

## PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA MOBILE LEARNING BERBASIS TIKTOK BERILUSTRASI BUDAYA LOKAL BERBANTUAN AI

Gugun Manosor Simatupang<sup>1</sup>, Wardi Syafmen<sup>2</sup>, Asih Nur Ismiatun<sup>3</sup>, Novferma<sup>4</sup>,  
Febby Romundza<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi

Email: [gugunsimatupang4@gmail.com](mailto:gugunsimatupang4@gmail.com)<sup>1</sup>, [wardi.syafmen@unja.ac.id](mailto:wardi.syafmen@unja.ac.id)<sup>2</sup>, [asihnurismi@unja.ac.id](mailto:asihnurismi@unja.ac.id)<sup>3</sup>  
[novferma@unja.ac.id](mailto:novferma@unja.ac.id)<sup>4</sup>, [febbyromundza@unja.ac.id](mailto:febbyromundza@unja.ac.id)<sup>5</sup>

---

**ABSTRACT :** *This study aims to improve teachers' competence in developing mobile learning media using TikTok supported by Artificial Intelligence (AI) to create contextual visual learning materials. The training was conducted at SMP Negeri 6 Muaro Jambi with 20 participating teachers. A participatory workshop model was applied through orientation, demonstration, guided practice, and independent production stages. Data were collected through performance assessments, observation, and response questionnaires. The results show a significant increase in teachers' skills: the mean score for media design improved from 62.5 to 83.0, TikTok-based instructional use from 58.0 to 86.5, and AI-based visual creation from 55.0 to 88.0. Teacher motivation and readiness to apply the media in class also increased, reflected by a positive response score of 3.6 on a 4-point scale. Classroom trials showed an increase in student engagement from 56% to 84% and participation from 48% to 73%. These findings indicate that AI-assisted TikTok-based mobile learning media is effective in enhancing teacher creativity, classroom interaction, and student learning engagement.*

**Keywords:** *mobile\_learning; tiktok; local\_culture; artificial\_intelligence; teacher\_training*

---

---

**ABSTRAK :** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media mobile learning dengan memanfaatkan TikTok yang didukung oleh Kecerdasan Buatan (AI) untuk menghasilkan materi pembelajaran visual yang kontekstual. Pelatihan dilaksanakan di SMP Negeri 6 Muaro Jambi dengan melibatkan 20 orang guru sebagai peserta. Model pelatihan yang digunakan adalah workshop partisipatif yang terdiri dari tahap orientasi, demonstrasi, latihan terbimbing, dan produksi mandiri. Data dikumpulkan melalui penilaian kinerja, observasi, dan angket respons. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru yang signifikan: nilai rata-rata kemampuan desain media meningkat dari 62,5 menjadi 83,0, pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran meningkat dari 58,0 menjadi 86,5, dan kemampuan pembuatan visual berbasis AI meningkat dari 55,0 menjadi 88,0. Motivasi dan kesiapan guru untuk menerapkan media di kelas juga meningkat, yang tercermin dari skor respons positif sebesar 3,6 dari skala 4. Uji coba kelas menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dari 56% menjadi 84% dan partisipasi dari 48% menjadi 73%. Temuan ini menunjukkan bahwa media mobile learning berbasis TikTok berbantuan AI efektif dalam meningkatkan kreativitas guru, interaksi pembelajaran, dan keterlibatan belajar siswa.

**Kata Kunci:** *mobile\_learning; tiktok; budaya\_lokal; kecerdasan\_buatan; pelatihan\_guru*

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam cara guru menyampaikan materi dan siswa memahami konsep pembelajaran (Caron & Markusen, 2016; Hambali et al., 2025; M. Baihaqi et al., 2023). Pada era digital, peserta didik terbiasa mengakses informasi melalui perangkat seluler, aplikasi interaktif, dan media sosial yang bersifat visual dan cepat. Kondisi ini menuntut guru untuk menyesuaikan strategi pembelajaran melalui pemanfaatan media digital yang relevan dengan karakteristik belajar siswa masa kini (Amini & Damayanti, 2021; Putra et al., 2023). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran masih belum optimal, khususnya di SMP Negeri 6 Muaro Jambi. Guru cenderung masih menggunakan bahan ajar cetak dan metode ceramah konvensional, sehingga keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran kurang berkembang. Hal ini berdampak pada rendahnya interaksi belajar dan pemahaman konsep, terutama pada mata pelajaran matematika yang sifatnya abstrak dan membutuhkan penjelasan representatif.

