



Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Menggunakan Media Sosial Berbasis Aplikasi Tik Tok

Jamirullah^{1✉}, Ika Lis Mariatun², R. Zaiful Arief³

STKIP PGRI Bangkalan, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : jamilrullah114@gmail.com¹, ikhali0220@gmail.com², zaifularief@stkippgri-bkl.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai pengembangan media pembelajaran konten tik tok sebagai media pembelajaran pada materi jurnal umum jurusan IPS SMA Negeri 1 Blega tahun ajaran 2022/2023. Penelitian pengembangan ini menggunakan *Research and Development* (R&D) menggunakan metode ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi tik tok pada pelajaran akuntansi di sekolah menengah atas sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terbukti dari hasil analisis dari validator ahli materi 3,9 dengan kategori sangat layak, ahli media memperoleh nilai 3,1 dengan kategori sangat layak, penilaian praktisi pembelajaran (Guru) memperoleh nilai 3,9 dengan kategori sangat layak, dan penilaian dari praktisi pembelajar (Siswa) memperoleh 3,8 dengan kategori sangat layak. Dan media pembelajaran berbasis konten tik tok mampu meningkatkan proses perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan *Gain score* sebesar 0,51 dengan kategori sedang.

Kata kunci: Media pembelajaran konten tik tok, menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, ADDIE.

Abstract

This research has a goal as the development of learning media for tik tok content as a medium of learning in general journal materials majoring in Social Sciences at SMA Negeri 1 Blega for the academic year 2022/2023. This development research uses Research and Development (R&D) using the ADDIE method. The results showed the conclusion that the tik tok application-based learning media in accounting lessons in high school was very feasible to be used in the ongoing learning process. This is evident from the results of the analysis of the material expert validator 3.9 with a very decent category, media experts get a score of 3.1 with a very decent category, the assessment of learning practitioners (Teachers) gets a score of 3.9 with a very decent category, and assessments from practitioners learning (Students) obtained 3.8 with a very decent category. And the tik tok content-based learning media is able to improve the process of student attention in learning activities with a gain score of 0.51 in the medium category.

Keywords: Tik tok content learning media, attracting students' attention in learning, ADDIE.

Copyright (c) 2022 Jamirullah, Ika Lis Mariatun, R. Zaiful Arief

✉ Corresponding author :

Email : jamilrullah114@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3619>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kenyataan yang nyata membentuk kebiasaan ataupun perilaku setiap peserta didik yang menjadi dari bagian kebutuhan umum. Dengan begitu dapat di maknai bahwasannya pendidikan adalah kebutuhan penting dimasyarakat, karena pendidikan adalah pilar Negara dalam membentuk watak, martabat, mencerdaskan bangsa dan mengembangkan potensi. Hal ini sesuai dengan undang – undang nomor 20 tahun 2003. Oleh sebab itu, proses pembelajaran disekolah harus tetap berjalan meskipun dalam kondisi apapun. Kondisi pandemi seperti saat ini yang sudah terlalu lama “memaksa” guru agar terus memunculkan ide ide kreativitas dengan tujuan proses pemberian materi secara daring berjalan dengan lancar, hal itu memerlukan model, metode. Dan media alternatif yang digunakan oleh guru. Berbagai – macam platform media sosial dan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru terutama ramah kuota, tidak bikin boring dan yang menarik perhatian peserta didik, khususnya bagi para remaja. Selain itu, guru juga harus memperhatikan kekuatan dan keterjangkauan jaringan internet di Indonesia belum sepenuhnya menjangkau seluruh masyarakat (sekitar 62,84% pertumbuhan penduduk yang menggunakan telepon seluler pada tahun 2022, BPS Telekomunikasi Indonesia). Dengan begitu seorang guru harus benar – benar memperhatikan dalam kegiatan pembelajaran di setiap jenjang pendidikan, terutama bagi sekolah menengah atas (SMA).

SMA adalah pendidikan yang mempersiapkan siswa untuk mampu bekerja dalam suatu pekerjaan, sedangkan menurut Undang – Undang No. 2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, SMA merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat mengembangkan potensinya dalam bidang tertentu. pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan siswa supaya siap ketikan melanjutkan ataupun siap kerja dalam jenis pekerjaan tertentu. Sehingga dengan begitu diperlukan fasilitas sekolah yang memadai oleh siswa SMA.

