memiliki banyak jenis yang bisa digunakan dengan efisien, Media diklasifikasikan menjadi delapan kategori, antara lain media audio, media cetak, media visual bisu, media visual gerak, media semi gerak, media audio visual diam, dan media audio visual gerak (Ramdani *et al.*, 2018).

Semua jenis media harus di buat dengan skenario yang cocok bagi pembelajaran di masa pandemi dan beberapa model pembelajaran telah diterapkan selama pandemi Covid-19. Pembelajaran *online* merupakan cara baru belajar mengajar yang memanfaatkan perangkat elektronik, khususnya internet, dalam

menyampaikan pembelajaran. Pembelajaran *online* sepenuhnya bergantung pada akses jaringan internet (Brahma, 2020).

Model pembelajaran *online* menjadi pilihan pertama yaitu menggunakan fasilitas *Whatsapp*, dimana guru membuat grup *WhatsApp* agar semua siswa dapat terlibat dalam grup dan tugas diberikan melalui grup *WhatsApp*. Model pembelajaran kedua melibatkan penggunaan aplikasi pendukung pembelajaran *online* seperti *Google Classroom*, *Google Drive*, *Google Forms*, *Edmodo*, *Zoom*, dan lain-lain (Atsani, 2020).

Pada kondisi pembelajaran *online* ini sangat diperlukan skenario pembelajaran yang begitu berinovasi agar pembelajaran yang dilakukan bisa mencapai tujuan pembelajaran yang sudah di buat tanpa terhalang oleh jarak dan waktu. Hal ini juga terjadi ketika peneliti melakukan pengamatan kepada mahasiswa terkait pembelajaran *online* pada Mata Kuliah Keraifan Lokal Daerah Sumatera Selatan di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Sriwijaya

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti menemukan bahwasannya terdapat 63% mahasiswa Pendidikan Sejarah angkatan 2018 yang merasakan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara *online* lebih sulit untuk dimengerti dan di pahami. Kemudia berdasarkan fakta hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti bahwasannya terdapat 66,7% mahasiswa pendidikan sejarah angkatan 2018 menggunakan Smartphone dan 33,3% menggunakan perangkat lainnya dalam melakukan pembelajaran *online*.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa peserta didik lebih sering menggunakan perangkat teknologi berupa smartphone pintar yang lebih simple dan praktis untuk digunakan (Vaterlaus *et al.*, 2021). Dalam pembelajaran yang yang berubah seratus delapan puluh derajat dari tatap muka ke pembelajaran dengan skenario *online* menyebabkan pembelajaran tidak begitu tersampaikan bahkan sulit untuk di mengerti atau di tangkap oleh peserta didik, pada pembelajaran dengan scenario tatap muka pun masih sulit untuk di tangkap oleh peserta didik lalu bagaimana dengan pembelajaran *online* yang begitu terbatas (Anhusadar, 2020).

Kemudian dalam hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti menemukan bahwasanya terdapat 88,9% mahasiswa pendidikan sejarah angkatan 2018 lebih memilih materi yang disampaikan dengan berbasis teknologi dalam pembelajaran *online* pada mata kuliah kearifan lokal. Fakta selanjutnya yaitu terdapat 96,3% mahasiswa pendidikan sejarah angkatan 2018 memilih bahwasanya pembelajaran pada mata kuliah kearifan lokal lebih cocok dan menarik jika disampaikan dengan menggunakan media audio-visual karena akan lebih membawa suasana pembelajaran yang seolah-olah melihat langsung keberagaman kearifan lokal yang terdapat di kota Palembang.

Pada pembelajaran dengan skenario *online*, pembelajaran dapat begitu terbantu dengan adanya metode penyampaian materi yang dibantu dengan media berbasis teknologi yang mana semua proses pembelajaran dapat dijangkau walaupun dengan jarak jauh. Pembelajaran berbasis teknologi yang memiliki acuan utama dalam pengaplikasian yaitu menyediakan kepraktisan, efektif dan efisien dalam pembelajaran (Kumar & Bansi, 2021).

