

## **Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok Dalam Pembelajaran IPA Kelas VI SDN Karanggan 03**

**Sartika Komalasari<sup>1\*</sup>, Fahmi Irfani<sup>2</sup>, Khaidir Fadil<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>PGMI Universitas Ibn Khaldun Bogor

<sup>2</sup>PAI Universitas Ibn Khaldun Bogor

\* Corresponding Author. E-mail: [sartikako28@gmail.com](mailto:sartikako28@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan aplikasi TikTok pada proses belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas VI SDN Karanggan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi TikTok oleh anak-anak dan remaja ternyata memiliki dampak terhadap proses belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Ada 2 dampak yang ditimbulkan yaitu: dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif yang ditimbulkan seperti: (1) meningkatnya rasa percaya diri pada siswa untuk lebih aktif pada saat proses belajar, (2) Dapat dijadikan sebagai wadah untuk mengembangkan kreativitas, (3) mempermudah siswa mendapatkan teman baru, hiburan, informasi, (4) Memberikan semangat belajar. Sementara dampak yang kedua dari penggunaan aplikasi TikTok pada proses belajar siswa adalah dampak negatif, yaitu: (1) Berkurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran, (2) Berkurangnya minat untuk belajar dan membaca materi pembelajaran, (3) Siswa merasa lebih mudah lelah dan mengantuk pada saat proses belajar, (4) Menurunnya hasil dan prestasi belajar, (5) Perubahan Bahasa. Adanya dampak-dampak yang ditimbulkan, mengharuskan guru kelas berupaya untuk meminimalisir dampak tersebut. Upaya yang dilakukan guru yaitu: menjadikan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran IPA bagi siswa kelas VI, dan melakukan kerja sama dengan para wali murid untuk memberikan arahan serta mengontrol penggunaan *gadget*.

**Kata kunci: Aplikasi TikTok, Pembelajaran IPA, Proses Belajar**

### **Abstract**

This study aims to determine the impact of using the TikTok application on students' learning processes in science learning class VI at SDN Karanggan. This study uses a qualitative research method with a case study approach. The results of the study show that the use of the TikTok application by children and adolescents has an impact on students' learning processes in learning science. There are 2 impacts, namely: positive impact and negative impact. The positive impacts that arise include: (1) increasing self-confidence in students to be more active during the learning process, (2) Can be used as a forum for developing creativity, (3) makes it easier for students to make new friends, entertainment, information, (4) Provide enthusiasm for learning. While the second impact of using the TikTok application on the student learning process is a negative impact, namely: (1) Reducing students' curiosity about the subject matter, (2) Reducing interest in learning and reading learning materials, (3) Students feel more easily tired and sleepy during the learning process, (4) decreased learning outcomes and achievement, (5) language changes. There are impacts that arise, requiring classroom teachers to try to minimize these impacts. Efforts made by the teacher are: making the TikTok

application a science learning medium for grade VI students, and working with parents to provide directions and control the use of gadgets.

**Keywords:** *TikTok Application, Science Learning, Learning Process*

## **Pendahuluan**

Pendidikan dalam suatu bangsa merupakan upaya manusia untuk menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang bermutu dan mampu bersaing dalam kehidupan bermasyarakat baik di tingkat lokal, nasional, maupun global. Pada hakikatnya belajar dalam pendidikan formal yang meliputi SD, SMP sampai jenjang SMA/K merupakan sebuah kewajiban seseorang dalam memperoleh sebuah ilmu pengetahuan yang bersifat teoritis dan wawasan (Hidayat, AY., dkk. 2022). Guru merupakan komponen paling menentukan dalam sistem pendidikan secara keseluruhan, yang harus mendapatkan perhatian sentral, pertama, dan utama. Guru memegang peran utama dalam pembangunan pendidikan, khususnya yang diselenggarakan secara formal di sekolah (Mashari, dkk, 2019). Namun perkembangan teknologi dengan sangat pesat dari tahun ke tahun membuat manusia harus bisa berbaur dan beradaptasi dengan perkembangan zaman yang sulit untuk dikendalikan. Menurut Rahayu (2019) perkembangan teknologi merupakan perkembangan yang menghadirkan berbagai macam alat elektronik seperti komputer, internet, ponsel serta jejaring sosial.