Didasarkan pada pendahuluan berupa Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Permasalahan yang sering terjadi di pendidikan adalah kurangnya fasilitas yang memadai dan pembelajaran dilakukan secara monoton karena kurangnya memanfaatkan media pembelajaran. Apalagi pada kenyataannya globalisasi saat ini berpengaruh sangat signifikan terhadap pola pembelajaran di Indonesia yang bisa memperdayakan siswa. Tuntutan dari globalisasi ini mengubah paradigma pembelajaran dari pembelajaran tradisional ke pembelajaran modern (baru). Hal ini tentunya seorang guru harus bisa berperan multidimensi, dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang sangat mudah di akses terutama untuk pembelajaran daring pada saat ini dengan begitu proses pembelajaran bisa tersampai kepada siswa. Salah satu media sosial yang sangat mudah di akses dan banyak disukai oleh semua kalangan yang ramah kuota karena durasi videonya maksimal pemakain sekitar tiga menit dan untuk pembuatan kontennya dapat memunculkan beragam kreativitas adalah aplikasi Tik Tok. Aplikasi ini sering banyak digunakan oleh para remaja, dan juga oleh guru di Indonesia

Tik Tok adalah aplikasi yang banyak digunakan oleh masyarakat, terutama bagi kaum milineal dimana tik tok ini aplikasi video musik pendek yang dikembangkan oleh Toutiao dari Cina. Tik Tok hadir dengan menawarkan kegembiraan bagi penggunanya untuk berkreasi menghasilkan beragam video, yang pada saat ini bukan hanya sekedar video musik pendek, tetapi juga berisi dengan konten – konten pengetahuan umum. Oleh sebab itu penggunaanya yang semakin luas di seluruh dunia, aplikasi ini pernah mencapai prestasi di tahun 2019 sebagai pemuncak di App Store dan meraih penghargaan dari Gogle Play sebagai “ sebagai aplikasi terbaik dan aplikasi paling menghibur”. Sejalan dengan pengguna yang luas di seluruh dunia, berdasarkan catatan bulan juli 2020, pengguna aplikasi tik tok di Indonesia mencapai 30,7 juta orang (Elsa & Kulsum 2021) Dengan begitu , 1/6 masyarakat Indonesia menggunakan aplikasi tersebut, terutama kaum milineal (remaja). Kenyataan ini, apabila di gunakan dengan maksimal di dunia pendidikan dalam kegiatan pembelajaran tentunya dapat mempermudah dalam menarik perhatian siswa.

Menggunakan tik tok diranah pendidikan formal sejalan dengan pembelajaran menggunakan multimedia, terutama dalam meningkatkan kepuasaan konten dalam pelajaran dan pencapaian siswa di lingkungan pembelajaran multimedia. Dengan begitu dapat menegaskan bahwa pemanfaatan aplikasi Tik Tok dalam pembelajaran mampu meningkatkan pencapaian atau hasil belajar siswa karena dapat mengakibatkan rasa nyaman dan antusias saat belajar. Secara prinsip, pembelajaran yang menggunakan multimedia didasarkan pada konsep konsep bahwasannya proses belajar lebih bermakna dan mudah dimengerti jika dapat membangun hubungan model audio dan visual secara bersama. Dengan maksud , penggunaan Tik Tok bisa memarpakan audio sekaligus visual siswa dengan cara pembuatan konten video materi pelajaran yang dibuat di aplikasi tersebut. Hubungan model mental audio dan visual sekaligus dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan hal ini berkaitan erat dengan konsep pembelajaran berdasarkan pengalaman atau sering dikenal dengan experiential learning yang dikembangkan oleh Kolb yang terdapat dalam jurnal elsa putri ermisah syafri(2021:111) menggolongkan dua cara memahami pengalaman dan dua cara mengubah pengalaman, yaitu konseptualisasi abstrak dan pengalaman yang konkret (memahami pengalaman) serta eksperimen aktif dan observasi reflektif (mengubah pengalaman). Empat cara tersebut dalam pembelajaran sering di gambarkan sebagai siklus dan pengalaman konkret saat pembelajaran dapat memberikan informasi yang menjadi dasar refleksi siswa terhadap materi yang diterima.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang peneliti gunakan pada penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*).