Media pembelajaran berbasis teknologi berupa audio-visual juga dapat mendukung pembelajaran di masa pandemik (Ilmi & Kurniawan, 2021). Media audio-visual sudah mencakup hampir seluruh kebutuhan peserta didik yang terdiri dari audio penjelasan materi bagi peserta didik yang kebutuhan pembelajarannya lebih ke mendengarkan, teks yang juga dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yang cara belajarnya lebih ke membaca, serta visual berupa video atau gambar bergerak yang juga dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yang cara belajarnya lebih ke melihat gambar atau video (Rahmatullah *et al.*, 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, bahwa 96,3% mahasiswa pendidikan sejarah angkatan 2018 berharap kualitas pembelajaran *online* pada mata kuliah kearifan lokal ditingkatkan lagi. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh serta mata kuliah kearifan lokal dengan materi Toponimi Kota Palembang termasuk materi yang cukup membosankan serta juga sulit untuk diajarkan dan dipahami oleh peserta didik jika tidak dikemas dengan media pembelajaran yang menarik.



Materi mengenai Toponimi Kota Palembang merupakan materi yang akan dipilih dan dimasukkan ke dalam media pembelajaran audio visual dikarenakan materi ini termasuk kedalam kearifan lokal Kota Palembang serta materi ini perlu untuk di sampaikan karena mencakup keberagaman bentuk toponimi kota Palembang yang cocok apabila dikemas ke dalam media pembelajaran audio visual karena dapat terciptanya pengalaman belajar secara langsung (Syarifuddin & Sinta, 2021).

Perlunya media pendukung dalam berlangsungnya penyampian materi Toponimi Kota Palembang ini dengan menggunakan media pembelajaran audio visual dikarenakan materi toponimi kota Palembang ini merupakan materi yang berkaitan dengan kearifan lokal sehingga akan lebih tersampaikan apabila dapat secara langsung melihat dan mengunjungi objek materi. Namun pada saat ini pembelajaran masih dilakukan secara online terkhusus pada Universitas Sriwijaya yang masih melakukan pembelajaran dengan skenario online, namun materi materi toponimi kota Palembang harus disampaikan sebaik mungkin dapat tersampaikan kepada mahasiswa sehingga perlu adanya media pembelajaran audio visual yang dapat memperlihatkan suasana objek materi secara langsung tanpa perlu datang langsung ketempat.

Penyampainnya materi dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual berbasis *tiktok* kepada peserta didik diharapkan dapat mendukung pembelajaran pada mata kuliah kerifan lokal. Media pembelajaran berbasis audio-visual ini diharapkan mampu membawa proses pembelajaran yang dilakukan secara *daring* atau *online* ini dapat membawa suasana pengalaman belajar secara langsung dan membuat peserta didik termotivasi untuk selalu aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba untuk membuat inovasi baru dalam pembelajaran *online* dengan membuat media pembelajaran yang lebih menarik, praktis, efektif dan efisien yaitu berupa media pembelajaran audio-visual berbasis aplikasi *tiktok* pada materi Toponimi Kota Palembang. Karena pembelajaran jarak jauh tidak terikat ruang atau waktu, maka diciptakanlah inovasi baru berupa audio-visual yang dikemas ke dalam aplikasi *TikTok*.

*TikTok* adalah jaringan sosial Cina dan *platform* video musik yang diluncurkan pada awal September 2016. Pengguna dapat menggunakan aplikasi untuk membuat video musik pendek mereka sendiri. Dari 2018 hingga 2021, *TikTok* menjadi aplikasi yang paling banyak diunduh, dengan jumlah lebih dari 100 juta unduhan. Dengan jumlah yang begitu besar, itu melebihi aplikasi populer lainnya seperti Instagram dan *Whatsapp*. Di Indonesia, aplikasi *TikTok* memiliki kurang lebih 10 juta pengguna aktif. Mayoritas pengguna aplikasi *TikTok* di Indonesia adalah anak-anak milenial usia sekolah atau dikenal juga dengan generasi Z (Li *et al.*, 2021).