Banyak perubahan yang sangat signifikan dari hari ke hari. Jika nenek moyang kita harus menggunakan surat untuk saling bertukar pesan, sekarang ini kita hanya perlu mengirimkannya melalui ponsel yang kita miliki. Maka pesan itu akan sampai pada orang yang kita tuju hanya dengan hitungan detik. Kita dapat mengirim pesan dan saling bertukar kabar dimanapun dan kapan pun kita ingin dan hal ini dinamakan teknologi komunikasi. Menurut Abdaul (2019) teknologi komunikasi merupakan suatu hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu guna memproses serta mentransfer sebuah data dari perangkat satu menuju perangkat lainnya.

Perkembangan teknologi juga terasa pada dunia pendidikan saat ini, dimana para pendidik harus mampu bersaing dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Pendidik harus mengikuti perkembangan ini agar tidak tertinggal dan tergerus zaman. Terlebih pendidik yang sudah senior juga harus tetap mengikuti perkembangan zaman yang ada, mau tidak mau, suka tidak suka tetap harus dilakukan. Hal ini tentunya menjadi salah satu upaya pendidik untuk memberikan pendidikan terbaik untuk para peserta didiknya. Salah satu alat yang digandrungi oleh para remaja saat ini adalah media sosial, dimana media sosial menjadi salah satu contoh perkembangan teknologi yang dirasakan oleh manusia saat ini dan cukup menimbulkan dampak-dampak tertentu.

Media sosial merupakan suatu komunitas *online* yang membuat para penggunanya dapat saling bertukar informasi, berbagi cerita, dan lain sebagainya. Media sosial dapat dikatakan sebuah perantara pesan dari satu pengguna ke pengguna lainnya. Media sosial juga dapat dilihat sebagai sebuah fasilitator *online* yang dapat memperkuat hubungan antar para penggunanya (Suryaningsih, 2020). Media sosial adalah suatu media yang berupa situs serta aplikasi yang melibatkan teknologi berbasis internet (Triastuti, 2017) Media sosial diperkenankan bagi peserta didik apabila digunakan untuk mencari berbagai macam informasi yang bermanfaat. Jika penggunaan media sosial digunakan dengan bijak, tentunya akan ada banyak dampak positif yang akan dirasakan oleh pengguna. Namun pada kenyataannya dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan media sosial tidak hanya dikeluhkan oleh guru dan para orang tua yang juga mengeluhkan fenomena tersebut. Para orang tua memiliki berbagai keluhan, seperti kurangnya waktu anak untuk keluarga, kurangnya rasa peduli terhadap keluarga, kurangnya komunikasi dengan keluarga dan lain

sebagainya. Banyak anak yang menggunakan waktu luang di rumah hanya dengan bermain ponsel sepanjang hari tanpa memperdulikan lingkungan sekitar. Terlebih para orang tua juga mengkhawatirkan kesehatan mata anak-anaknya. Dikutip dari Tio Alen Septian (2022) bahwa sinar biru yang dipancarkan oleh ponsel ini cukup berbahaya dan dapat menimbulkan berbagai penyakit mata seperti glaukoma, degenerasi makula, serta penyakit retina degeneratif. Ada banyak sekali aplikasi yang dapat digunakan oleh para remaja saat ini, salah satu diantaranya adalah aplikasi TikTok.

Aplikasi TikTok merupakan sebuah aplikasi jejaring sosial dan platform video musik yang berasal dari China. Aplikasi ini diluncurkan pada tahun 2016 di awal bulan September. Aplikasi ini memungkinkan penggunaannya untuk membuat berbagai macam video musik dengan durasi pendek. TikTok telah mengklaim bahwa pada tahun 2018-2019 aplikasi mereka menjadi aplikasi yang paling banyak diunduh yakni sebanyak 45,8 juta kali (Aji et al., 2020).