Research and Development adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut hal sesuai dengan pendapat Sugiono (2018:297). Model penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah model penelitian yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch ADDIE, *analysis* (analisis), *Design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Tujuan dalam model pengembangan ini digunakan dalam mendesain dan mengembangkan produk yang efisien dan efektif.

Dalam mendapatkan produk tersebut, dibutuhkan penelitian analisis kebutuhan dalam menguji keefektifan dan efisien produk. dengan tujuan produk tersebut berfungsi di kalangan masyarakat terutama di lingkungan pendidikan. Jadi dengan demikian peneliti melakukan sebuah pengembangan secara longitudinal (bertahap). Tahap *analysis* dalam tahap ini bertujuan supaya mendapatkan informasi kebutuhan yang dipergunakan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran akuntansi. Pada tahap ini dalam memenuhi kebutuhan tersebut, maka langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah dengan studi lapangan, menentukan tujuan dan fungsi dan studi teknologi. Tahap *design* Dalam tahap ini, desain media yang di kembangkan melalui tahap – tahap ini, yaitu (a) menyusun rencana pembuatan media (b) melakukan desain produk pada bagian tampilan awal, isi dan penutup. Tahap *development* (pengembangan) dalam tahap ini, kerangka yang diperoleh dari tahap desain dan masih sesuai dengan prosedur. Dengan maksud dalam tahap ini media akun tik tok dibuat disesuaikan dengan desain yang telah dirancang, yang telah disesuaikan berdasarkan kebutuhan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan tidak bikin jenuh siswa. Ditahap ini dilakukan penilaian oleh para ahli mengenai kelayakan media, yaitu (a) ahli materi (b) ahli media. Tahap *implementation* pada tahap ini, aplikasi yang dihasilkan dari tahap *development* (pengembangan) akan diimplementasikan kepada pengguna dalam situasi nyata dilapangan atau dilakukannya uji coba produk. Selama dilakukannya uji coba produk yang telah dikembangkan berlangsung. Peneliti membuat catatan berkaitan dengan kendala dan kekurangan yang sering terjadi saat produk tersebut diimplementasikan. dengan membagikan angket ke praktisi pembelajaran siswa dan guru. Tahap *evaluation* pada tahap ini yaitu proses

dalam melakukan evaluasi media pada tahap implementasi, apakah media memiliki kelemahan atau tidak, apakah masih ada revisi atau sudah layak, sehingga nantinya dapat disimpulkan media layak digunakan.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Blega, Bangkalan Jawa timur. Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan dengan 30 responden (siswa). Sehingga setelah dilakukannya uji coba produk maka dapat diketahui respon dari praktisi pembelajaran guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data dalam teknik pengumpulan data peneliti memberikan angket, wawancara dan lembar validasi dengan menggunakan skala rikert. Teknik analisis data analisis data non tes ini dengan menggunakan analisis data deksriptif yaitu data yang diperoleh data kualitatif yang dianalisis memakai data kuantitatif. Teknik analisis kualitatif digunakan dalam mendeskripsikan hasil dari wawancara, saran dari para ahli dan praktisi pembelajaran. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakannya media sesuai dengan penilaian para ahli dan praktisi pembelajaran setelah menggunakan media

1. Angket penilaian validasi ahli

Angket yang sudah divalidasi oleh validator selanjutnya akan di analisis. Sehingga hasil analisis media pembelajaran tersebut dijadikan untuk merevisi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun rumus dalam menghitung rata – rata menghitung perindikator adalah sebagai berikut :

$$Me = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

Me = mean

$\sum x$ = jumlah skor

X = skor rata – rata

N = jumlah butir

Tabel 1. Konversi Skor aktual menjadi nilai skala empat

No.	Rentang Skor	Rentang Nilai	Kategori
1	$X \geq X+1 - SBx$	$x \geq 3$	A Sangat Layak
2	$X+1 - SBx > x \geq X$	$3 > x \geq 2,5$	B Layak
3	$X > x \geq X-1 - SBx$	$2,5 > x \geq 2$	C Cukup Layak
4	$X < X-1 - SBx$	$X < 2$	D Kurang layak