Aplikasi *TikTok* mencakup sejumlah fitur yang membantu pembelajaran jarak jauh, termasuk:

1. Rekam suara, yang merekam suara melalui perangkat dan kemudian diintegrasikan ke dalam akun *TikTok* pribadi.
2. Rekam video menggunakan perangkat untuk merekam video, lalu integrasikan ke dalam akun *TikTok* pribadi.
3. Backsound (suara latar) adalah fitur yang memungkinkan Anda menambahkan suara latar yang dapat diunduh dari media penyimpanan aplikasi *TikTok*
4. Edit yang berfungsi untuk meningkatkan dan mengedit video draf yang dibuat sebelumnya.
5. Fitur transisi yang dapat membuat video yang ditampilkan semakin menarik
6. Bagikan fungsi yang digunakan untuk membagikan video yang dibuat.
7. Duet, yang memungkinkan untuk berkolaborasi dengan pengguna aplikasi *TikTok* lainnya.

Dengan lebih dari 10 juta pengguna di Indonesia yang mayoritas adalah anak usia sekolah (pelajar), jelas aplikasi *TikTok* menjadi favorit, digandrungi, dan diminati generasi milenial yang mayoritas adalah anak usia sekolah. *TikTok* dapat diubah menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Aplikasi *TikTok* dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uraian

tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran daring berbasis *TikTok*.

Seiring berkembangnya jumlah pengunduh serta pengguna *tiktok* sehingga banyak para peneliti-peneliti terdahulu yang memanfaatkan moment serta menggunakan aplikasi *tiktok* untuk berbagai macam kebutuhan dalam dunia pendidikan terutama dalam melakukan pengembangan untuk melihat bagaimana aplikasi *tiktok* ini bukan hanya digunakan sebagai media hiburan namun juga dapat digunakan sebagai media atau perangkat dalam pembelajaran.

Salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Zubaidi, Jannah dan Sodik yang berjudul “Pengembangan Media Mahara Al-Kalam Berbasis Media Sosial Menggunakan *Tiktok*” hasil pada penelitian ini yaitu didapatkan hasil persentase sebesar 86,9% yang berarti bahwa media pembelajaran maharah al-kalam berbasis media sosial menggunakan aplikasi *TikTok* ini sangat layak untuk digunakan (Zubaidi *et al.*, 2021).

Penelitian serupa yang menggunakan *Tiktok* sebagai media pembelajaran juga pernah dilakukan oleh Puspitasari dengan judul “Aplikasi *Tiktok* Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Mahasiswa Universitas Indraprasta PGRI” hasil pada penelitian ini yaitu pemanfaatan aplikasi *Tiktok* cukup efektif terlihat dari hasil presentase kuisisioner yang menunjukkan rata-rata di atas 80%, efektif di sini yaitu efektif dalam waktu, tempat, dan efektif untuk mengurangi penyebaran virus covid-19 karena dengan media aplikasi *Tiktok* dosen dan mahasiswa bertatap muka tidak secara langsung melainkan melalui perantara layar monitor dan dukungan fasilitas internet (Puspitasari, 2021).

Penelitian selanjutnya yang menggunakan media pembelajaran audio-visual pada tingkat sekoah dasar dengan judul “Pengembangan Media Pendidikan Agama Islam Berbasis Audio-Visual Terintegrasi Kearifan Lokal di Sekolah Dasar” adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media pembelajaran yang telah dikembangkan memenuhi kriteria valid yakni sebesar 0,78 yang diperoleh dengan menggunakan rumus *Aikens*. Tingkat keefektifannya dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar disertai dengan 86% siswa

merespon setuju bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat menarik (Ariska, 2020).

