

Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan
Volume 8 Nomor 5 Bulan Oktober Tahun 2026 Halaman 1150 - 1160
https://edukatif.org/index.php/edukatif/index

Komparasi *YouTube* dan *TikTok* terhadap Kemampuan Kognitif Murid pada Pembelajaran Patiseri Kue Indonesia

Yuliana Dwi Pratiwi[1]✉, Lismi Animatul Chisbiyah[2], Erna Tungga Dewi[3]
Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang, Indonesia[1,2]
Program Keahlian Kuliner SMKN 3 Malang, Indonesia[3]
e-mail : yuliana.dwi.2531567@students.um.ac.id[1], lismi.chisbiyah@um.ac.id[2], ernatungga28@um.ac.id [3]

Abstrak

Keterbatasan waktu pembelajaran Patiseri Kue Indonesia mendorong pemanfaatan video tutorial sebagai sumber belajar mandiri. *YouTube* dan *TikTok* memiliki karakteristik penyajian berbeda yang berpotensi memengaruhi capaian kognitif murid. Penelitian ini bertujuan menganalisis perbedaan kemampuan kognitif murid setelah menggunakan video tutorial *YouTube* dan *TikTok*. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experiment* dan desain *Nonequivalent Multiple Experimental Group Design*. Subjek penelitian berjumlah 34 murid kelas XI Kuliner SMKN 3 Malang yang terbagi dalam dua kelompok eksperimen, masing-masing 17 murid. Kedua kelompok memperoleh materi dan tujuan pembelajaran yang sama dengan media video berbeda. Kemampuan kognitif diukur menggunakan tes berdasarkan Taksonomi Bloom revisi pada level C3–C6 melalui *pre-test* dan *post-test*. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan *Independent Samples t-Test* serta ANCOVA dengan *pre-test* sebagai kovariat. Hasil menunjukkan rata-rata *pre-test* kedua kelompok sebesar 68,24, sedangkan rata-rata *post-test* kelompok *YouTube* sebesar 97,65 dan *TikTok* sebesar 88,24. Hasil ANCOVA menunjukkan perbedaan signifikan pada skor *post-test* setelah kemampuan awal dikendalikan, $F(1,31) = 20{,}306$; $p < 0{,}001$. Kelompok *YouTube* memperoleh capaian kognitif lebih tinggi pada konteks materi yang diteliti. Pemilihan media perlu disesuaikan dengan karakteristik materi; *YouTube* berpotensi mendukung materi prosedural kompleks, sedangkan *TikTok* dapat dipertimbangkan untuk penguatan atau *microlearning*.
Kata Kunci: *youtube*, *tiktok*, video tutorial, kemampuan kognitif, patiseri kue Indonesia

Abstract

Limited instructional time in Indonesian Pastry and Traditional Cakes encourages the use of tutorial videos as a source of independent learning. YouTube and TikTok have different presentation characteristics that may influence students' cognitive achievement. This study aimed to analyze differences in students' cognitive abilities after using YouTube and TikTok tutorial videos. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Multiple Experimental Group Design. The participants were 34 eleventh-grade Culinary students at SMKN 3 Malang, divided into two experimental groups of 17 students each. Both groups received the same learning materials and objectives but used different video media. Cognitive abilities were measured using a test based on the revised Bloom's Taxonomy at levels C3–C6 through pre-test and post-test. The data were analyzed descriptively and inferentially using an Independent Samples t-Test and ANCOVA, with pre-test scores as the covariate. The results showed that the mean pre-test score for both groups was 68.24, while the mean post-test scores were 97.65 for the YouTube group and 88.24 for the TikTok group. ANCOVA results indicated a significant difference in post-test scores after controlling for initial ability, $F(1,31) = 20.306$; $p < 0.001$. The YouTube group demonstrated higher cognitive achievement within the context of the learning material examined. The selection of learning media should be aligned with the characteristics of the material; YouTube may support complex procedural content, whereas TikTok can be considered for reinforcement or microlearning.
Keywords: *YouTube, TikTok, tutorial video, cognitive ability, patisserie Indonesian cake*

Copyright (c) 2026 Yuliana Dwi Pratiwi, Lismi Animatul Chisbiyah, Erna Tungga Dewi

✉ Corresponding author :
Email : yuliana.dwi.2531567@students.um.ac.id
DOI : https://doi.org/10.31004/edukatif.v8i5.9419
ISSN 2656-8063 (Media Cetak)
ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan vokasional adalah jenis pendidikan yang berorientasi pada pengembangan keterampilan dan kompetensi praktis yang relevan untuk pekerjaan atau karir tertentu (Yusuf et al., 2025). Pendidikan vokasional mengintegrasikan aspek teori dan praktek secara seimbang agar lulusan mampu menerapkan pengetahuan secara langsung dalam situasi kerja nyata (Saptadi et al., 2025). Hal tersebut diperkuat oleh (Rusadi dan Marlina, 2021) yang menyatakan bahwa keterampilan vokasional merupakan kecakapan kejuruan yang sangat erat kaitannya dengan kebutuhan di tengah masyarakat untuk membentuk kemandirian murid. Sejalan dengan hal tersebut, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bidang kuliner memiliki tanggung jawab besar dalam membekali lulusannya dengan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor guna memenuhi tuntutan industri perhotelan, restoran, dan katering (Novela et al., 2025). Salah satu kompetensi inti yang wajib dikuasai murid adalah mata pelajaran Patiseri Kue Indonesia, di mana murid dituntut memiliki wawasan luas tentang keanekaragaman jenis kue, pemahaman konsep yang mendalam, sekaligus kemampuan menghargai warisan kebudayaan bangsa (Pratiwi et al., 2021). Kemampuan tersebut berkaitan dengan kemampuan kognitif mulai dari menerapkan prosedur hingga menganalisis dan mengevaluasi proses serta hasil pengolahan. Dengan demikian, pembelajaran Patiseri memerlukan media yang mampu menyajikan proses secara jelas dan mendukung pemahaman terhadap hubungan antar tahapan.