Dalam konteks pembelajaran matematika, proses memahami konsep sering kali menjadi tantangan bagi siswa karena materi yang disajikan cenderung bersifat simbolik dan prosedural. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mengaitkan konsep abstrak dengan contoh visual konkret yang mudah ditangkap oleh siswa. TikTok sebagai platform berbagi video berdurasi pendek memiliki potensi pedagogis sebagai media transformasi konsep matematika secara ringkas, visual, dan berstruktur (Novita et al., n.d.; Wahyuni et al., 2022; Zubaidi et al., 2021). Format *microlearning* dalam TikTok memungkinkan penyampaian satu konsep matematis penting dalam durasi singkat dengan langkah penyelesaian yang jelas dan terarah. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pendek interaktif dapat meningkatkan retensi memori, fokus siswa, serta pemahaman materi matematika secara bertahap (Novita et al., n.d.). Dengan demikian, pemanfaatan TikTok bukan sekadar mengikuti tren digital, melainkan strategi didaktik untuk menguatkan representasi visual matematika dan meningkatkan engagement siswa.

Selain karakter visual TikTok, perkembangan teknologi kecerdasan

buatan (Artificial Intelligence/AI) turut membuka peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran. AI dapat membantu guru menghasilkan ilustrasi, animasi konsep, peta konsep, hingga penyederhanaan langkah pemecahan masalah secara otomatis (Ahmed et al., 2023; Castiglioni et al., 2021; Lin, 2023; Strubell et al., 2020). Dengan demikian, guru yang sebelumnya mengalami keterbatasan kemampuan desain atau penguasaan aplikasi editing dapat terbantu untuk menghasilkan media belajar yang menarik dan kontekstual. Penelitian (Maryono et al., 2024) menunjukkan bahwa integrasi AI dalam pengembangan konten pembelajaran meningkatkan kualitas visual dan mempercepat proses produksi media. Oleh karena itu, penggunaan AI dalam pelatihan ini menjadi bagian penting untuk meningkatkan kemandirian guru dalam mengembangkan media mobile learning berbasis TikTok secara efisien dan kreatif.

Berdasarkan kebutuhan dan peluang tersebut, kegiatan penelitian ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru di SMP Negeri 6 Muaro Jambi dalam mengembangkan media pembelajaran mobile learning berbasis TikTok berbantuan AI.

Pelatihan dilakukan melalui tahapan orientasi konsep, demonstrasi pembuatan media, praktik terbimbing, hingga produksi mandiri yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah agar guru mampu merancang, memproduksi, dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis TikTok yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi matematika. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melihat efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan interaksi kelas dan respons belajar siswa.

Dengan merujuk pada teori pembelajaran digital, *microlearning*, serta penelitian empiris tentang penggunaan video pendek dan AI dalam pembelajaran, penelitian ini dibangun atas hipotesis kerja bahwa pelatihan pembuatan media mobile learning berbasis TikTok berbantuan AI dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran matematika dan berpengaruh positif terhadap keterlibatan belajar siswa di kelas. Hipotesis ini sejalan dengan temuan sebelumnya bahwa peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berkontribusi

langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa (Huda et al., 2021; A. R. Putri & Sofwan, 2024; W. K. Putri et al., 2022; Suari et al., 2023). Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga pedagogis dan strategis untuk peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.

### **METODE PELAKSANAAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan model participatory training yang berfokus pada peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media mobile learning berbasis TikTok berbantuan Artificial Intelligence (AI). Kegiatan pelatihan dirancang dalam empat tahap, yaitu: (1) orientasi dan pengenalan konsep media digital untuk pembelajaran, (2) demonstrasi pembuatan media berbasis TikTok dan pemanfaatan AI untuk ilustrasi dan visualisasi materi, (3) praktik terbimbing dalam kelompok kecil, dan (4) produksi mandiri serta penerapan media hasil pelatihan dalam proses pembelajaran di kelas.