Dari ketiga penelitian terdahulu yang sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti diatas, bahwa dapat dikatakan dengan dukungan data yang ada bahwa media pembelajaran Audio-Visual berbasis *Tiktok* juga dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran *online*. Berdasarkan validasi yang sudah dilakukan pada penelitian terdahulu bahwa media pembelajaran Audio-Visual di nilai cukup efektif dan layak untuk mendukung proses pembelajaran apalagi untuk mendukung proses pembelajaran *online*.

Berdasarkan tiga penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti diatas, peneliti menyimpulkan ada tiga alasan yang membedakan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yan sudah dilakukan yaitu: *pertama*, pada ketiga penelitian terdahulu belum menerapkan media pembelajaran berbasis *tiktok* pada tingkat program studi pendidikan sejarah. *Kedua*, ketiga penelitian terdahulu masih menggunakan fitur-fitur aplikasi *tiktok* yang belum di upgrade atau diperbaruhi pada versi terbaru yang sudah di upgrade di tahun 2021. *Kegita*, ketiga penelitian terdahulu belum menggunakan materi mengenai Toponimi Kota Palembang sebagai materi yang diteliti. Hal tersebut membuat peneliti ingin menggunakan aplikasi *Tiktok* versi terbaru dalam melaksanakan penelitian pada mata kuliah kearifan lokal di program studi pendidikan sejarah dengan mengangkat materi mengenai Toponimi Kota Palembang.

Berdasarkan latar belakang inilah peneliti menggunakan media pembelajaran audio-visual berbasis *tiktok* yang akan sangat membantu proses pembelajaran *online* terkhususnya pada mata kuliah kerifan lokal. Peneliti akan menggunakan materi pelajaran mengenai Toponimi Kota Palembang yang akan dituangkan dalam bentuk skripsi yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Berbasis Tiktok pada Materi Toponimi Kota Palembang untuk Mendukung Pembelajarn Online Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan”***

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan media pembelajaran audio-visual berbasis *tiktok* pada materi Toponimi Kota Palembang untuk mendukung pembelajaran *online* Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran audio-visual berbasis *tiktok* pada materi toponimi kota Palembang untuk mendukung pembelajaran *online* Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan yang efektifi dan efesien?
2. Bagaimana dampak pengembangan media pembelajaran audio-visual berbasis *tiktok* terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa pada materi Toponimi Kota Palembang Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan dalam pembelajaran *online*?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian khususnya adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran audio visual berbasis *tiktok* pada materi toponimi Kota Palembang yang medukung pembelajaran *online* pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumtera Selatan.
2. Untuk mengetahui dampak pengembangan media pembelajaran audio-visual berbasis *tiktok* terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa pada materi Toponimi Kota Palembang Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan dalam pembelajaran *online*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar dan manfaatnya kepada berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi Dosen

Menjadikan hasil penelitian pengembangan ini sebagai salah satu media pembelajaran alternatif dalam mendukung kegiatan pembelajaran *online* yang efektif, efisien dan menghadirkan suasana menyenangkan dalam proses belajar mengajar.

## 2. Bagi Mahasiswa

Sebagai media pembelajaran yang dapat menarik semangat, minat serta menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan cara belajar yang diinginkan mahasiswa dalam menunjang pembelajaran *online* pada mata kuliah kearifan lokal daerah Sumatera Selatan.