Capaian pembelajaran pada mata pelajaran ini mengharuskan murid mampu bernalar kritis dalam mendeskripsikan, mengidentifikasi, menganalisis, hingga mengevaluasi resep standar kue tradisional Indonesia sesuai kebutuhan dan standar industri (Novela et al., 2025). Keterampilan berpikir kritis tercapai ketika murid mampu menganalisis, mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman, serta mengevaluasi bukti (Susilowati, 2023). Kemampuan kognitif tersebut dapat ditingkatkan melalui integrasi teknologi pembelajaran yang memberikan pengalaman interaktif, mendorong pemikiran kritis, dan melatih keterampilan pemecahan masalah (Judijanto et al., 2024).

Salah satu bentuk integrasi teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media berbasis media pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran berbasis video terbukti memudahkan murid memahami konsep pembelajaran sekaligus meningkatkan minat belajar (Widad et al., 2021). Media video menghadirkan materi dalam format audio-visual yang menarik, memperkaya kemampuan guru dalam menyajikan situasi nyata, serta mendorong partisipasi aktif murid dalam proses belajar (Chakam et al., 2023). Saat ini, dua platform berbagi video yang paling banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah *YouTube* dan *TikTok*. Meskipun keduanya menyajikan konten berbasis video, perbedaan karakteristik penyajian konten pada kedua platform tersebut berpotensi menghasilkan pengalaman belajar yang berbeda ketika digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran (Conde-Caballero et al., 2024).

Meningkatnya penggunaan media sosial sebagai sumber belajar menunjukkan adanya perubahan perilaku murid dalam memperoleh informasi pembelajaran. *YouTube* menyediakan video dengan durasi yang lebih panjang dan terstruktur sehingga memungkinkan penyajian materi yang lebih komprehensif, sedangkan *TikTok* lebih identik dengan video berdurasi pendek yang ringkas dan menarik (Júnior et al., 2024)(Donahue et al., 2021). Perbedaan karakteristik atau *platform affordances* tersebut menyebabkan *YouTube* dan *TikTok* memberikan pengalaman pengguna yang berbeda sehingga berpotensi menghasilkan pengalaman belajar yang berbeda pula (Soto-Vásquez, 2022). Sejalan dengan penelitian (Mohammed et al., 2018), pemanfaatan media digital berukuran mikro (*microlearning*) terbukti mampu memecah informasi kompleks menjadi bagian-bagian kecil yang mudah dipahami, sehingga efisiensi dan efektivitas pembelajaran dapat meningkat secara signifikan. Dengan demikian, durasi pendek tidak secara otomatis menunjukkan kualitas pembelajaran yang rendah, tetapi efektivitasnya sangat bergantung pada desain materi dan aktivitas pembelajaran yang menyertainya.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa *YouTube* maupun *TikTok* telah dimanfaatkan sebagai media edukasi di berbagai bidang karena mampu meningkatkan akses terhadap informasi pembelajaran. Namun Penggunaan kedua platform tersebut sebagai media edukasi juga memiliki keterbatasan, di antaranya sebagian

DOI: https://doi.org/10.31004/edukatif.v8i5.9419

besar konten yang diunggah pada kedua platform tersebut tidak melalui proses telaah akademik (*peer review*), sehingga reliabilitas dan validitas ilmiahnya perlu dicermati sebelum digunakan sebagai sumber belajar (Júnior et al., 2024). Selain itu, kualitas video pada *YouTube* dan *TikTok* masih sangat bervariasi, bahkan sebagian besar belum memenuhi kualitas informasi yang optimal sehingga efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran formal masih memerlukan pembuktian empiris lebih lanjut (Chen et al., 2022). Kemudian, Media pembelajaran berbasis video juga memiliki kelemahan lain yaitu tidak dapat menampilkan objek secara nyata dan detail, media pembelajaran berbasis video memerlukan perangkat pendukung yang optimal agar dapat tercipta video pembelajaran yang mudah ditayangkan dan diamati oleh murid, dalam pembuatan materi ajar berupa video memerlukan waktu dan pembiayaan yang tidak sedikit (Ridwan et al., 2021). Selain itu, pengembangan video pembelajaran yang berkualitas membutuhkan waktu, tenaga, perangkat, dan perencanaan yang memadai. Oleh sebab itu, penggunaan video dalam pembelajaran perlu didasarkan pada kebutuhan materi dan tujuan pembelajaran, bukan semata-mata pada popularitas platform.

Hasil observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti saat melaksanakan Program PPL Terbimbing pada bulan Maret hingga Mei 2026 di SMKN 3 Malang menunjukkan bahwa keterbatasan waktu menjadi kendala dalam pembelajaran Patiseri. Guru hanya memiliki 6 jam pelajaran per minggu, dengan pembagian 1 JP untuk penyampaian materi dan 5 JP untuk praktik. Kondisi tersebut mendorong guru memanfaatkan video tutorial dari *YouTube* dan *TikTok* sebagai materi belajar mandiri sebelum hari pembelajaran praktik. Dari sudut pandang murid, sekitar 40 murid kelas XI lebih memilih *TikTok* daripada *YouTube* dan 26 murid lain memilih *YouTube* daripada *TikTok* sebagai referensi tambahan karena durasi videonya yang lebih singkat. Perbedaan preferensi tersebut menjadi dasar penting untuk mengkaji apakah perbedaan karakteristik *platform* juga berkaitan dengan perbedaan capaian kognitif murid.

Meskipun penelitian mengenai penggunaan *YouTube* maupun *TikTok* sebagai media digital telah banyak dilakukan. Namun hasil penelitian terdahulu masih menghasilkan temuan yang belum konsisten, di mana sebagian menunjukkan keunggulan *YouTube*, sebagian menekankan keunggulan *TikTok* untuk engagement/microlearning, sementara penelitian tertentu menemukan tidak adanya perbedaan signifikan dan sebagian besar penelitian masih berfokus pada kualitas informasi, edukasi kesehatan, komunikasi digital, maupun persepsi pengguna terhadap kedua platform. Penelitian yang secara langsung membandingkan perbedaan *YouTube* dan *TikTok* terhadap kemampuan kognitif murid dalam pembelajaran prosedural dan kognitif tingkat tinggi, khususnya pada mata pelajaran Patiseri Kue Indonesia di SMK, masih terbatas.