Keterangan :

Harga X dan SBX diperoleh dengan rumus sebagai berikut :

Skor Maksimal Ideal = Jumlah Butir Soal X Jumlah Tertinggi

Skor Minimum Ideal = Jumlah Butir Soal X Jumlah Skor

2. Menghitung skor menarik perhatian dengan menggunakan analisis instrument angket menarik perhatian Untuk menganalisis peningkatan minat belajar siswa bias diketahui dengan menggunakan rumus *Gain score* atau disebut juga sebagai peningkatan atau perbedaan skor yang merupakan selisih antara skor angket awal dan angket akhir. Sehingga dengan begitu dapat mengetahui keefektifan media pembelajaran media pembelajaran, perhitungannya dengan cara sebagai berikut :

$$gainscore = \frac{skor\ angket\ akhir - skor\ angket\ awal}{skor\ maksimum - skor\ angket\ awal}$$

Dengan kriteri peningkatan sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Peningkatan Menarik Perhatian Siswa

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

(Sumber : Hake,1999:1)

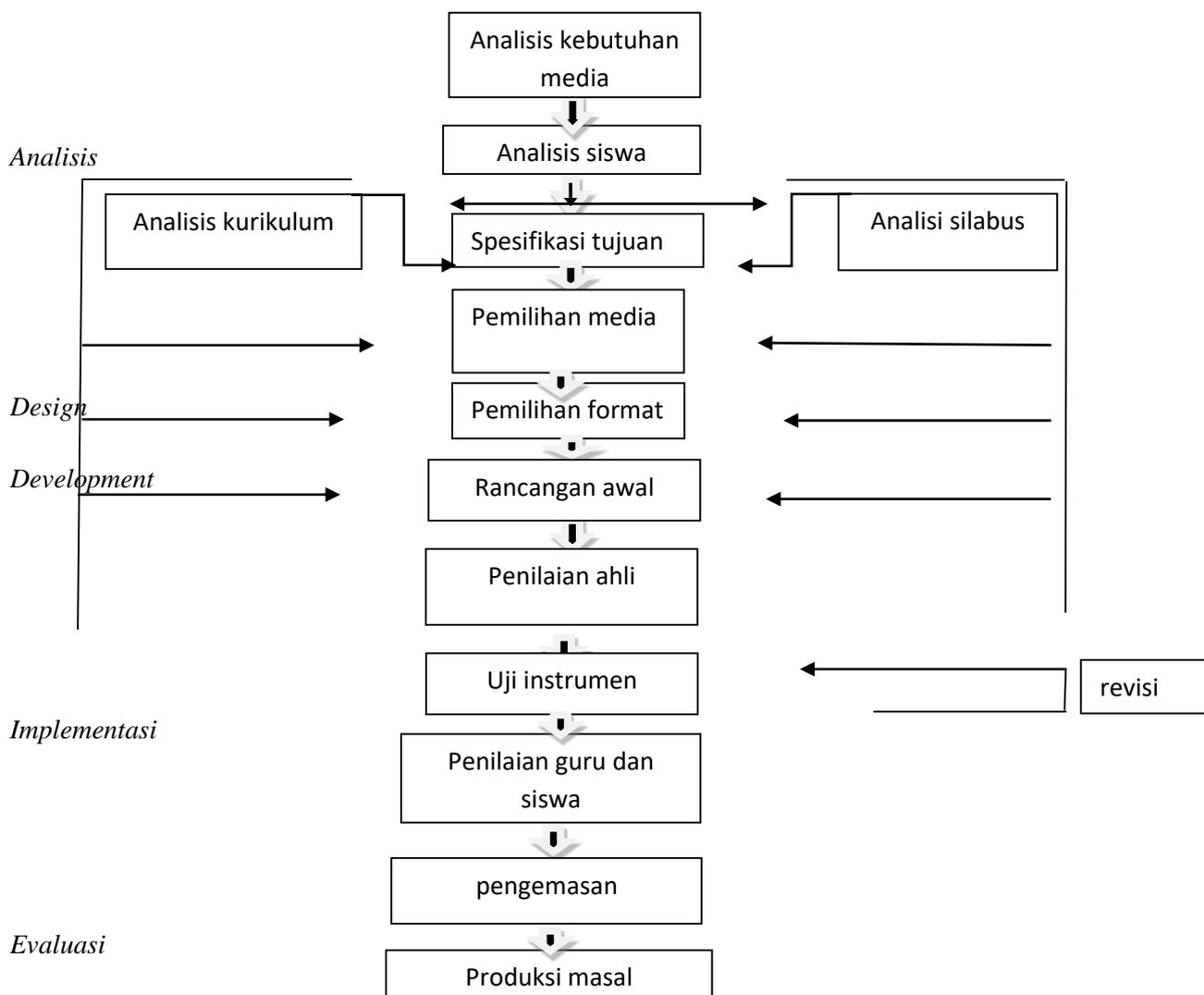
Keterangan :

