

## **PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI KONTEN MEDIA SOSIAL TIKTOK DI FASE F RPL SMK NEGERI 2 TABANAN**

**Ni Wayan Dian Permana Dewi<sup>1\*</sup>, Ni Made Serma Wati<sup>2</sup>, Ni Putu Yunisa Ryani<sup>3</sup>,  
Ni Made Ayu Cindrayuni<sup>4</sup>**

<sup>1,2</sup>Jurusan Pendidikan Matematika,

Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP Saraswati

\*[dian.permana0203@gmail.com](mailto:dian.permana0203@gmail.com), [serma.wati93@gmail.com](mailto:serma.wati93@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian Tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar matematika melalui konten media sosial Tiktok di fase F RPL SMK Negeri 2 Tabanan. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Quantitative Approach* (Pendekatan Kuantitatif). Penelitian ini dilaksanakan di SMK 2 Tabanan pada semester Ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subyek Penelitian adalah siswa fase F RPL sebanyak 33 siswa dengan banyak siswa perempuan 16 orang dan laki-laki sebanyak 17 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, 69% siswa mencapai KKM dengan rata-rata kelas 76,03. Pada siklus ke II hasil tes menunjukkan bahwa rata-rata kelas mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 15%. Pada siklus II prestasi belajar matematika lebih meningkat dibandingkan dengan siklus I. Ditandai bahwa skor rata-rata kelas adalah 88,06. Jika dibandingkan dengan skor rata-rata prestasi belajar siswa pada siklus I terjadi peningkatan yaitu dari 76, 03 menjadi 88,06 sehingga mengalami peningkatan sebesar 12,03 atau sebesar 15%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa konten media sosial tiktok dapat meningkatkan prestasi belajar.

**Kata kunci:** Tiktok, Media sosial, Prestasi belajar

## **IMPROVING MATHEMATICS LEARNING ACHIEVEMENT THROUGH TIKTOK SOCIAL MEDIA CONTENT IN PHASE F RPL SMK NEGERI 2 TABANAN**

### **ABSTRACT**

*This classroom action research aims to determine the increase in mathematics learning achievement through Tiktok social media content in phase F RPL at SMK Negeri 2 Tabanan. This research uses a Quantitative Approach. This research was carried out at SMK 2 Tabanan in the Odd semester of the 2024/2025 academic year. The research subjects were 33 phase F RPL students with 16 female students and 17 male students. The results showed that in cycle I, 69% of students achieved the KKM with a class average of 76.03. In the second cycle, the test results showed that the class average experienced a significant increase, namely 15%. In cycle II, mathematics learning achievement increased more compared to cycle I. It was indicated that the class average score was 88.06. When compared with the average score of student learning achievement in cycle I, there was an increase, namely from 76.03 to 88.06, resulting in an increase of 12.03 or 15%. So it can be concluded that TikTok social media content can improve learning achievement.*

*Keywords: Tiktok, Social media, Learning achievements*

## PENDAHULUAN

Pendidikan matematika merupakan aspek penting dalam kurikulum di tingkat SMK. Namun, pemahaman materi ajar matematika sering kali menjadi tantangan bagi siswa. Kemajuan teknologi dan penggunaan media sosial telah membuka peluang baru untuk meningkatkan cara pengajaran dan pembelajaran. Salah satu platform media sosial yang sangat populer di kalangan siswa adalah TikTok, yang dapat digunakan untuk membuat konten edukatif yang menarik dan interaktif.

Matematika banyak dibutuhkan dalam setiap aspek kehidupan manusia dan erat kaitannya dengan bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari dan merupakan mata pelajaran yang selalu ada pada tingkatan apapun di sekolah. Hal ini disebabkan karena matematika mendasari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern yang terjadi di dunia. Penggunaan media pembelajaran di era digital dituntut untuk meningkatkan standar pengajaran karena hal itu dapat mendorong pembelajaran yang lebih efisien. (Winarni et al., 2021). Untuk membantu siswa memahami materi yang kompleks, media diperlukan sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa. (Suseno et al., 2020). Salah satu syarat agar proses pembelajaran berhasil adalah guru memanfaatkan sumber belajar yang tepat guna membantu siswa belajar dan dapat menggugah minatnya untuk belajar lebih lanjut.

Melalui pembelajaran matematika peserta didik diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, logis, sistematis, cermat, efektif, dan efisien dalam menyelesaikan suatu masalah. Namun matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan.