Penelitian ini memiliki kebaruan pada konteks pembelajaran Patiseri Kue Indonesia di SMK dengan membandingkan dua platform video yang memiliki karakteristik penyajian berbeda dan menggunakan kemampuan kognitif C3–C6 sebagai *outcome*. Fokus tersebut penting karena pembelajaran Patiseri menuntut murid tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga menerapkan prosedur, menganalisis penyebab kegagalan, mengevaluasi kualitas produk, dan menentukan alternatif tindakan yang sesuai.

Materi Kue Indonesia, khususnya produk berbahan dasar kacang-kacangan, menuntut murid untuk memahami prosedur secara berurutan dan mendalam karena melibatkan berbagai proses yang saling berkaitan, seperti teknik pencucian bahan, proses penyangraian atau penggorengan, tingkat hidrasi adonan, pengendalian suhu, hingga evaluasi tekstur dan karakteristik produk akhir. Kompleksitas tersebut menuntut terbentuknya kemampuan kognitif tingkat tinggi (C4–C6) yang mencakup analisis penyebab kegagalan produk, evaluasi kualitas hasil olahan, serta pengambilan keputusan dalam memperbaiki proses produksi. Meskipun mayoritas murid lebih menyukai video berdurasi singkat pada platform *TikTok* karena dianggap lebih praktis dan efisien dengan karakteristik *microlearning* dengan durasi pendek serta pola konsumsi konten yang didominasi perilaku *fast-scrolling* menyebabkan pembelajaran bersifat dangkal (*surface learning*). Kondisi tersebut dapat menghambat murid dalam membangun struktur pengetahuan yang utuh dan memahami hubungan antar tahapan proses produksi secara komprehensif. Sebaliknya, video berdurasi lebih panjang pada platform *YouTube* sehingga mendukung pemrosesan informasi secara mendalam (*deep processing*) karena murid memperoleh

DOI: https://doi.org/10.31004/edukatif.v8i5.9419

penjelasan yang lebih rinci, sistematis, dan kontekstual mengenai setiap tahapan pembuatan produk. Oleh karena itu, perbedaan karakteristik penyajian konten antara *TikTok* dan *YouTube* memberikan dampak yang berbeda terhadap pembentukan kemampuan kognitif murid pada pembelajaran Patiseri Kue Indonesia.

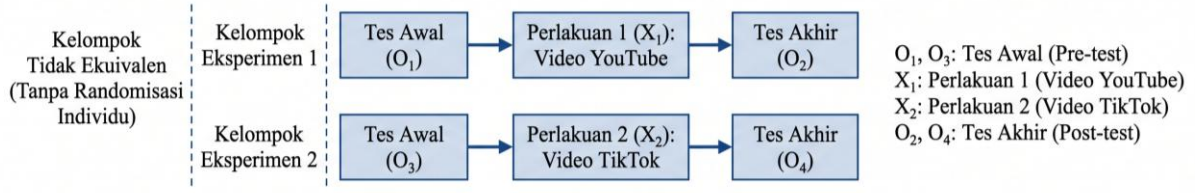
Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan *YouTube* dan *TikTok* dalam konteks pendidikan. Mayoritas 90% generasi Z sebesar 90% lebih banyak menghabiskan waktu di *TikTok* karena ketersediaan informasi terkini, durasi konten yang pendek, dan nilai hiburannya (Budiarti et al., 2025). Panjang konten dan algoritma platform mempengaruhi perhatian pengguna, di mana generasi Z lebih tertarik pada konten pendek *TikTok* (Jung et al., 2025). Sementara *YouTube* menarik pengguna dengan video lebih panjang melalui pencarian individual. Di sisi lain, Terdapat hasil penelitian yang menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan antara penggunaan *YouTube* dan *TikTok* sebagai media pendukung pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar kognitif maupun keterampilan analitik murid (Al-Ghifari et al., 2025). Penelitian lain menambahkan bahwa meskipun keduanya berpotensi sebagai media edukasi, retensi menonton video di *YouTube* masih tergolong rendah (Meiliana et al., 2021). P*latform YouTube* dan *TikTok* dapat memberikan manfaat besar dalam pembelajaran mandiri yang interaktif dan visual (Nugrahani dan Abduh, 2025). Media sosial ini mampu meningkatkan motivasi, berpikir kritis, dan kreativitas murid. Dari kajian tersebut tampak bahwa penelitian yang secara khusus membandingkan efektivitas kedua platform pada konteks pembelajaran vokasi kuliner, khususnya Patiseri, masih belum konsisten.

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan penelitian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan platform *YouTube* dan *TikTok* dalam konteks pembelajaran patiseri Kue Indonesia dengan kemampuan kognitif C3-C6 sebagai outcome. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih media digital yang paling sesuai bagi murid dalam menentukan sumber belajar yang tepat, serta bagi sekolah dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang sesuai dengan pembelajaran procedural dan HOTS dalam meningkatkan kualitas pembelajaran vokasi kuliner.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Multiple Experimental Group Design*, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan berbeda tanpa menggunakan kelompok kontrol konvensional. Pemilihan desain ini didasarkan pada kondisi subjek penelitian yang berasal dari kelas yang telah terbentuk sehingga peneliti tidak melakukan randomisasi individu terhadap kelompok penelitian. Kedua kelompok memperoleh materi dan tujuan pembelajaran yang sama, tetapi menggunakan media video tutorial yang berbeda.