Dikutip dari Tiara Hutamy (2021) Ada sekitar 10 juta lebih pemakai aplikasi TikTok di Indonesia, yang dimana mayoritas penggunaannya adalah anak milenial, dan anak usia sekolah. Aplikasi TikTok dikabarkan pernah mengalami pemblokiran oleh pemerintah Indonesia, kominfo telah melakukan pemantauan dan mendapati banyak keluhan dari masyarakat mengenai aplikasi ini. Banyak masyarakat yang mengeluhkan penemuan konten-konten yang bermuatan negatif dan cenderung kurang mendidik untuk anak-anak. Aplikasi Tik Tok memiliki pengaruh yang cukup besar dalam proses perkembangan perilaku anak, maka dari itu kita sebagai orang dewasa dan orang tua yang berada disekitar anak-anak tersebut harus mampu membimbing dan memberikan berbagai pengarahan yang baik (Susyanti et al., 2022). Hal ini tentunya bertujuan untuk menyeimbangkan antara perkembangan zaman dengan pendidikan akhlak yang harus anak-anak dapatkan.

Salah satu permasalahan yang ditemui pendidik di kelas VI SDN Karanggan 03 adalah menurunnya kualitas pada proses belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya seperti kurangnya minat membaca, kurangnya rasa ingin tahu, terlalu terlena oleh perkembangan teknologi dan beberapa faktor penghambat lainnya. Hal ini tentunya sangat disayangkan, dengan perkembangan zaman yang ada para peserta didik justru tidak memanfaatkannya. Hilangnya minat belajar dan minat untuk mencari tahu materi pembelajaran dengan lebih mendalam merupakan hal yang harus ditanggapi dengan serius. Adanya minat untuk belajar adalah sebuah keharusan dalam sebuah proses pembelajaran, tanpa adanya minat belajar pada siswa tidak akan dapat bersungguh-sungguh dalam belajar. Minat merupakan keinginan, jika keinginan sudah tidak ada pada diri seorang pelajar, maka hal yang mustahil bagi siswa untuk belajar dengan sepenuh hati dan memiliki semangat yang tinggi (Fadil, 2023). Padahal dengan ponsel yang mereka miliki, mereka dapat dengan mudah menemukan berbagai informasi yang tak terhitung jumlahnya. Contohnya dengan membuka website-website tentang pendidikan, video-video pembelajaran yang terbilang sangat mudah mereka jangkau. Tapi sayangnya, peserta didik lebih memilih mencari-cari hiburan yang sifatnya kurang mendidik.

Seperti yang terjadi di SDN Karanggan 03 tidak sedikit peserta didik yang justru mengalami kecanduan dalam bermain media sosial. Banyak diantara mereka tidak memanfaatkan media sosial dan internet untuk mendapatkan sesuatu yang positif. Ada beberapa aplikasi dan platform yang digunakan oleh para peserta didik hanya untuk mencari kesenangan.

Dengan beberapa dampak negatif yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi sekarang ini, pendidik harus terus berinovasi demi tercapainya tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Guru merupakan seorang tenaga pendidik yang memiliki tugas untuk mendidik peserta didik agar mencapai tujuan yang telah ditetapkan, guru merupakan komponen penting yang ada dalam proses kegiatan belajar mengajar. Guru memiliki kewajiban untuk memberikan arahan yang baik kepada seluruh peserta didiknya. Guru harus mampu menangani permasalahan-permasalahan yang ditemui di kelas maupun di sekolah (Alwahid,

2022), dengan permasalahan yang terjadi pada siswa kelas VI SDN Karanggan 03 tentunya terbelang tidak mudah untuk membangun rasa ingin tahu anak, minat membaca, kreativitas dan hal-hal yang seharusnya pelajar miliki. Masalah yang ada saat ini, cukup berpengaruh terhadap nilai-nilai belajar peserta didik, pemahaman yang kurang membuat peserta didik semakin enggan untuk menekuni pembelajaran yang ada. Terlebih pada pembelajaran IPA kelas VI saat ini, banyak materi-materi pembelajaran yang bersifat eksperimen, dan tentunya harus dilakukan oleh peserta didik agar mereka memahami materi yang disampaikan oleh guru.

## **Metode**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karanggan 03 yang beralamat di Jl. Karanggan Rt 05 Rw 07, Kelurahan Karanggan, Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor, kode pos: 16961. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah studi kasus. Subjek dari penelitian ini adalah guru kelas VI dan siswa kelas VI SDN Karanggan 03. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Selanjutnya peneliti akan menganalisis data yang sudah terkumpul dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini berupaya mengungkap dampak-dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan aplikasi TikTok pada proses belajar siswa kelas VI SDN Karanggan 03, serta upaya yang dilakukan guru untuk meminimalisir dampak-dampak tersebut.