Sebagaimana yang diungkapkan Wahyudin (2008), bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk diajarkan maupun dipelajari. Hal ini disebabkan karena dalam mempelajari matematika terkadang memerlukan pemahaman yang memadai tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Seperti yang diungkapkan oleh Dienes (dalam Karso dkk, 2008), pada hakikatnya belajar matematika melibatkan suatu struktur hirarki dari konsep-konsep tingkat tinggi yang dibentuk atas dasar apa yang telah dibentuk sebelumnya dan mempelajari matematika tidak semudah pelajaran lain karena matematika membutuhkan langkah-langkah untuk menemukan suatu hasil dari pertanyaan yang diberikan dan memerlukan arahan dari guru dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Penerapan media pembelajaran yang cocok diperlukan untuk mendorong keterikatan, semangat belajar, dan kemampuan kognitif siswa. Pembelajaran harus dirancang untuk menarik minat siswa dalam belajar, terutama jika menyangkut mata pelajaran seperti matematika yang kurang menarik bagi sebagian siswa. Keterampilan berhitung siswa akan berkurang jika mereka kurang termotivasi untuk belajar (Sirait, 2016). Hal ini serupa dengan fenomena yang ditemukan penulis dari hasil observasi hasil belajar matematika dan wawancara kepada siswa fase F RPL SMK Negeri 2 Tabanan dan guru matematika yang mengajar di kelas tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terungkap bahwa siswa merasa nyaman dan termotivasi belajar matematika apabila pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran yang interaktif dan menerapkan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (seperti Video Tiktok pembelajaran, media power point, dll) jika dibandingkan kegiatan pembelajaran yang

berpusat pada guru (*teacher center*).

Guru Matematika yang mengajar di kelas tersebut juga mengungkapkan bahwa siswa di fase F memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda – beda. Ada siswa yang memiliki gaya belajar Visual, Auditori dan Kinestetik. Sehingga guru yang mengajar dikelas tersebut sering kesulitan dalam mengakomodir seluruh siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Serta berdasarkan beberapa hasil penilaian harian matematika dan ulangan akhir semester ganjil, menunjukkan bahwa prestasi belajar matematika siswa masih belum menunjukkan hasil yang diharapkan, yaitu nilai rata-rata masih dibawah KKM( Kriteria Ketuntasan Minimum ) yang ditetapkan. Adapun rata-rata nilai ulangan semester sebesar 60,54.

Mencermati permasalahan yang ada penulis merasa perlu dan sangat penting untuk memecahkan permasalahan tersebut, terutama adalah untuk memecahkan permasalahan rendahnya prestasi belajar matematika siswa dan kurangnya pemanfaatan TIK dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk mewujudkan karakter siswa dan guru yang siap menghadapi revolusi industri 4.0. Untuk mengatasi hambatan maupun kesulitan tersebut, maka guru harus memodifikasi pembelajaran yang selama ini diterapkan dengan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta dengan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, dan Video Tiktok. Video Tiktok merupakan contoh media pembelajaran berbasis multimedia yang mampu digunakan untuk penyampaian materi. Materi disampaikan melalui gambar bergerak yang terdiri dalam banyak frame yang diputar atau disusun dan ditampilkan secara bergiliran dengan cepat sehingga Video Tiktok tersebut

dapat menampilkan objek bergerak. Video Tiktok dibuat berdasarkan konsep materi yang dibelajarkan yang telah direncanakan sebelumnya. Manfaat atau keuntungan yang didapat dari penggunaan media pembelajaran Video Tiktok sangatlah banyak jika diterapkan dalam pembelajaran. Dalam buku Media Pembelajaran (Arsyad, 2013) disebutkan bahwa terdapat beberapa keuntungan utama menggunakan media pembelajaran Video Tiktok, keuntungan tersebut antara lain:

1. Video Tiktok dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Video Tiktok merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat.
2. Video Tiktok dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
3. Selain mendorong dan meningkatkan motivasi, Video Tiktok menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
4. Video Tiktok yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Seperti slogan yang ada bahwa Video Tiktok dapat membawa dunia ke dalam kelas.
5. Video Tiktok dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen, maupun perorangan.
6. Dengan kemampuan teknik pengambilan gambar frame demi frame, Video Tiktok yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan secara singkat dalam beberapa menit saja.