Kelompok pertama memperoleh pembelajaran menggunakan video tutorial berbasis *YouTube* (X_1), sedangkan kelompok eksperimen kedua memperoleh pembelajaran menggunakan video tutorial berbasis *TikTok* (X_2). Kedua kelompok diberikan tes awal (*pre-test*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*post-test*) setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan kemampuan kognitif murid pada mata pelajaran Patiseri Kue Indonesia. Secara skematis, desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Penggunaan kelas yang telah terbentuk menyebabkan penelitian dikategorikan sebagai *quasi-experiment* karena peneliti tidak melakukan pengacakan individu. Untuk mengurangi potensi perbedaan kemampuan awal

DOI: https://doi.org/10.31004/edukatif.v8i5.9419

(*selection bias*), penentuan kelompok dilakukan dengan mempertimbangkan kesamaan karakteristik kelas dan kemampuan awal murid. Kemampuan awal selanjutnya diperiksa melalui hasil *pre-test* sebelum perlakuan. Berdasarkan data penelitian, rata-rata *pre-test* kedua kelompok sama, yaitu 68,24. Selanjutnya, kemampuan awal tetap dikendalikan secara statistik melalui analisis kovarians (*Analysis of Covariance*/ANCOVA) dengan skor *pre-test* sebagai kovariat.

Populasi penelitian adalah seluruh murid kelas XI Program Keahlian Kuliner di SMKN 3 Malang pada tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian berjumlah 34 murid yang berasal dari kelas yang telah terbentuk. Pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik kelas, materi pembelajaran, serta kemampuan awal murid.

Sampel terdiri atas dua kelompok eksperimen, masing-masing berjumlah 17 murid. Kelompok pertama memperoleh pembelajaran menggunakan video tutorial *YouTube*, sedangkan kelompok kedua memperoleh pembelajaran menggunakan video tutorial *TikTok*. Subjek penelitian merupakan murid yang sedang menempuh mata pelajaran Patiseri Kue Indonesia, memiliki akses terhadap perangkat *smartphone*, serta platform video yang digunakan dalam penelitian.

Instrumen utama penelitian berupa tes kemampuan kognitif dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 10 butir. Instrumen disusun berdasarkan indikator pembelajaran pada materi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar kacang-kacangan dan mengacu pada Taksonomi Bloom revisi, khususnya kemampuan kognitif pada level C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta). Indikator instrumen meliputi kemampuan menerapkan teknik pengolahan, menganalisis penyebab kegagalan produk, mengevaluasi kualitas hasil pengolahan, serta menentukan atau menyusun alternatif prosedur pembuatan produk secara tepat dan efisien. Distribusi butir soal pada setiap level kognitif disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen penelitian. Setiap butir soal dirancang untuk merepresentasikan indikator kompetensi secara spesifik. Khusus untuk indikator C6, kemampuan mencipta tidak hanya ditentukan berdasarkan label kognitif, tetapi harus tercermin melalui karakteristik stimulus dan alternatif jawaban yang menuntut murid memilih atau menentukan rancangan/prosedur yang paling sesuai berdasarkan kondisi yang diberikan.

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data, instrumen melalui validasi isi (*content validity*) dengan melibatkan ahli (*expert judgment*). Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian butir soal dengan indikator pembelajaran, materi, konstruksi soal, tingkat kognitif, dan penggunaan bahasa. Hasil penilaian validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap instrumen sebelum diberikan kepada subjek penelitian. Selain instrumen tes, penelitian menggunakan angket sebagai data pendukung untuk memperoleh informasi mengenai persepsi dan motivasi murid terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis video. Data angket digunakan sebagai informasi tambahan dan tidak menjadi dasar utama dalam pengujian hipotesis penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan perlakuan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, peneliti menentukan kelompok penelitian berdasarkan kelas yang telah terbentuk, menyiapkan perangkat pembelajaran, video tutorial, instrumen tes, serta instrumen pendukung. Selanjutnya, kedua kelompok diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan kognitif awal sebelum perlakuan.

Pada tahap perlakuan, kedua kelompok memperoleh materi dan tujuan pembelajaran yang sama, tetapi menggunakan media video tutorial dari platform yang berbeda. Kelompok *YouTube* memperoleh pembelajaran menggunakan video tutorial *YouTube* (X_1), sedangkan kelompok *TikTok* memperoleh pembelajaran menggunakan video tutorial *TikTok* (X_2). Materi video mencakup prosedur pembuatan kue Indonesia berbahan dasar kacang-kacangan, teknik pengolahan, tahapan kerja, serta evaluasi hasil produk. Dengan demikian, perbedaan perlakuan terutama terletak pada karakteristik media/platform video yang digunakan, sedangkan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran dibuat setara.

DOI: https://doi.org/10.31004/edukatif.v8i5.9419

Setelah seluruh perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan *post-test* menggunakan instrumen yang telah disiapkan untuk mengetahui kemampuan kognitif setelah pembelajaran. Data *pre-test* dan *post-test* selanjutnya digunakan untuk menganalisis perubahan kemampuan kognitif murid.

Data penelitian dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing kelompok, meliputi nilai rata-rata (*mean*), median, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum. Selain itu, peningkatan kemampuan kognitif juga dapat dideskripsikan menggunakan skor *N-gain* yang dihitung berdasarkan perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* terhadap skor maksimum yang mungkin dicapai. Perbedaan kemampuan awal dikendalikan menggunakan analisis kovarians (*Analysis of Covariance*/ANCOVA), dengan skor *post-test* sebagai variabel dependen, jenis media pembelajaran sebagai variabel independen, dan skor *pre-test* sebagai kovariat. Penggunaan ANCOVA bertujuan untuk mengestimasi perbedaan kemampuan kognitif akhir antarkelompok setelah mempertimbangkan kemampuan awal murid. Sebelum analisis ANCOVA dilakukan, data diperiksa berdasarkan asumsi analisis yang relevan, meliputi normalitas residual, homogenitas varians, linearitas hubungan antara *pre-test* dan *post-test*, serta homogenitas kemiringan regresi (*homogeneity of regression slopes*). Apabila asumsi parametrik tidak terpenuhi secara memadai, analisis alternatif dipertimbangkan sesuai karakteristik data.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan data kemampuan kognitif murid SMK Kuliner pada mata pelajaran Patiseri Kue Indonesia dari dua kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang menggunakan media video tutorial *YouTube* dan kelompok yang menggunakan media video tutorial *TikTok*. Data diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* menggunakan instrumen tes pilihan ganda yang mencakup level kognitif C3 hingga C6 berdasarkan Taksonomi Bloom revisi.