## 3. Bagi Peneliti

Peneliti dapat berkontribusi dalam menghadirkan nuansa baru bagi perkembangan media pembelajaran *online* di dunia pendidikan, serta peneliti dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran audio-visual berbasis *tiktok* yang efektif digunakan dalam suasana pembelajaran *online*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, N. (2018). Remaja Milenial dan Media Sosial: Media Sosial Sebagai Media Informasi Pendidikan Bagi Remaja Milenial. *JPII*, 2(2), 221–236.
- Anhusadar, la O. (2020). Persepsi Mahasiswa PIAUD terhadap Kuliah Online di Masa Pandemi. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 44–58.
- Ardiyanti, H., Kustandi, C., Cahyadi, A., & Pattiasina, J. (2021). Efektivitas model pembelajaran daring berbasis tiktok English Title: The Effectivity of learning model based on tiktok. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 5(3), 285–293. <http://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/jkp>
- Ariska. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Audio Visual Terintegrasi Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Development of Learning Media Education Islamic Religion Based Audio Visual Integrated Local Wisdom on Elementary School. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary Schoo*, 3(1), 77–88. <https://doi.org/10.24256/pijies.v3i1.1261>
- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93.
- Azizah, D. D., & Sa'adah, F. (2021). Aplikasi Hakikat Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *An-Nuha: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–10.
- Bali, M. M. E. I. (2019). Implemntasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Distance Learning. *TARBIYATUNA: Kajian Pendidikan Islam*, 3(1).
- Birhan, W., Shiferaw, G., Amsalu, A., & Tamiru, M. (2021). Social Sciences & Humanities Open Exploring the context of teaching character education to children in preprimary and primary schools. *Social Sciences & Humanities Open*, 4(1), 100171. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2021.100171>
- Brahma, I. A. (2020). Penggunaan Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online Dalam Mata Kuliah Sosiologi dan Antropologi Pada Mahasiswa PPKN di STKIP Kusumanegara Jakarta. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal AKSARA*,

- 6(2), 97–102. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.6.2.97-102.2020>
- Daniel, S. J. (2020). Education and the COVID-19 pandemic. *PROSPECTS*, 49(1), 91–96. <https://doi.org/10.1007/s11125-020-09464-3>
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Faqih, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android. *kONFIKS: Jurnal Bahasa, Sastra & Pengajaran*, 7(2), 27–34. [https://doi.org/OI: https://doi.org/10.26618/jk.v7i2.4556](https://doi.org/OI:https://doi.org/10.26618/jk.v7i2.4556)
- Fitri, A. N., Pertiwi, L. B., & Sary, M. P. (2019). *PENGARUH MEDIA SOSIAL TIKTOK TERHADAP KREATIVITAS MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA ANGKATAN 2019*. 37–46.
- Fitriani. (2020). *No Title*. 4, 194–201.
- Funsu Andiarna, E. K. (2020). *Effects of Online Learning on Student Academic Stress During the Covid-19 Pandemic*. 139–150.
- Gumay, O. P. U., & Bertiana, V. (2018). Pengaruh metode demonstrasi terhadap hasil belajar fisika kelas x ma almuhajirin tugumulyo. *SPEJ (Science and Physics Education Journal)*, 1(2), 96–102.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home ( SFH ) Selama Pandemi Covid 19 Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home ( SFH ) ... .. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 496–503.
- Hardiana, Y. (2017). PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA BERBASIS PERISTIWA-PERISTIWA LOKAL DI TASIKMALAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS. *HISTORIA: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 1(1), 41–46.
- Hasibuan, F. H. (2022). *Model dan Strategi Pembelajaran AUD*.
- Helda. (2022). National Standards of Education in Contents Standards and Education Process Standards in Indonesia. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 2(3), 257–269.