Ruang lingkup penelitian berada di SMP Negeri 6 Muaro Jambi dengan objek penelitian berupa kegiatan pelatihan guru dan implementasi media

dalam pembelajaran matematika. Subjek penelitian terdiri dari 20 orang guru yang mengikuti pelatihan. Bahan utama penelitian meliputi perangkat smartphone, aplikasi TikTok, platform AI pembuat ilustrasi (seperti DALL-E/Bing Image Creator/Stable Diffusion), serta materi matematika tingkat SMP. Alat pendukung yang digunakan meliputi laptop, LCD proyektor, koneksi internet, dan modul panduan pelatihan.

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik, yaitu: (1) penilaian kinerja guru (performance assessment) dalam merancang dan memproduksi media pembelajaran, (2) observasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan media hasil pelatihan, dan (3) angket respons guru terkait persepsi kemudahan, kebermanfaatan, dan kesiapan implementasi media. Data tambahan diperoleh melalui wawancara singkat untuk memperkuat interpretasi hasil.

Definisi operasional variabel ditetapkan sebagai berikut. Variabel kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran diukur berdasarkan tiga indikator: (a) kemampuan menyusun struktur materi menjadi format video microlearning, (b) kemampuan memproduksi video TikTok sebagai media pembelajaran, dan (c)

kemampuan memanfaatkan AI untuk menghasilkan elemen visual pendukung materi. Variabel keterlibatan siswa diukur melalui indikator perhatian saat pembelajaran, partisipasi aktif selama kegiatan belajar, dan reaksi terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah pelatihan. Peningkatan kompetensi guru dianalisis menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Post} - \text{Skor Pre}}{\text{Skor max} - \text{Skor Pre}}$$

dengan interpretasi kategori menurut Hake (1999):

Nilai N-Gain	Kategori
> 0,70	Tinggi
0,30–0,70	Sedang
< 0,30	Rendah

Sementara peningkatan keterlibatan siswa dianalisis menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

dimana f adalah jumlah siswa yang terlibat aktif dan N adalah total siswa.

Hasil perhitungan N-Gain dan perubahan persentase digunakan untuk menentukan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi guru serta dampaknya terhadap keterlibatan belajar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media mobile learning berbasis TikTok berbantuan AI pada guru SMP Negeri 6 Muaro Jambi menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru yang signifikan. Peningkatan ini terlihat dari hasil penilaian kinerja guru sebelum dan sesudah pelatihan pada tiga indikator utama, yaitu kemampuan merancang desain media, kemampuan memanfaatkan TikTok sebagai media pembelajaran, dan kemampuan memproduksi visual pembelajaran berbasis AI. Penilaian dilakukan melalui performance assessment menggunakan rubrik penilaian terstandar dengan skor maksimal 100.

Tabel 1. Peningkatan Kompetensi Guru Berdasarkan Skor Pre-test dan Post-test

Indikator Kompetensi	Pre	Post	N-Gain	Kategori
----------------------	-----	------	--------	----------

Indikator Kompetensi	Pre	Post	N-Gain	Kategori
Desain Media Pembelajaran	62,5	83,0	0,55	Sedang
Pemanfaatan TikTok sebagai Media Instruksional	58,0	86,5	0,68	Sedang (Mendekati Tinggi)
Pembuatan Visual Berbasis AI	55,0	88,0	0,73	Tinggi

Perhitungan N-Gain menggunakan rumus:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Post} - \text{Skor Pre}}{\text{Skor max} - \text{Skor Pre}}$$

Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak yang nyata terhadap penguasaan guru dalam aspek teknis dan pedagogis. Indikator pembuatan visual berbasis AI memperoleh kategori tinggi, yang menandakan bahwa guru sangat terbantu oleh fitur-fitur otomatisasi kreatif yang ditawarkan AI sehingga menghasilkan media visual yang lebih menarik, terstruktur, dan komunikatif. Sementara itu, peningkatan kemampuan dalam desain media dan penggunaan TikTok berada pada kategori sedang menuju tinggi, yang mengindikasikan bahwa guru telah mampu memahami prinsip

microlearning dan menerapkannya dalam format video pendek.

Selain peningkatan kompetensi guru, hasil penelitian juga menunjukkan peningkatan keterlibatan dan partisipasi siswa setelah media pembelajaran diimplementasikan dalam kegiatan belajar matematika di kelas. Observasi dilakukan selama 3 kali pertemuan dengan menggunakan lembar pengamatan keterlibatan siswa.