Tabel 1. Deskripsi Kemampuan Kognitif Kelompok *YouTube* dan *TikTok*

Statistik Deskriptif	Kelompok *YouTube* (n=17)	Kelompok *TikTok* (n=17)
Rata-rata *Pre-test*	68,24	68,24
Standar Deviasi *Pre-test*	9,51	3,93
Rata-rata *Post-test*	97,65	88,24
Standar Deviasi *Post-test*	4,37	7,28
Rata-rata *N-Gain*	0,93	0,62
Kategori *N-Gain*	**Tinggi**	**Sedang**

Sumber: Data primer hasil penelitian (2026)

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada Tabel 1.1, terlihat bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang setara, ditunjukkan oleh nilai rata-rata *pre-test* yang identik sebesar 68,24. Setelah diberikan perlakuan, kelompok *YouTube* memperoleh nilai rata-rata *post-test* sebesar 97,65 (SD = 4,37), lebih tinggi dibandingkan kelompok *TikTok* sebesar 88,24 (SD = 7,28). Ditinjau dari peningkatan nilai *(N-Gain)*, kelompok *YouTube* mengalami peningkatan dengan kategori "Tinggi" (0,93), sedangkan kelompok *TikTok* berada pada kategori "Sedang" (0,62). Nilai N-gain menunjukkan bahwa kelompok *YouTube* berada pada kategori tinggi dengan skor 0,93, sedangkan kelompok *TikTok* berada pada kategori sedang dengan skor 0,62. Secara deskriptif, kedua kelompok mengalami peningkatan capaian setelah pembelajaran, dengan peningkatan yang lebih besar pada kelompok *YouTube*.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis (*Independent Sample t-test* & *Effect Size*)

Parameter Uji	Pre-test	Post-test
Degrees of Freedom (df)	32	32
t-hitung	0,000	4,571
P-value (two-tail)	1,000	$6{,}87 \times 10^{-5}$
Effect Size (Cohen's d)	-	1,57

DOI: https://doi.org/10.31004/edukatif.v8i5.9419

Keputusan	H_0 Diterima (Tidak ada perbedaan)	H_0 Ditolak (Terdapat perbedaan signifikan)
Parameter Uji	**Pre-test**	**Post-test**

Sumber: Data primer hasil penelitian (2026)

Hasil uji prasyarat *independent sample t-test* pada skor *pre-test* menghasilkan *p-value* sebesar 1,000 (> 0,05). Hal ini menegaskan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan kognitif awal yang signifikan antara kedua kelompok sebelum perlakuan. Sementara itu, hasil uji pada skor *post-test* menunjukkan *t-hitung* sebesar 4,571 yang lebih besar dari *t-tabel* (2,037), dengan *p-value* $6{,}87 \times 10^{-5}$ (< 0,05). Secara statistik, terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan kognitif akhir murid. Untuk mengukur dampak praktis dari perbedaan tersebut, dilakukan perhitungan *effect size* menggunakan rumus Cohen's d dan diperoleh nilai sebesar 1,57. Berdasarkan kriteria Cohen, nilai ini tergolong ke dalam efek besar *(large effect)*.

Mengingat kemampuan awal kedua kelompok terbukti setara, perbedaan nilai *post-test* dan besarnya *effect size* dapat dikaitkan langsung dengan intervensi media. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video tutorial *YouTube* secara praktis dan statistik lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif murid dibandingkan video tutorial *TikTok*.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kognitif murid yang belajar menggunakan video tutorial *YouTube* dan *TikTok* pada mata pelajaran Patiseri Kue Indonesia. Kelompok yang menggunakan *YouTube* memperoleh capaian kognitif yang lebih tinggi dibandingkan kelompok *TikTok*. Temuan ini konsisten dengan karakteristik media pembelajaran berbasis video yang dapat memfasilitasi representasi visual dan auditori, di mana murid memperoleh pengalaman belajar yang konkret sehingga materi yang bersifat prosedural menjadi lebih mudah dipahami.

Tingginya capaian kelompok *YouTube* kemungkinan menjelaskan bahwa karakteristik platform tersebut mendukung penyajian materi secara lebih mendalam dan sistematis. Video dengan durasi memadai memberikan kesempatan kepada guru untuk merancang desain instruksional secara rinci, mulai dari pemilihan bahan, teknik pencampuran adonan, pengaturan suhu, hingga evaluasi hasil produk akhir. Hal ini sejalan dengan taksonomi karakteristik video pembelajaran yang mengorganisasikan aspek pendukung ke dalam delapan kategori utama meliputi fitur audio, fitur visual, fitur teks, perilaku instruktur, aktivitas pembelajar, fitur interaktif, gaya produksi, dan desain instruksional sebagai elemen kunci yang memfasilitasi efektivitas kognitif (nursholehah et al., 2025). Penyajian materi yang lengkap dan terstruktur ini dapat diduga mendukung terjadinya *deep processing* sehingga murid mampu membangun pemahaman konseptual dan prosedural secara utuh.

Pada pembelajaran Patiseri Kue Indonesia, murid tidak hanya dituntut untuk mengingat tahapan, tetapi juga menganalisis penyebab kegagalan dan menentukan tindakan perbaikan. Oleh karena itu, penyajian instruksional yang komprehensif sangat diperlukan untuk mendukung kognitif tingkat tinggi (C4–C6). Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa rendahnya capaian keterampilan vokasional murid sering kali dipicu oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang inovatif dan tidak mampu menarik perhatian secara menyeluruh. Melalui pemanfaatan platform video yang memiliki keleluasaan durasi seperti YouTube, guru dapat memberikan inovasi baru dalam proses demonstrasi prosedural yang lebih menarik dan mudah dipahami selangkah demi selangkah (Nursolehah & Rahmiati, 2022).