Apabila persentase penilaian tinggi, maka peningkatan belajar menggunakan media tinggi. (Harti, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Produk hasil penelitian dan pengembangan media ini berupa untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam materi jurnal umum di SMA Negeri 1 Blega. Menarik perhatian siswa berbasis aplikasi tik tok ini memuat materi akuntansi yaitu jurnal umum .dimana media ini bias berbasis daring dan luring dalam proses pembelajaran dengan akun tik tok pintar_akuntansi1.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model R & D dengan menggunakan model ADDIE , adapun tahap – tahap yang dilakukan peneliti sebagai berikut :



Gambar 1

1. *Analysis.*

Tujuan terhadap tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan analisis kebutuhan dan analisis siswa. Analisis terhadap kebutuhan bertujuan untuk menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran akuntansi SMA, dengan begitu diperlukan adanya pengembangan terhadap media pembelajaran. Dalam tahap ini dilakukan observasi dan wawancara dengan tujuan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran di sekolah, yang meliputi kurikulum, guru mata pelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang nantinya akan digunakan oleh guru dalam melakukan KBM. Berdasarkan atas observasi yang telah dilaksanakan, maka dihasilkan informasi sebagai berikut :

- a. Guru ekonomi / akuntansi masih menggunakan media yang monoton dengan menggunakan buku paket dan latihan soal.
- b. Siswa cenderung bosan saat pembelajaran berlangsung.
- c. Media pembelajaran berbasis aplikasi tik tok belum pernah digunakan.

2. *Design.*

Dalam tahap ini dilakukan dengan menyusun kompetensi dasar, indikator dan materi yang dikembangkan terhadap media pembelajaran tik tok. Adapun materi yang dikembangkan yaitu jurnal umum. Materi tersebut untuk kelas XI IPS yang disampaikan pada semester ganjil. Setelah dilakukan penyusunan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran dimana materi jurnal umum direncanakan ke dalam penyusunan materi.

Semua tahap tersebut selesai, maka untuk tahap selanjutnya adalah menyusun konsep konten tik tok. Adapun dalam menyusun konsep ini meliputi beberapa tahap yaitu :

a. Tahap ringkasan cerita

Dalam tahap ini merupakan gagasan/ide cerita awal dan akan dipergunakan dalam pembuatan *storyline*. Tahap ini berisi mengenai seputar materi jurnal umum dan alur cerita dibuat dengan kekinian dan semenarik mungkin.

b. Pembuatan alur (*Storyline*)

Alur (*storyline*) adalah pengembangan dari tahap sebelumnya yaitu tahap ringkasan cerita. Dimana *storyline* ini berfungsi sebagai panduan akting. Yang materi materi sudah dipilih dan digabungkan sehingga menjadi cerita dalam konten menarik.

c. Konten creator (video)

Konten merupakan proses pengambilan video yang telah disesuaikan dengan naskah cerita yang disusun dalam *storyline*. Setelah didapatkan hasil dari pengambilan video ini digunakan sebagai konten yang nantinya akan di upload secara tersusun di aplikasi tik tok dengan tujuan supaya konten lebih rapi dan terstruktur.