## **Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian dampak penggunaan aplikasi TikTok pada proses belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas VI SDN Karanggan 03 kurang baik. Meskipun dampak positif yang didapatkan dari penggunaan aplikasi tersebut dapat dirasakan, dampak negatif yang ditimbulkan juga cukup mengkhawatirkan. Peneliti menemukan beberapa dampak positif yang ditimbulkan dari penggunaan aplikasi TikTok tersebut, beberapa dampak positif tersebut seperti: siswa menjadi lebih percaya diri, lebih mudah bergaul dengan teman baru, memiliki teman-teman baru dengan mudah dimanapun, kapanpun dan siapapun, siswa juga merasa lebih dapat mengekspresikan diri dengan lebih bebas, selain itu siswa juga menjadikan aplikasi TikTok tersebut menjadi salah satu hiburan disaat merasa lelah dan penat dari tugas-tugas yang telah diberikan guru.

Dampak positif merupakan suatu keinginan yang dapat mengarahkan seseorang kearah yang baik. Dampak-dampak positif yang ditimbulkan, memang cukup membantu siswa yang kesulitan mengekspresikan diri dan beradaptasi dengan lingkungan baru. Selain itu dengan penggunaan aplikasi tersebut membuat siswa dapat mengasah bakat serta kreativitas yang dimilikinya dengan membuat konten-konten yang menarik, namun perlu diingat peran guru dan peran orang tua tetap sangat diperlukan, guru dan orang tua harus dapat mengarahkan siswa agar membuat konten-konten yang bermanfaat, tidak merugikan dirinya sendiri dan orang lain. Masa remaja merupakan masa yang rentan, siswa kelas VI masih belum memahami hal-hal yang dikhawatirkan oleh orang dewasa.

Penggunaan aplikasi yang kurang tepat dan berlebihan akan menimbulkan dampak-dampak negatif seperti: hilangnya semangat dalam belajar, kurangnya keinginan untuk membaca, kurangnya waktu untuk berbincang bersama keluarga, perubahan sikap, perubahan penampilan, dan perubahan Bahasa. Nyatanya perubahan-perubahan yang ditimbulkan tidak hanya mengarah kepada hal-hal baik, terdapat banyak perubahan yang justru mengarah pada hal-hal yang kurang baik. Hilangnya minat belajar dan membaca pada diri siswa akan mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran, hasil belajar yang

menurun serta prestasi belajar yang pasti akan ikut mengalami perubahan. Selain dari itu, pada saat proses pembelajaran IPA berlangsung, tidak sedikit anak yang merasa mengantuk, dan cepat lelah dalam belajar. Hal ini ternyata disebabkan oleh istirahat yang kurang cukup, peneliti menemukan bahwa siswa kelas VI dapat menghabiskan waktu lebih dari 120 menit hanya untuk bermain *gadget* yang mereka miliki.

Selain bermain aplikasi TikTok siswa juga bermain media sosial lainnya. Bahkan, sebagian besar siswa kelas VI menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*. Bermain *gadget* dengan waktu lebih dari 120 menit dalam satu waktu serta dilakukan setiap hari secara terus menerus merupakan suatu kebiasaan buruk yang seharusnya tidak siswa lakukan. Selain mengurangi waktu istirahat, waktu belajar, waktu bermain bersama teman sebaya dan waktu dengan keluarga, penggunaan *gadget* yang kurang bijak dapat menimbulkan gejala-gejala yang kurang baik bagi tubuh siswa. Cahaya biru (*Blue Light*) yang dipancarkan oleh *gadget* dapat mengganggu siklus tidur alami anak, tentunya hal ini dapat menyebabkan kualitas tidur anak menjadi lebih buruk. Hal ini akan menimbulkan dampak negatif yang besar terhadap kesehatan dan perkembangan anak.

Dengan penggunaan aplikasi TikTok yang berlebihan, tentunya siswa juga akan menggunakan *gadget* secara berlebihan. Aktivitas fisik merupakan hal yang seharusnya sangat perlu dilakukan anak-anak semasa tumbuh kembang mereka, namun pada kenyataannya seperti yang terjadi pada siswa kelas VI SDN Karanggan 03, siswa justru lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* yang mereka miliki. Dengan ini, aktivitas fisik siswa menjadi berkurang dan terganggu, hal ini akan menyebabkan obesitas dan masalah kesehatan lainnya.