Di sisi lain, kelompok *TikTok* memperoleh hasil yang baik, namun secara statistik masih berada di bawah kelompok *YouTube*. Hasil belajar dari sebuah media sangat ditentukan oleh desain instruksional, segmentasi materi, kualitas visual, kejelasan narasi, *signaling*, pengelolaan beban kognitif (*cognitive load*), aktivitas setelah menonton, dan kualitas tugas (Fauzi & Surawan, 2025). Pada konteks materi prosedural patiseri, karakteristik *microlearning* dan perilaku *fast-scrolling* dapat diduga memicu beban kognitif berlebih jika tidak dikelola dengan segmentasi materi yang tepat. Tanpa aktivitas refleksi yang memadai setelah menonton, murid berisiko terjebak pada *surface learning*, di mana mereka mengalami kesulitan dalam menghubungkan setiap tahapan proses pembuatan produk secara utuh ketika dihadapkan pada permasalahan nyata. Resiko ini sejalan dengan

DOI: https://doi.org/10.31004/edukatif.v8i5.9419

penelitian dari (Silva et al., 2025) yang menegaskan bahwa penggunaan sumber daya teknologi yang terlalu dangkal dapat mengorbankan retensi pembelajaran, sehingga pendekatan *microlearning* memerlukan perencanaan kegiatan yang hati-hati agar tidak sekadar berujung pada penyampaian konten yang pasif. Model pembelajaran prosedural merupakan pembelajaran langsung yang khusus dirancang untuk meningkatkan cara belajar murid mengenai pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang bisa dipelajari dengan cara bertahap (Istarani, 2012). Penerapan model prosedural yang mengajarkan ilmu selangkah demi selangkah ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan vokasional karena mampu mengendalikan isi materi dan menekankan poin-poin penting secara detail. Karakteristik inilah yang lebih mudah diakomodasi oleh durasi dan format YouTube dibandingkan TikTok, sehingga murid terhindar dari *surface learning* (Nursolehah & Rahmiati, 2022).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Jung et al., 2025), (Meiliana et al., 2021), (Wicaksono & Retno, 2024), dan (Windiani et. al., 2024) yang menemukan bahwa media berbasis video dengan format yang mendukung kedalaman materi (seperti *YouTube*) lebih efektif untuk menyajikan informasi yang terstruktur, kredibel, dan komprehensif. Temuan ini juga sejalan dengan kajian dari (Fauzi & Surawan, 2025), (Permadi & Widyasari, 2025), (Ekawati & Oktavian, 2025), (Putri et al., 2024), dan (Parapat & Azhar, 2024) mengenai fenomena *cognitive overload* atau *TikTok Brain*, di mana intervensi video berdurasi sangat singkat dan minim aktivitas lanjutan terstruktur dapat mendistraksi fokus kognitif murid sehingga berpotensi memicu *surface learning* pada mata pelajaran yang membutuhkan ketekunan prosedural. Kondisi ini didukung oleh kajian psikologis yang menunjukkan bahwa paparan video pendek tanpa pengawasan atau segmentasi yang tepat berisiko mengganggu kesehatan dan perkembangan kognitif anak, mengingat bagian otak seperti korteks prefrontal masih dalam proses pematangan dan sangat rentan terhadap distraksi instan (Putri et al., 2024). Gangguan fokus ini dapat dijelaskan melalui teori pemrosesan informasi visual, di mana alokasi atensi manusia akan menjadi kurang andal ketika harus memproses informasi visual yang datang secara konstan dalam durasi yang sangat terbatas (Thomas & Weaver, 1975).

Sebaliknya, temuan ini berbeda dengan simpulan dalam penelitian (Al-Ghifari et al., 2026), Budiarti et al., 2022), (Conde-Caballero et al., 2021), (Fajriani et al., 2025), dan (Lim et al., 2025) yang tidak menemukan perbedaan efektivitas secara signifikan, atau justru lebih mengunggulkan platform *microlearning* karena kuatnya faktor *novelty* (kebaruan) dan interaksi sosial. Dukungan terhadap argumen ini terlihat pada penelitian yang menemukan bahwa faktor interaksi jaringan di media sosial memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan efikasi diri dalam belajar. Penggunaan platform media sosial memungkinkan murid mendapatkan dorongan dari teman sebaya, bantuan pengajar, serta pengakuan dari teman daring yang memicu rasa pencapaian dan minat belajar yang lebih tinggi (Hu et al., 2024). Perbedaan tersebut kemungkinan disebabkan oleh sejumlah faktor moderator, meliputi karakteristik demografi subjek penelitian, perbedaan model desain instruksional, serta instrumen pengukuran *outcome* yang digunakan (misalnya, hanya mengukur *recall* level kognitif dasar C1-C2). Lebih jauh lagi, pemanfaatan teknologi digital melalui *microlearning* terbukti secara teoretis mampu memenuhi kebutuhan psikologis dasar murid—khususnya otonomi dan rasa kompetensi—yang berujung pada peningkatan motivasi intrinsik secara signifikan (Silva et al., 2025). Bahkan, penelitian lain membuktikan bahwa pendekatan *microlearning* menggunakan video tutorial pendek mampu meningkatkan kemampuan belajar murid hingga 18% dan menekan angka kegagalan evaluasi hingga 0% karena materi menjadi lebih mudah diingat dalam jangka panjang(Mohammed et al., 2018). Perbedaan tersebut juga dapat terjadi karena format intervensi pada penelitian sebelumnya bersifat hiburan ringan dengan durasi perlakuan yang lebih singkat. Oleh karena itu, dapat ditarik sintesis bahwa pada materi Patiseri Kue Indonesia yang kompleks dan menuntut penalaran tingkat tinggi, penggunaan desain segmentasi narasi komprehensif seperti pada *YouTube* menjadi lebih terukur efektivitas kognitifnya.