- Hidayat, M., & Sujarwo, S. (2022). Improving Learning Outcomes in Physical Education , Sports and Health ( PJOK ) Rhythmic Gymnastics Materials through the Application of the Discovery Based Learning Model for Class XI Science 1 SMA Negeri 1 Ceper Academic Year 2021 / 2022. *Conference on Interdisciplinary Approach in Sports in Conjunction with the 4th Yogyakarta International Seminar on Health, Physical Education, and Sport Science (COIS-YISHPESS 2021) Improving*, 43, 295–303.
- Ideland, M. (2021). Google and the end of the teacher ? How a figuration of the teacher is produced through an ed-tech discourse. *Routledge Taylor and Francis Group*, 46(1), 33–46.  
<https://doi.org/10.1080/17439884.2020.1809452>
- Ilmi, M. U., & Kurniawan, M. A. (2021). Efektivitas Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI Daring di MTs Negeri 9 Yogyakarta. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 4(2), 91–102.
- Juwariyah, A., Noodiana, N., & Wahyuning, E. (2021). TikTok Function in the Millennial Era. *International Joint Conference on Arts and Humanities 2021 (IJCAH 2021)*, 618(Ijcah), 257–261.
- Kasin, B. A. W. (2016). *Perancangan Media Pembelajaran Seni Budaya Aspek Teater Materi Teknik Dasar Peran Menggunakan Aplikasi Tik Tok di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan*. 2, 1–12.
- Khasanah, U., & Herina. (2020). Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 21, 999–1015.
- Klašnja-mili, A. (2021). E-learning Personalization Systems and Sustainable Education. *Sustainability*. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/su13126713>  
 Received:
- Kumar, V., & Bansi, C. (2021). E-Learning Theories , Components , and Cloud Computing-Based Learning Platforms. *International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies*, 16(3), 1–16.

<https://doi.org/10.4018/IJWLTT.20210501.oa1>

- Lauder, M. R. M. T. (2021). Selisik kebahasaan “Toponimi Sebagai Artefak Budaya.” *Selisik kebahasaan “Toponimi Sebagai Artefak Budaya.”*
- Li, Y., Guan, M., Hammond, P., & Berrey, L. E. (2021). Communicating COVID-19 information on TikTok : a content analysis of TikTok videos from official accounts featured in the COVID-19 information hub. *HEALTH EDUCATION RESEARCH*, 36(3), 261–271.  
<https://doi.org/10.1093/her/cyab010>
- Listiawan, T. (2016). *Pengembangan learning management system (lms) di program studi pendidikan matematika stkip pgri tulungagung*. 1(c), 14–22.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- Marini, R. (2019). *Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik di SMPN 1 Gunung Sugih Lab. Lampung Tengah*. 3(2), 101.
- Masgumelar, N. K. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA : Islamic Education Journa*, 2(1), 49–57.
- Massie, A. K. (2020). *Serta Dapat Mengekspresikan Diri Secara Kreatif Atau*.  
[https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3633854](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3633854)
- Meghantara, G. S. (2019). Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan di Abad 21. *Accelerat Ing the World’s Research*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/72sqb>
- Meilani, R. I. (2017). *Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa ( The impacts of students ’ learning interest and motivation on their learning outcomes )*. 2(2), 188–201.
- Mubarok, H., Aliansyah, M. U., Maimunah, S., & Hamdiah, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar siswa di Pesantren Ainul Hasan. *Syntax Fusion : Jurnal Nasional Indonesia p-ISSN:*, 1(7), 119–124.
- Muqdamien, B., Juhri, U., & Raraswaty, D. P. (2021). *TAHAP DEFINISI DALAM FOUR-D MODEL PADA PENELITIAN RESEARCH & DEVELOPMENT ( R*

& D ) ALAT PERAGA EDUKASI ULAR TANGGA UNTUK  
MENINGKATKAN PENGETAHUAN SAINS. 6(1).