Dengan adanya dampak-dampak yang telah ditemukan wali murid siswa kelas VI SDN Karanggan 03 ternyata menyadari betul dampak negatif yang terjadi pada anak mereka di rumah. Wali murid siswa kelas VI sering mengeluhkan penggunaan *gadget* yang berlebihan di rumah. Hal ini menjadi berkesinambungan dengan keluhan guru kelas yang merasa bahwa semangat dan minat belajar anak menjadi berkurang pada proses belajar pembelajaran IPA. Sehingga guru kelas VI yakni Ibu Dwi Ayuwan Rahayu, S.Pd mengupayakan cara agar siswa-siswi kelas VI dapat menggunakan aplikasi TikTok dan media sosial lainnya kearah yang positif, yakni dengan menjadikan aplikasi TikTok dan media sosial lainnya menjadi media pembelajaran pada pembelajaran IPA. Media pembelajaran merupakan alat-alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas. Media pembelajaran digunakan dengan tujuan agar dapat merangsang pikiran, menimbulkan perasaan, menumbuhkan perhatian serta minat peserta didik untuk mempelajari, memperhatikan dan memahami materi-materi yang sedang disampaikan oleh guru (Irfani, 2022: 899) guru kelas VI SDN Karanggan 03 berharap, dengan menggunakan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPA dapat membuat siswa kelas VI mencari tahu, memahami materi pembelajaran IPA dengan lebih maksimal. Siswa diberikan kesempatan untuk melakukan eksperimen pada materi yang telah disampaikan oleh guru, salah satunya adalah pada materi kereta luncur. Siswa diberikan tugas untuk mengumpulkan bahan, membuat kereta luncur, dan mempraktekan cara kerjanya. Dengan ini siswa dapat mencari tahu dan memahami dengan sendirinya materi yang telah disampaikan oleh guru.

Guru menyadari bahwa dengan penggunaan aplikasi TikTok dan media sosial lainnya menjadi salah satu media pembelajaran pada proses belajar IPA membuat siswa menjadi lebih bersemangat, aktif, serta menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat pada siswa menjadi lebih meningkat. Pada zaman sekarang ini, guru dituntut untuk terus berinovasi dalam memberikan pembelajaran pada siswa, guru harus mampu mengikuti dan mempelajari alur yang dapat membuat siswa memiliki semangat, minat, dan rasa ingin tahu pada siswa. Guru harus terus beradaptasi dengan perubahan teknologi yang ada. Karena dengan hal tersebut guru dapat menyeimbangkan lingkungan siswa dengan pembelajaran di sekolah. Meski dengan menjadikan aplikasi TikTok dan media sosial lainnya belum membuat siswa

mengurangi pemakaian *gadget* secara berlebihan, upaya yang dilakukan oleh guru kelas VI ini sudah mengarahkan siswa agar menggunakan aplikasi TikTok dan media sosial lainnya hanya untuk hal-hal yang bermanfaat saja.

Selain peran guru di sekolah, siswa juga sangat memerlukan peran orang tua di rumah. Orang tua harus dapat mengarahkan anak agar menggunakan aplikasi TikTok, *gadget* dengan bijak. Orang tua harus mengatur waktu tidur, belajar, bermain, dan lainnya dengan baik, agar anak tidak kecanduan *gadget* terus menerus. Orang tua harus dapat membatasi penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak. Guru dan orang tua siswa harus selalu bekerja sama dalam mendidik anak di rumah maupun di sekolah. Karena pada dasarnya waktu siswa lebih banyak dihabiskan di rumah daripada di sekolah.