Selain aspek capaian belajar, hasil ini memiliki relevansi terhadap efisiensi pengelolaan pembelajaran. (Ridwan et al., 2021) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video panjang

memerlukan waktu, tenaga, dan biaya yang besar. Kondisi tersebut berpotensi meningkatkan beban kerja guru vokasi. Oleh karena itu, sebagai implikasi atau hipotesis praktis yang dapat diuji pada penelitian selanjutnya, pendekatan *blended media learning* berpotensi dipertimbangkan. Karena penelitian ini hanya membandingkan dua perlakuan secara terpisah dan belum menguji gabungannya, maka dapat dihipotesiskan bahwa efektivitas tertinggi mungkin tercapai jika *YouTube* dialokasikan untuk materi prosedural kompleks (pengendalian suhu, analisis kegagalan produk), sementara *TikTok* dihipotesiskan sebagai *teaser* penguatan konsep, pemantik motivasi, atau visualisasi *plating* singkat sebelum aktivitas praktik laboratorium dimulai. Skenario hipotesis ini sangat didukung oleh literatur yang menyimpulkan bahwa pembelajaran mikro melalui video pendek memiliki efektivitas yang tinggi dan berperan sentral dalam meningkatkan keterlibatan, mempersonalisasi pengajaran, serta menghubungkan konsep dengan situasi nyata demi membangkitkan motivasi siswa (Silva et al., 2025). Tingginya antusiasme murid terhadap metode *microlearning* ini juga dibuktikan oleh tingginya tingkat preferensi (95%) pembelajar terhadap alat bantu berupa video tutorial singkat (Mohammed et al., 2018).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video tutorial *YouTube* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif murid SMK Kuliner pada mata pelajaran Patiseri Kue Indonesia dibandingkan media *TikTok*. Kesimpulan ini didukung oleh analisis *pre-test* dan *post-test* yang membuktikan bahwa dengan kemampuan awal yang setara, kelompok *YouTube* memperoleh rata-rata peningkatan capaian akhir yang secara signifikan lebih tinggi. Peningkatan ini khususnya relevan dalam mendukung penguasaan aspek kognitif tingkat tinggi yang meliputi kemampuan analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah.

Implikasi utama dari temuan ini adalah bahwa pemilihan platform media pembelajaran tidak dapat disamaratakan, melainkan harus mempertimbangkan tingkat kompleksitas dan karakteristik materi. Materi patiseri yang bersifat prosedural dan kompleks lebih sesuai difasilitasi oleh media yang memungkinkan penyajian instruksional secara utuh, sistematis, dan mendalam seperti *YouTube*, dibandingkan dengan platform *microlearning* berdurasi singkat.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan. Ukuran instrumen pengukuran hasil belajar yang digunakan masih terbatas pada 10 butir soal. Selain itu, ruang lingkup penelitian hanya melibatkan sampel berskala kecil (34 murid dalam dua kelompok) di satu sekolah, dan difokuskan secara spesifik pada materi berbahan dasar kacang-kacangan. Penelitian ini juga berfokus pada capaian akhir dan belum mengukur mekanisme kognitif di balik penggunaan media, seperti tingkat keterlibatan murid (*engagement*), beban kognitif (*cognitive load*), maupun pemrosesan informasi mendalam (*deep processing*). Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mereplikasi eksperimen ini pada materi kuliner yang berbeda dengan sampel yang lebih beragam, serta melibatkan pengukuran terhadap variabel mekanisme kognitif untuk memperoleh gambaran efektivitas yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Universitas Negeri Malang atas dukungan, bimbingan, dan kesempatan yang diberikan sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dan diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Ghifari, F. M., Purnawirawan, O., & Amalia, F. (2026). Perbandingan PBL Berbantuan *YouTube* dan *TikTok* terhadap Keterampilan Analitik dan Hasil Belajar. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, *10*(4). https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/6056650.

Budiarti, N. F., Riandhita, A., & Tally, N. A. S. (2022). Preferensi Gen Z terhadap Kemajuan Teknologi pada Aplikasi *TikTok* dan *YouTube*. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, *1*, 501–508.

Chakam, A. J., Qosim, S., Hamdani, A. S., & Soraya, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Video pada Kelas IX SMP Al-Furqan Madrasatul Quran. *Tadbir Muwahhid*, *7*(2), 205–255. https://doi.org/10.30997/jtm.v7i2.9532

Chen, Z., Pan, S., & Zuo, S. (2022). *TikTok* and *YouTube* as Sources of Information on Anal Fissure: A Comparative Analysis. *Frontiers in Public Health*, *10*, Article 1000338. https://doi.org/10.3389/fpubh.2022.1000338.

Conde-Caballero, D., Castillo-Sarmiento, C. A., Ballesteros-Yánez, I., Rivero-Jiménez, B., & Mariano-Juárez, L. (2024). Microlearning through TikTok in Higher Education. An Evaluation of Uses and Potentials. *Education and Information Technologies*, *29*(2), 2365–2385. https://doi.org/10.1007/s10639-023-11904-4

Donahue, A. L., Rodriguez, J., & Shore, J. H. (2021). Telemental Health and the Management of Psychosis. *Current Psychiatry Reports*, *23*(5), 23–28. https://doi.org/10.1007/s11920-021-01242-y

Ekawati, H. S., & Oktavian, R. T. (2025). Pengaruh Media Sosial Edukatif (*Tiktok*) terhadap Motivasi Belajar Murid SD. *Patria Education Journal (PEJ)*, *5*(2), 56–60.

Fajriani, F., Aprilia, N. N., Harahap, I., & Mulyeni, S. (2025). Penggunaan Media Sosial *Tiktok* dalam Proses Pembelajaran. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, *3*(1), 96–104.

Fauzi, N. A., & Surawan, S. (2025). *TikTok* Brain: Efek Video Pendek pada Daya Konsentrasi Mahamurid Pendidikan Agama Islam IAIN Palangka Raya. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, *2*(3), 576–587.