Produksi media pembelajaran berbasis media sosial menggunakan aplikasi tik tok pada materi jurnal umum dimulai dengan diadakannya pengambilan video yang dibuat konten. Yang mana pengambilan video ini didasarkan *storyline* yang telah dibuat pada saat produksi dimulai. Tahap selanjutnya setelah dilakukannya pengambilan video sebelum di upload di tik tok, maka dilakukan proses editing untuk kemudahan disusun per materi. Pada tahap ini akan dipilih video yang layak atau sesuai selanjutnya digabungkan menjadi satu per video sekaligus pemberian efek pada video.

3. *Development.*

Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap media pembelajaran konten video kepada para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, selanjutnya melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media pembelajaran ini dikatakan layak digunakan apabila melalui beberapa tahap penilaian. Penilaian dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Dengan tujuan yang dilakukannya penilaian oleh para ahli adalah untuk mengetahui kualitas media pembelajaran sebelum di aplikasikan di lapangan (digunakan

oleh siswa). Selanjutnya menganalisis hasil penilaian, melakukan perbaikan/revisi produk untuk memperoleh produk akhir.

4. *Implementation.*

Metode pembelajaran konten tik tok yang telah disajikan layak oleh ahli materi dan ahli media diimplementasikan pada tanggal 9 juli 2022 di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Blega secara luring, karena mengingat saat sekolah sudah melakukan pembiasaan baru yaitu, baru bisa masuk secara luring. Dikarekan beberapa bulan yang lalu masih terjadi pandemi wabah covid-19. Dikarenakan pada penelitian untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran maka untuk mengetahui ketercapaian penelitian ini siswa diminta mengisi angket menarik perhatian siswa sebelum dan sesudah media pembelajaran diterapkan. Pada pembelajaran diterapkan pada siswa yang berjumlah 30. Setelah penerapan media pembelajaran selesai siswa diminta untuk mengisi angket setelah menggunakan media pembelajaran. Dengan mengikuti komentar / saran yang telah tertera pada lembar penilaian yang saya berikan dan alhasil mendapat komentar positif.

5. *Evaluasi.*

Media pembelajaran konten tik tok dibuat untuk meningkatkan menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran kelas XI IPS SMA Negeri 1 Blega. Jadi pada tahap awal evaluasi peneliti melakukan pengukuran terhadap menarik perhatian yang menggunakan media pembelajaran konten tik tok, pengukuran peningkatan menarik perhatian siswa dilakukan setelah media tik tok diketahui kelayakannya dan telah diterapkan. *Gain score* digunakan untuk mengukur peningkatan perhatian siswa dimana *gain score* dapat diketahui dengan menggunakan dua data yaitu data menarik perhatian dalam pembelajaran akuntansi awal (angket menarik perhatian siswa) yang diperoleh sebelum media pembelajaran konten tik tok diterapkan dan data yang kedua yaitu data menarik perhatian siswa akhir (angket menarik perhatian siswa) yang diperoleh setelah media pembelajaran konten tik tok diterapkan. Berikut hasil rata – rata perhitungan dari angket awal sebelum media pembelajaran konten tik tok diterapkan dan angket akhir setelah media pembelajaran konten tik tok diterapkan.

Tabel 3. Skor Menarik perhatian Awal dan Skor Menarik Perhatian akhir

Angket menarik perhatian awal	Angket menari perhatian akhir
1142	1390

Sumber : Data Pengembangan Penelitian yang Diolah.

$$\begin{aligned}
 \text{Gain Score} &= \frac{\text{skor Angket Akhir} - \text{Skor Angket Awal}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Angket Awal}} \\
 &= \frac{1.390 - 1142}{12 \times 4 \times 34 - 1142} \\
 &= \frac{248}{248} \\
 &= \frac{1632 - 1142}{490} \\
 &= \frac{248}{490} \\
 &= 0,51 \text{ (Kategori Sedang)}
 \end{aligned}$$