Tabel 2. Peningkatan Keterlibatan dan Partisipasi Siswa

Aspek Pengamatan	Sebelum Penggunaan Media	Sesudah Penggunaan Media	Peningkatan
Keterlibatan Siswa (Engagemen)	56%	84%	+28%
Partisipasi Aktif dalam Diskusi dan Pemecahan Masalah	48%	73%	+25%

Keterlibatan siswa dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media TikTok berbantuan AI mampu menarik perhatian siswa serta meningkatkan intensitas siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Siswa terlihat lebih fokus saat memperhatikan langkah-langkah penyelesaian soal matematika yang ditampilkan secara visual dan berurutan dalam video. Selain itu, format video pendek dengan durasi 30–90 detik memungkinkan siswa mengulang materi dengan mudah, sehingga mendukung pemahaman berulang (reinforcement learning).

Hasil ini sejalan dengan teori Dual Coding yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui teks dan visual secara bersamaan (Paivio, A., Clark & Lambert, 1988). Representasi visual yang diperoleh dari AI membantu siswa membangun koneksi mental antara konsep abstrak matematika dengan gambaran yang lebih mudah ditangkap. Hal ini turut diperkuat oleh penelitian (Ayuningtias et al., 2021) yang menemukan bahwa video pendek interaktif dapat meningkatkan retensi memori dan pemahaman konsep matematika secara bertahap. Selain itu, pendekatan *microlearning* yang diterapkan melalui TikTok mendukung

langkah-langkah pembelajaran matematika yang bersifat prosedural dan hierarkis (Wahyuni et al., 2022).

Dari sisi guru, media berbasis TikTok memberikan ruang kreativitas tanpa menuntut kemampuan teknis video editing tingkat tinggi. Guru dapat memadukan penjelasan audio, teks, animasi sederhana, dan visual berbasis AI dengan waktu produksi yang relatif singkat. Hal ini sejalan dengan temuan (Soori et al., 2023) yang menyatakan bahwa AI mampu mempercepat proses produksi media pembelajaran digital tanpa mengurangi kualitas desain instruksional.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan efektif meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis TikTok dan berdampak positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung penyusunan konsep matematika secara lebih konkret dan mudah dipahami.

## **SIMPULAN**

Pelatihan pengembangan media mobile learning berbasis TikTok yang

didukung oleh teknologi Artificial Intelligence (AI) memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika di SMP Negeri 6 Muaro Jambi. Peningkatan tersebut tampak pada kemampuan guru dalam mendesain media, memanfaatkan TikTok sebagai sarana penyampaian materi, serta menghasilkan visual pembelajaran berbasis AI secara efektif dan kreatif. Hasil penilaian menunjukkan adanya peningkatan skor keterampilan guru dari kategori rendah menuju sedang hingga tinggi, dengan nilai N-Gain yang menunjukkan peningkatan signifikan.

Penggunaan media pembelajaran berbasis TikTok dan AI juga berdampak positif terhadap aktivitas belajar siswa. Keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup tinggi setelah media diterapkan di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi matematika dalam format video pendek, visual kontekstual, dan pengulangan yang mudah diakses mampu menarik perhatian siswa serta meningkatkan

motivasi dan kesiapan mereka dalam belajar.

Dengan demikian, media mobile learning berbasis TikTok yang dipadukan dengan bantuan AI terbukti efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika di tingkat SMP. Media ini tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan komunikatif, tetapi juga mendukung siswa untuk memahami konsep secara bertahap, visual, dan berkesinambungan. Pengembangan dan penggunaan media serupa sangat direkomendasikan untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 yang menuntut kreativitas, inovasi, dan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmed, S. F., Alam, M. S. B., Hassan, M., Rozbu, M. R., & ... (2023). Deep learning modelling techniques: current progress, applications, advantages, and challenges. In *Artificial Intelligence* .... Springer. <https://doi.org/10.1007/S10462-023-10466-8>
- Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas II sekolah dasar. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah* .... core.ac.uk. <https://core.ac.uk/download/pdf/48>