## **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV mengenai dampak penggunaan aplikasi TikTok pada proses belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas VI SDN Karanggan 03, dampak yang ditimbulkan dari penggunaan aplikasi TikTok pada proses belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas VI SDN Karanggan 03 terbagi menjadi 2 (dua) dampak. Dampak yang pertama adalah dampak positif, yaitu: (1) meningkatnya rasa percaya diri pada siswa untuk lebih aktif pada saat proses belajar, (2) Dapat dijadikan sebagai wadah untuk mengembangkan kreativitas siswa, (3) mempermudah siswa mendapatkan teman baru, hiburan, informasi, serta tren-tren masa kini, (4) Memberikan semangat belajar siswa pada proses belajar. Sementara dampak yang kedua dari penggunaan aplikasi TikTok pada proses belajar siswa adalah dampak negatif, yaitu: (1) Berkurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru, (2) Berkurangnya minat untuk belajar dan membaca materi pembelajaran IPA pada diri siswa, (3) Siswa merasa lebih mudah lelah dan mengantuk pada saat proses belajar pembelajaran IPA di kelas, (4) Menurunnya hasil dan prestasi belajar siswa, (5) Perubahan bahasa.

Adanya dampak-dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan aplikasi TikTok, mengharuskan guru kelas VI SDN Karanggan 03 untuk berinovasi dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bervariasi. Pada akhirnya guru kelas VI SDN Karanggan 03 menjadikan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran IPA bagi siswa kelas VI, guru menugaskan agar siswa dan siswi kelas VI mendokumentasikan tugas eksperimen yang diberikan kemudian mengeditnya agar menjadi lebih menarik dan meng-*upload*nya di aplikasi TikTok. Selain menjadikan aplikasi TikTok sebagai salah satu media pembelajaran IPA, guru juga melakukan kerja sama dengan para wali murid kelas VI agar selalu mengarahkan dan membatasi penggunaan aplikasi-aplikasi yang kurang mendidik. Upaya yang dilakukan oleh guru kelas VI guna meminimalisir dampak-dampak yang kurang baik dari penggunaan aplikasi TikTok ini membuahkan hasil. Dengan penggunaan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran IPA, siswa menjadi lebih bersemangat dan memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar. Siswa dapat lebih memahami materi-materi yang diajarkan oleh guru melalui eksperimen yang mereka lakukan dan dokumentasikan sendiri. Guru kelas VI pun menyadari bahwa upaya yang dilakukannya belum dapat membuat siswa mengurangi penggunaan aplikasi TikTok tersebut, namun setidaknya guru kelas VI telah dapat mengarahkan siswa agar menggunakan aplikasi media sosial apapun secara bijak.

## **Daftar Pustaka**

Abdaul. (n.d.). *Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kulaitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar Irkham Abdaul Huda* (Vol. 2).

- Aji, W. N., Bambang, D., & Setiyadi, P. (2020). APLIKASI TIK TOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERSASTRA. In *METAFORA: Vol. VI* (Issue 2).
- Alwahid, A. (2020). *PERAN GURU PAI DALAM MENGEMBANGKAN PEMBELAJARAN LURING DAN DARIG PADA ERA NEW NORMAL COVID 19*. 1–23.
- Fadil, K. (2023). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK TERHADAP MINAT BELAJAR*. 5(1), 46–55.
- Hidayat, AY., dkk. 2022. Pengaruh Media Strip Story Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 4(2), 85–91. <https://doi.org/10.52647/jep.v4i2.67>
- Irfani, F. (2022). Efektivitas Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap Hasil Belajar Siswa di MTs Badru Tamam. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(4), 899–917. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i4.1006>
- Mashari, A., dkk. 2019. Peran Guru Dalam Mengelola Kelas. *Ahsanta Jurnal Pendidikan*.
- Rahayu, P., Tinggi, S., Islam, A., Ulama, N., & Lampung, K. (n.d.). *PENGARUH ERA DIGITAL TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK*.
- Suryaningsih, A. (2020). *DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK*.
- Susyanti, S., Tabroni, I., & Rabiatul, S. (2022). Pola Asuh Extended Family Terhadap Tumbuh Kembang Anak. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 520. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1017>
- Tiara Hutamy, E., Naila Quin Azisah Alisyahbana, A., Arisah, N., Hasan Pendidikan Ekonomi, M., Ekonomi dan Bisnis, F., Negeri Makassar, U., & Pettarani Makassar, J. A. (n.d.). *EFEKTIVITAS PEMANFAATAN TIK TOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK*.
- Tio Alen Septian. (2022). *Oleh : Tio Alen Septian Program Sarjana Terapan Tahun 2022*.
- Triastuti, E. (2017). *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja* (literasi d). PUSKAKOM