Perkembangan teknologi memiliki pengaruh besar terhadap dunia, salah satunya di Indonesia. Perilaku informasi manusia

berubah seiring berkembangnya teknologi dari waktu ke waktu. Perkembangan teknologi yang semakin meningkat ini memberikan dampak yang besar dari berbagai aspek salah satunya yaitu penyebaran informasi yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Kemudahan dalam mengakses internet pun semakin mudah sehingga muncullah berbagai social media yang semakin menarik untuk digunakan oleh pengguna dan tentunya memiliki dampak dalam kemudahan mengakses internet sebagai sumber pencarian informasi. Seperti yang kita ketahui bahwa di era serba modern ini peran teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari sangat berpengaruh besar. Hal tersebut tentunya tidak lepas dari aktivitas kita yang setiap saat ditunjang oleh informasi itu sendiri.

Media sosial merupakan perkembangan teknologi media berbasis internet yang memberikan kemudahan bagi pengguna dalam berkomunikasi serta menyebarkan informasi melalui kreatifitas pengguna secara luas dimana saja. Hal ini mengakibatkan media sosial semakin dikenal luas oleh berbagai kalangan, terbukti dengan semakin populernya platform media sosial yang diperuntukkan bagi masyarakat umum, seperti Facebook, Instagram, Twitter, Snapchat, TikTok, dan lain-lain. TikTok merupakan jaringan sosial dan platform Video Tiktok musik asal Tiongkok. Aplikasi ini diluncurkan pada bulan September 2016. Berdasarkan data penelitian (Bohang, 2018). TikTok sendiri menjadi aplikasi paling banyak diunduh sebanyak 45,8 juta kali. Tentunya aplikasi ini dapat mengalahkan aplikasi populer lainnya seperti YouTube, Whatsapp, Facebook, dan Instagram.

Aplikasi Tik Tok adalah sebuah jaringan sosial dan platform Video Tiktok musik Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016. Aplikasi tersebut membolehkan para pemakai untuk membuat Video Tiktok musik

pendek mereka sendiri. Sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018, TikTok mengukuhkan diri sebagai aplikasi yang paling banyak diunduh, tepatnya 45,8 juta kali. Angka itu mengalahkan aplikasi umum seperti YouTube, WhatsApp, Facebook Messenger, dan Instagram (Fatimah Kartini Bohang, 2018).

Fitur Untuk memberikan dukungan pada para penggunanya dalam membuat konten-konten yang lebih kreatif, TikTok menawarkan berbagai fitur yang menarik kepada para penggunanya (Winarso, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti lebih tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai penggunaan Video Tiktok. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul “ Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Melalui Konten Media Sosial Tiktok di Fase F RPL SMK Negeri 2 Tabanan”.

## **METODE**

### **Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu Pendekatan kuantitatif atau sering disebut dengan Quantitative Approach merupakan suatu pendekatan penelitian yang sifatnya terukur secara angka, baik dari proses pengumpulan data, analisis hingga interpretasi hasil penelitian, serta kesimpulan. Teknik analisis yang dapat digunakan yaitu statistik deskripsi (tendensi sentral, disperse, atau distribusi kategorisasi dan menjelaskan hubungan kausalitas (sebab-akibat) antara variabel bebas dengan variabel terikat dengan memanipulasi variabel bebas. Peneliti memberikan treatment/perlakuan terhadap variabel bebas.

### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di fase F RPL SMK Negeri 2 Tabanan yang beralamat Jl. Wisnu, Belayu Marga, Peken, Batannyuh,

Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan, Bali. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan pada semester Ganjil tahun ajaran 2024/2025.

## Jenis dan Sumber Data

### Jenis Penelitian

Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas (PTK) atau disebut juga *Classroom Action Research* yang didefinisikan sebagai suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar yang berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan guru yang dilakukan oleh siswa (Arikunto, 2012). Sedangkan menurut O'Brien sebagaimana dikutip oleh Endang Mulyatiningsih (2011) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan ketika sekelompok orang (siswa) diidentifikasi permasalahannya, kemudian peneliti (guru) menetapkan suatu tindakan untuk mengatasinya. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, dimana setiap siklus terbagi dalam empat tahapan, yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi.

### Sumber Data

Subyek penelitian ini adalah siswa fase F RPL sebanyak 33 siswa dengan banyak siswa perempuan 16 orang dan laki-laki sebanyak 17 orang. Alasan pemilihan kelas ini 19 ialah karena prestasi belajar siswa dikelas ini masih rendah. Selain itu penggunaan media sosial tiktok belum pernah dilaksanakan di SMK tersebut.