Hu, J., Lai, Y., & Yi, X. (2024). Effectiveness of Social Media-Assisted Course on Learning Self-Efficacy. *Scientific Reports*, *14*(1), 1–12. https://doi.org/10.1038/s41598-024-60724-0

Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Media Persada.

Judijanto, L., Khoiri, M., Arsyad, M., Sitopu, J. W., & Sitepu, E. (2024). *Pengaruh Teknologi Pembelajaran terhadap Perkembangan Kognitif dan Kreativitas Siswa di Era Digital*. *2*(04), 293–300.

Jung, J., Yoon, S. H., Kengesbay, D., & Lee, S. K. (2025). Qualitative Comparison Between *TikTok* and *YouTube*. *International Journal of Contents*, *21*(1), 23–36. https://doi.org/10.5392/ijoc.2025.21.1.023

Lim, V., Jackson, J., Erwin, E., Susanto, J., Selina, S., & Wibowo, T. (2025). Perbandingan Keseruan Menonton Video Pendek dari *TikTok*, Instagram Reels, dan *YouTube* Shorts. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknik Komputer*, *10*(1), 41–46.

Novela, L., Karyanto, Y., Maulya, L. F. D., & Apriliani, D. (2025). Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Murid Kejuruan Kuliner. *Diajar: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *4*(3), 367–376. https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.4282

Nugrahani, W. F., & Abduh, M. (2025). Bagaimana Peran & Dampak *YouTube* dan *TikTok* bagi Murid Sekolah Dasar? *Aulad: Journal on Early Childhood*, *8*(1), 145–158. https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.945

Nursolehah, R., & Rahmiati. (2022). Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3(2), 524–532. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Meiliana, M., Pratiwi, R., & Harumi, M. (2021). Penggunaan *TikTok* dan *YouTube* sebagai Media Edukasi Pangan Kelompok Usia Remaja dan Dewasa. *Servirisma: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, *1*(1), 45–60. https://doi.org/10.21460/servirisma.2021.11.5

Mohammed, G. S., Wakil, K., & Nawroly, S. S. (2018). The Effectiveness of Microlearning to Improve Students' Learning Ability Article Info Abstract. *International Journal of Educational Research Review*, *3*(3), 32–38. www.ijere.com

Navarrete, E., Nehring, A., Schanze, S., Ewerth, R., & Hoppe, A. (2025). A Closer Look into Recent Video-based Learning Research: A Comprehensive Review of Video Characteristics, Tools, Technologies, and Learning Effectiveness. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, *35*(4), 1631–1694. https://doi.org/10.1007/s40593-025-00481-x

Nursolehah, R., & Rahmiati. (2022). Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3(2), 524–532. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Parapat, D. A., & Azhar, A. A. (2024). Pemanfaatan Media Sosial *Tiktok* sebagai Sumber Informasi Berita Bagi Mahamurid FIS UIN Sumatera Utara Medan. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, *2*(10), 46–56.

Putri, A. E., Aurilio, F. L., Alayubi, M. S., & Putri, R. D. (2024). Dampak Video Pendek terhadap Perkembangan Kognitif dan Bahasa pada Masa Early Childhood. *Jurnal Flourishing*, *4*(5), 232–244.

Ridwan, R. S., Al-Aqsha, I., & Rahmadini, G. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Komputer*, *18*(1), 38–53. https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK

Rusadi, WP, & Marlina, M. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Prosedural dalam Meningkatkan Keterampilan Vokasional bagi Siswa Tunarungu di Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Basicedu*, *5* (1), 280–287. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.654

Saptadi, N. T. S., et al. (2025). *Pendidikan Vokasional Teori dan Praktik*. PT. Sada Kurnia Pustaka.

Silva, E. S., Costa, W. P. da, Lima, J. C. de, & Ferreira, J. C. (2025). Contribution of Microlearning in Basic Education: A Systematic Review. *Education Sciences*, *15*(3), 1–20. https://doi.org/10.3390/educsci15030302

Soto-Vásquez, Arthur D. (2022). YouTube and TikTok as Platforms for Learning about Others: The Case of Non- Chinese Travel Videos in Shanghai Disneyland. De Gruyter Mouton. 1(2), 315-338. https://doi.org/10.1515/omgc-2022-0012

Susilowati D. (2023). Analisis Kualitas Instrumen Tes Hasil Belajar Pembelajaran IPAS pada Kemampuan Literasi Sains dan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, *4*(2), 111–117.

Permadi, R. B., & Widyasari, C. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Sosial *Tiktok* terhadap Intensitas Waktu Belajar Murid Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *14*(3), 4953–4966.

Pratiwi, R., Sulandjari, S., Astuti, nugrahani, Miranti, G., Boga, P. T., & Surabaya, U. N. (2021). *Jurnal Tata Boga Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Website Pada Kompetensi Dasar Kue Indonesia dari Ketan*. *10*(2), 380–388.

Thomas, E. A. C., & Weaver, W. B. (1975). Cognitive Processing and Time Perception. *Perception & Psychophysics*, *17*(4), 363–367. https://doi.org/10.3758/BF03199347

Wicaksono, H., & Retno, S. D. A. (2024). Efektivitas Media Sosial *Youtube* terhadap Kebutuhan Informasi Keislaman Peserta Didik di MAN 8 Jakarta. *Orbith*, *20*(2), 118–126.

Widad, F., Ibrahim, M., Thamrin, M., & Kasiyun, S. (2021). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Melalui Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(5), 3263–3268. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1217

Windiani, N. A., Hasyim, M. A., & Hutari, N. A. (2024). Pergeseran Sumber Informasi dari *YouTube* ke *TikTok* pada Mahamurid Ilmu Komunikasi Universitas Nahdlatul Ulama Sulawesi Tenggara. *JISDIK: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Pendidikan*, *2*(1), 159–166.

Yusuf, M., Setiawan, H., Irwanto, Masyita, N., Yuhanef, A., & Momo, A. H. (2025). *Strategi dan Model Pembelajaran Vokasi dan Kejuruan*. CV. Eureka Media Aksara.