- Nababan, N. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GEOGEBRA DENGAN MODEL PENGEMBANGAN ADDIE DI KELAS XI SMAN 3 MEDAN ( DEVELOPMENT OF GEOGEBRA-BASED LEARNING MEDIA WITH ADDIE DEVELOPMENT MODELS IN CLASS XI SMAN 3 MEDAN )*. 6(1), 37–50.
- Nasrah, N., & Elihami, E. (2021). The Importance of Awareness and Education in Muhammadiyah University of Enrekang. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1).
- Nasri. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Fiqih di MTS NW Keruak. *MASALIQ : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 64–78. <https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/masaliq>
- Ngadirejo, Rahmadhanti, Aisyiyah, Pratama, Arien, Ervha, A., S, Riskiana, Akmalia, Amilia, Yuni, N., P, & Marwan. (2019). Pengenalan Kebudayaan Tradisional melalui Pendidikan Seni Tari pada Anak Usia Dini. *Buletin KKN Pendidikan*, 1(2), 77–82. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v1i2.10791>
- Ngurah, I. G., Saputra, H., Joyoatmojo, S., & Harini, H. (2018). International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding The Implementation of Project-Based Learning Model and Audio Media Visual Can Increase Students ' Activities. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(1), 166–174. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v5i4.224> Abstract
- Njatrijani, R. (2018). Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang Gema Keadilan Edisi Jurnal Gema Keadilan Edisi Jurnal. *Gema Keadilan Edisi Jurnal* 16, 5(1), 16–31.
- Noviska, D. (2020). *Kreativitas Tanpa Batas melalui Tren Aplikasi Tiktok di Masa Pandemi*. 37–41.
- Nugroho, S. A. (2016). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Teori Konstruktivisme Berbasis Media Wondershare Quizcreator. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*,

- 4(2), 73–78. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v4i2.14310>
- Nuraini, L. (2018). ISSN 2615-3939 IAIN Kudus  
<http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/jmtk>. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2).
- Oktovianny, L. (2020). *Unika Atma Jaya*, 16 – 18 September 2020. September, 252–254.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN  
Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Pattanang, E., Limbong, M., & Tambunan, W. (2021). Perencanaan pelaksanaan pembelajaran tatap muka di masa pandemi pada smk kristen tagari 1.  
*JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN*, 10(2). <https://doi.org/https://doi.org/>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19–32.
- Puspitasari, A. C. D. D. (2021). Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mahasiswa Universitas Indraprasta PGRI. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1127–1134. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1317>
- Putri, R. P. (2021). Tiktok as an Online Learning Media During a Pandemic (Case Study: Dance Creativity Course). *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 578(Icess), 282–287.  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>
- Putu, E. N. L. (2021). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. March, 1–16.
- Rachmadtullah, R., Azmy, B., Susiloningsih, W., Hermin, S., & Irianto, A. (2021). Media Pembelajaran Tematik Berbasis TIK: PKM Bagi Guru SD Hang Tuah X Sedati. *Kanigara; Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 7–16.
- Rahman, S. R. (2020). *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19*. 2(2), 81–89.
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual

- Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha Vol.*, 12(2), 317–327.
- Ramdani, R., Rahmat, M., Fakhruddin, A., & Indonesia, U. P. (2018). Media Pembelajaran E-Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung. *Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1).
- Rigianti, H. A. (2020). KENDALA PEMBELAJARAN DARING GURU SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN BANJARNEGARA. *Elementary School* 7, 7, 297–302.
- Samat. (2021). *Sejarah sebagai identitas bangsa*.
- Samhudi, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Ilmiah STAI KH. ABDUL KABIER*, 1(1), 146–163.
- Saputra, M. R., Asri, H. R., Apriadi, B., & Chairunisa, E. D. (2018). *Jurnal sejarah dan pembelajaran sejarah*. 4.
- Saragih, N. R., Magarita, M., & Saragih, E. E. (2022). Efektivitas metode tanya jawab dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama kristen. *Jurnal Pendidikan Religius*, 4(1), 43–56.
- Satria, E., & Sari, S. G. (n.d.). *UTARA DAN NANGGALO KOTA PADANG >> (Kosong 2 Spasi tunggal , 12 pt )*.
- Selat, D. I. S. D. N., Lanang, I. G., Kartika, A., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. G. N. I. W. (2014). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN MODEL ADDIE PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. 5.
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran* (Fungky (ed.); Cetakan Pe). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Shofiah, S., Lukito, A., Yuli, T., & Siswono, E. (2018). *Pembelajaran Learning Cycle 5E Berbasis Pengajuan Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Topik Trigonometri*. 9(1), 54–62.
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar : Sebuah Kerangka Konseptual. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 48–53.