### Teknik Pengumpulan Data

Data tentang prestasi belajar siswa dikumpulkan dengan menggunakan tes prestasi belajar. Tes prestasi belajar siswa yang digunakan dalam bentuk tes objektif yaitu berupa pilihan ganda yang dilaksanakan pada akhir tiap siklus. Tes pilihan ganda merupakan

suatu bentuk tes yang paling banyak dipergunakan dalam dunia pendidikan. Tes pilihan ganda terdiri dari sebuah pernyataan atau kalimat yang belum lengkap yang kemudian diikuti oleh sejumlah pernyataan atau bentuk yang dapat melengkapinya.

### Teknik Analisis Data

Data prestasi belajar yang telah dikumpulkan selanjutnya diolah secara deskriptif. Metode analisis data pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut :

- Menentukan Ketuntasan Individu (KI)  
Seorang siswa dikategorikan telah memenuhi ketuntasan individu (KI) bila skor prestasi belajar matematika siswa mencapai  $\geq 70$  (KKM Fase F SMK Negeri 2 Tabanan)
- Menghitung Rata-rata Prestasi Belajar Siswa  
Rata-rata prestasi belajar matematika siswa dapat dihitung dengan rumus:

$$M = \sum fX / N$$

Keterangan :

M = Nilai rata-rata prestasi belajar

$\sum fX$  = Jumlah skor prestasi belajar untuk semua siswa

N = Banyak siswa

## PEMBAHASAN

Pada siklus pertama, siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan Tik-Tok sebagai media pembelajaran. Sebagian besar siswa merasa lebih tertarik karena video TikTok yang singkat dan padat memberikan penjelasan yang mudah dipahami. TikTok juga memungkinkan siswa untuk mengakses materi di luar kelas dengan cara yang menyenangkan. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan, di mana siswa lebih aktif bertanya dan berdiskusi tentang materi yang dibahas.

Pada siklus pertama, setelah siswa diberikan tugas untuk mengerjakan soal-

soal setelah menonton video TikTok, hasil tes menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep matematika. Hasil tes awal sebelum siklus menunjukkan bahwa hanya 45% siswa yang mencapai nilai minimal (KKM) di atas 70. Namun, setelah siklus pertama, terdapat perubahan positif.

### Hasil Tes Siklus I:

Dalam tes setelah siklus pertama, 69% siswa mencapai KKM, dengan rata-rata kelas 76,03. Beberapa siswa bahkan menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dalam hal pemahaman konsep matematika yang diajarkan, terutama dalam topik sistem persamaan linier dua variabel.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan konten TikTok dapat membuat siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang biasanya dianggap sulit. Penjelasan yang disajikan dalam video pendek memberikan gambaran visual yang jelas tentang bagaimana konsep matematika bekerja, sehingga siswa merasa lebih percaya diri dan mampu mengaplikasikannya dalam soal-soal yang lebih kompleks.

Pada siklus kedua, setelah evaluasi dan refleksi dari siklus pertama, penggunaan konten TikTok lebih dimaksimalkan dengan menambahkan elemen diskusi kelompok, latihan soal bersama, dan pemberian feedback langsung setelah siswa mengerjakan tugas. Hal ini bertujuan untuk memastikan pemahaman yang lebih mendalam dan memperkuat pembelajaran.

### Hasil Tes Siklus II:

Pada akhir siklus kedua, hasil tes menunjukkan bahwa, dengan rata-rata kelas mengalami peningkatan yang lebih signifikan, yaitu 15% dibandingkan dengan siklus I. Banyak siswa yang sebelumnya kesulitan dalam memahami konsep sistem persamaan linier dua variabel sehingga kini mampu

menjelaskan konsep tersebut dengan baik.

Dengan penyempurnaan dan perbaikan tindakan pada siklus I, pada siklus II prestasi belajar matematika lebih meningkat dibandingkan dengan siklus I. Ditandai bahwa skor rata-rata adalah 88,06. Jika dibandingkan dengan skor rata-rata prestasi belajar siswa pada siklus I terjadi peningkatan yaitu dari 76,03 menjadi 88,06 sehingga mengalami peningkatan sebesar 12,03 atau sebesar 15%. Dari kondisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pada siklus II prestasi belajar siswa meningkat.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan TikTok tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menarik perhatian siswa, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami dan menguasai materi matematika. Konten TikTok yang dibuat dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan juga membantu siswa untuk lebih mudah mengingat dan mengaplikasikan konsep-konsep matematika dalam soal-soal yang lebih menantang.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, ada beberapa faktor yang dapat menjelaskan mengapa penggunaan TikTok efektif dalam meningkatkan prestasi belajar matematika:

1. **Visualisasi dan Penyederhanaan Materi:** TikTok memungkinkan pengajaran matematika dengan cara yang lebih visual dan sederhana. Video yang disajikan dalam format singkat dan menarik memungkinkan siswa untuk melihat hubungan antar konsep matematika secara lebih jelas dan mudah dipahami.
2. **Aksesibilitas:** Dengan TikTok, siswa dapat mengakses materi di luar jam pelajaran, memberikan fleksibilitas dalam belajar. Ini memungkinkan mereka untuk mengulang materi kapan saja dan dimana saja, tanpa terbatas oleh waktu kelas.
3. **Interaktivitas:** TikTok memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam

proses pembelajaran, baik dengan menanggapi tantangan atau soal yang diberikan setelah menonton video, maupun dengan membuat konten mereka sendiri untuk menjelaskan materi yang telah dipelajari. Hal ini menumbuhkan rasa percaya diri dan kemandirian dalam belajar.

4. **Pembelajaran Berbasis Teknologi yang Menarik:** Media sosial seperti TikTok sangat populer di kalangan remaja, dan menggunakan platform yang sudah akrab bagi mereka untuk tujuan edukasi membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan konten TikTok dalam pembelajaran matematika di fase F RPL SMK Negeri 2 Tabanan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Video TikTok yang singkat, menarik, dan interaktif mampu mempermudah pemahaman konsep-konsep matematika yang sulit dan menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran ini. Guru dapat lebih mengoptimalkan penggunaan TikTok dengan memperhatikan kualitas konten dan memastikannya sesuai dengan kurikulum yang berlaku serta perlu adanya pelatihan literasi digital bagi siswa untuk memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada LPPM selaku Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IKIP Saraswati atas hibah penelitiannya dengan surat kontrak No. 782/X/1.2/LPPM/2024. Terima kasih juga disampaikan kepada seluruh Dewan Redaksi *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan* yang telah memberikan kesempatan dan memberikan masukan

berupa koreksi sehingga tulisan ini layak untuk dimuat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adella Aninda Devi (2020). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok sebagai media pembelajaran. *Jurnal Epistema*, 1(3), 1-8 <https://journal.uny.ac.id/index.php/epistema/article/view/40990/pdf>
- Andi Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Aqib, Z. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: CV Yrama Widya
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- B. Uno, Hamzah. 2009. *Profesi Kependidikan: Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Depdiknas. 2006. *Permen 22 Th.2006-Standar Isi, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Matematika SMA-MA*. Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Diknas.
- Endang, Mulyatiningsih. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Fatimah Kartini Bohang. (2018). Tik Tok Punya 10 Juta Pengguna Aktif di Indonesia - *Kompas.com*. from <https://tekno.kompas.com/read/2018/07/05/09531027/tik-tok-punya-10-jutapengguna-aktif-di-indonesia>
- Hamzah, B.U.2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Karso, dkk, 2008. *Pendidikan Matematika I*. Jakarta: Universitas Terbuka Madeamin, I. 2012. Model PTK (3): Model Spiral dari Kemmis & Taggrat. (online)

- Nasution .S. 1982 *Berbagai Pendekatan dalam proses Belajar – mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Nurkancana, W., Sumartana, P. (1993). *Evaluasi Pendidikan / Drs. Wayan Nurkancana* (Cet.3). Surabaya: Elex Media Komputindo
- Smaldino, dkk. (terjemahan Arif Rahman). 2015. *Instructional Technology & Media for Learning. Edisi kesembilan*. Jakarta: Kencana.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35– 43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6.i1.750>
- Silvia. Indriati.dkk (2024). Peran Media Sosial Tiktok dalam mendukung pembelajaran matematika di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 72–80. <https://ejurnal.mmnesia.id/index.php/PENDAS/article/view/114/87>
- Siti Rodlyah.dkk (2024). Hubungan Konten Edukasi Matematika pada Aplikasi Tiktok dengan Motivasi belajar Matematika Siswa. *Mathema Journal Sekolah Menengah Atas Sederajat*, 2(1), 72–80. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/4008/1524>
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarto. 2013. pengembangan tes diagnostik. *Jurnal Pendidikan*, volume 22, nomor 2, juli 2013: 187-202.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Jakarta: Andi
- Wahyudin. (2008). *Pembelajaran dan Model-Model Pembelajaran*. Bandung: UP
- Winarso, Bambang. (2021, June 8). Apa Itu TikTok dan Apa Saja Fiturfiturnya. TRIKINET.
- Winarni, S., Kumalasari, A., Marlina, M., & Rohati, R. (2021). Efektivitas Video Pembelajaran Matematika Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Dan Digital Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 574. <https://dRatumanan>, G. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press