Media pembelajaran konten tik tok sebagai media arternatif dalam kegiatan pembelajaran dengan kategori sedang, hal ini sama halnya dengan penelitian yang dilakukan (Ririn jani : 2021) dalam penelitiannya pengembangan media pembelajaran komik foto dengan mendapatkan kategori sedang sebagai media alternatif yang digunakan oleh guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi tik tok pada pelajaran akuntansi di sekolah menengah atas sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terbukti dari hasil analisis dari validator ahli materi 3,9 dengan kategori sangat layak, ahli media memperoleh nilai 3,1 dengan kategori sangat layak, penilaian praktisi pembelajaran (Guru) memperoleh nilai 3,9 dengan kategori sangat layak, dan penilaian dari praktisi pembelajaran (Siswa) memperoleh 3,8 dengan kategori sangat layak. Dan media pembelajaran juga mampu berbasis konten tik tok mampu meningkatkan proses perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan *Gain score* sebesar 0,51 dengan kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zubaidi & M. Ja'far Shodiq. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Maharam Al - Kalam Berbasim Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tik Tok* , 1/16.
- Alfran R.T.Y.P., T. R. (2022). *Pengembangan Asemen Berbasis Web Pada Pelajaran Perawatan Mesin Sepeda Motor Di Sekolah Menengah Kejuruan* , 5033 - 5041.
- Budiyanto, M. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Aswajapressindo.
- Rahman Hidayat, M. &. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori Dan Aplikasinya*. Meda: Lppp.
- Elsa Putri Syafri& Umi Kulsum. (2021). *Tik Tok, Media Pembelajaran Alternatif Dan Antraktif Pada Pelajaran Ppkn Selama Pandemi Di Smp Negeri 2 Mertoyudan Universitas Pgri Yogyakarta* , 2/6.
- Firman Firdaus, S. F. (2022). *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Dalam Pembelajaran Kontekstual Materi Kegiatan Ekonomi Di Sekolah Dasar* , 5176 - 5185.
- Hamid Muhammad, P. (Smk Dari Masa Ke Masa). Jakarta: 1-195.
- Harti, R. M. (2022). *Pengembangan E - Modul Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Smk Pada Materi Hubungan Dengan Pelanggan* , 5062 - 5072.
- Livia Novianti Tannia, M. (2022). *Intensitas Penggunaan Media Sosial Dan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Saat Sistem Pembelajaran Jarak Jauh* , 5203 - 5212.
- Manggantung, M. S. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Dan Media Video Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar* , 5001 - 5009.
- Manik, J. S. (2022). *Peran Guru Dalam Menjaga E-Safety Peserta Didik Di Era Teknologi Digital Indonesia* , 5098-5108.
- Nanda Nursyah Alam, H. M. (2022). *Pengembangan E- Learning Pai Berbasis Blog Di Sekolah Menengah Pertama* , 5299 - 5310.
- Rahman Hidayat, M. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep,Teori Dan Aplikasinya*. Medan: Lppp.
- S, A. Z. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Maharam Al - Kalam Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tik Tok* , 1/16.
- Sofi Kesumaningtyas, D. F., & Dila Yumerda, D. (2022). *Pengembangan Media Audio Berbasis Podcats Dalam Pembelajaran Digital: Peran Dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat* , 5331 - 5341.
- Solihah Sas, S. F. (2022). *Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan Dan Kesatuan Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar* , 5186 - 5195.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Dan Pengembangan.(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R& D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syakur, A. S. (20009). *Intermediate Accounting*. Surabaya: Avpublisher.

- 6412 *Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Menggunakan Media Sosial Berbasis Aplikasi Tik Tok - Jamirullah, Ika Lis Mariatun, R. Zaiful Arief*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3619>
- Mariatun, I. L. (2021). Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran Ips Materi Pokok Ekonomi Siswa Kelas Vii Mts Al-Hidayah. *E-Jurnalkewirausahaan*, 4(1), 31-31.
- Mariatun, I. L., Arisinta, O., & Jani, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajarankomikfotountukmeningkatkanmotivasi belajarsiswakelas X Program Studi akuntansi Smk Negeri 3 Bangkalan. *Eco-Socio: Jurnal Ilmu Dan Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 84-93.