- Sibuea, M. F. L., Sembiring, M. A., & Agus, R. T. A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Berbasis Media Sosial Facebook dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Science and Social Research*, 3(1), 73–77.
- Sugiarto. (2020). *Dampak positif pembelajaran online dalam sistem pendidikan keperawatan pasca pandemi covid 19*. 4(3), 432–436.
- Suryadi, A., Rosiyanti, H., & Aspar, M. (2021). Pengembangan Media Belajar Menggunakan Software Camtasia Bagi Guru Lab School FIP-UMJ. *SEMINAR NASIONAL PENGABDIAN MASYARAKAT 2020 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA, 7 OKTOBER 2020*, 1(1).  
<http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Syah, R. J., Nurjanah, S., & Andri Mayu, V. P. (2020). Tikio (TikTok App Educational Video) Based on the Character Education of Newton's Laws Concepts Preferred to Learning for Generation Z. *Pancaran Pendidikan*, 9(4), 85–94. <https://doi.org/10.25037/pancaran.v9i4.325>
- Syahara, T. A., Indahsari, C. A., Susanti, D., Analisis, P., Penggunaan, K., Edukasi, M., & Masa, C.-. (2021). Tiktok and Pandemic ( Content Analysis Tiktok Utilization As Education Medium During Covid-19. *Urecol Journal. Part H: Social, Art, and Humanities*, 1(1), 39–46.
- Syariah, F. (2021). *Hukum ekonomi syariah*.
- Syarifuddin, & Sinta. (2021). Nilai-nilai Historis Toponimi Kepahlawanan Kota Palembang. *Pattingalloang*, 8(8), 263–273.
- Toyib, M. (2021). Toponimi Desa-Desa di Kecamatan Singosari Kabupaten Malang. *JALIE: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education Volume*, 5(1), 1–24.
- Vaterlaus, J. M., Aylward, A., Tarabochia, D., & Martin, J. D. (2021). Computers in Human Behavior “ A smartphone made my life easier ” : An exploratory study on age of adolescent smartphone acquisition and well-being. *Computers in Human Behavior*, 114(September 2020), 106563.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106563>
- Wekke, I. S. (2020). *Metode Penelitian Sosial* (Issue October 2019).
- Wu, J. (2021). Study of a Video-sharing Platform : The Global Rise of TikTok

- Jingyi Wu. *MASTER OF SCIENCE IN MANAGEMENT STUDIES*.
- Yosani, C. (n.d.). *Teknik Analisis Kuantitatif 1 TEKNIK ANALISIS KUANTITATIF*.
- Yuhana, A. N. (2019). *Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa*. 7(1).
- Zain, S. (2021). Digital transformation trends in education. In *Future Directions in Digital Information* (Issue 2019). Elsevier Ltd.  
<https://doi.org/10.1016/B978-0-12-822144-0.00036-7>
- Zaputri, M. (2021). *DAMPAK KECANDUAN MEDIA SOSIAL TIK TOK TERHADAP PERILAKU BELAJAR MAHASISWA BIMBINGAN DAN KONSELING IAIN BATUSANGKAR SKRIPSI Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)*.
- Zheng, Y.-Y., Ma, Y.-T., Zhang, J.-Yi., & Xie, X. (2020). COVID-19 and the cardiovascular system. *Nature Reviews Cardiology*, 17(May).  
<https://doi.org/10.1038/s41569-020-0360-5>
- Zubaidi, A., Junanah, & Shodiq, M. J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Maharah Al-Kalam Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tiktok. *IMLA*, 6(1), 119–134.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24865/ajas.v6i1.341>