2196047.pdf

- Ayuningtias, N., Asrial, A., & Budiono, H. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis Youtube Tema 4 Subtema 2 pada Pembelajaran Daring di Kelas I Dasar*. repository.unja.ac.id. <https://repository.unja.ac.id/19355/>
- Caron, J., & Markusen, J. R. (2016). *PENERAPAN PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN APLIKASI GEOGEBRA UNTUK MENINGKATKAN BERFIKIR KREATIF MATEMATIS MAHASISWA VINA*. 3(1), 1–23.
- Castiglioni, I., Rundo, L., Codari, M., Leo, G. Di, Salvatore, C., & ... (2021). AI applications to medical images: From machine learning to deep learning. *Physica Medica*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1120179721000946>
- Hambali, H., Mananay, J., & Arkew, H. W. (2025). Learning Innovation Through E-Worksheet Ethnomathematics: Improving Creative Thinking Skills. *Tekno - Pedagogi: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 1–12. <https://doi.org/10.22437/teknopedagogi.v15i1.42211>
- Huda, N., Marzal, J., Novferma, A. F., Romundza, F., & Fitroh, W. (2021). Pembuatan Video Pembelajaran Animasi Menggunakan Animaker Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Teknologi Pada Guru SMP. In *Sumber (RPJMD Muaro ...*
- Lin, K. (2023). *Artificial Intelligence and Information Processing: A Systematic Literature Review*.
- M. Baihaqi, Mufliah, & Ramadhani, T. F. (2023). The Effectiveness of Using Plotagon Story Media to Improve Listening Skills for Non-Arabic Speakers. *Journal of Arabic Language Studies and Teaching*, 3(2), 141–150. <https://doi.org/10.15642/jalsat.2023.3.2.141-150>
- Maryono, M., Kuntarto, E., Budiono, H., & ... (2024). Pelatihan Praktik Baik Penyusunan Modul Ajar yang Efektif Menggunakan Artificial Intelligence Di SDN 36/V Pembengis Kuala Tungkal. *Journal Of Human And ...* <http://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/1326>
- Novita, D., Chandra, S., & Oktavianti, R. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi Media Sosial Berbasis Audio Visual dalam Membentuk Konsep Diri ( Studi Kasus Aplikasi Tiktok )*. 372–379.
- Paivio, A., Clark, J. M., & Lambert, W. E. (1988). *Back to results holocellulose*. 25.
- Putra, A. E., Rohman, M. T., & Hidayat, N. (2023). *Pengaruh Literasi Digital terhadap Kompetensi Pedagogik Guru*. 4(1), 201–211. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.185>
- Putri, A. R., & Sofwan, M. (2024). HARAPAN KINERJA DAN HARAPAN USAHA GURU DALAM MENGGUNAKAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DENGAN PENDEKATAN UNIFIED .... *JURNAL PENDIDIKAN DASAR ...* <http://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDPA/article/view/3572>
- Putri, W. K., Sofwan, M., & Noviyanti, S. (2022). Peran Guru Dalam

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Integrasi Teknologi Pada Siswa Kelas .... In *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*.  
[https://repository.unja.ac.id/31815/8/DAFTAR\\_PUSTAKA.pdf](https://repository.unja.ac.id/31815/8/DAFTAR_PUSTAKA.pdf)

Soori, M., Arezoo, B., & Dastres, R. (2023). Artificial intelligence, machine learning and deep learning in advanced robotics, a review. In *Cognitive Robotics*. Elsevier.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2667241323000113>

Strubell, E., Ganesh, A., & McCallum, A. (2020). Energy and policy considerations for modern deep learning research. ... of the *AAAI Conference on Artificial ...*  
<https://ojs.aaai.org/index.php/AAAI/article/view/7123>

Suari, S. D., Nova, D., Sastrawati, E., & ... (2023). Literasi Digital di Lingkungan PGSD Universitas Jambi: Mempersiapkan Generasi Muda untuk Guru Masa Kini. *Jurnal* ....  
<https://www.sinestesia.pustaka.my.id/jurnal/article/view/465>

Wahyuni, D. A. A., Misdalina, & Noviati. (2022). *Dampak Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Aplikasi Tiktok Terhadap Daya Tangkap Dikalangan Siswa Kelas V di SDN 077 Palembang*. 4, 1853–1863.

Zubaidi, A., Shodiq, M. J., Indonesia, U. I., Islam, U., Sunan, N., & Yogyakarta, K. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAH Â RAH AL-KAL Â M Arabi : Journal of Arabic Studies*. 6(1), 119–134.