

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). *Aplikasi Pinjaman pembayaran Secara kredit pada bank yudha bhakti*. 8(2), 61–69.
- Adawiyah, D. P. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 135–148. <https://doi.org/10.21107/ilkom.v14i2.7504>
- Afiatin, T., & Martaniah, S. M. (1998). Peningkatan Kepercayaan Diri Remaja Melalui Konseling Kelompok. *Psikologika: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 3(6). <https://doi.org/10.20885/psikologika.vol3.iss6.art6>
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & H, N. (2019). *Belajar dan Pembelajaran* (Dr. Jalal, M.Pd. ). CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Asnawi, S. K. (2016). Manusia dan Teknologi. *Investor Daily: Indonesia*, 1. <https://investor.id/archive/manusia-dan-teknologi>
- A. Rahman (2017). Pengaruh Kemudahan Penggunaan dan Kemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Menggunakan Situs Jual Beli Online. *Jurnal Admonistrasi Bisnis*, 1 - 7.

Bhardwaj, D. (2017). The new rules of marketing and PR: How to use social media, online video, mobile applications, blogs, news releases, and viral marketing to reach buyers directly by David Merman Scott . *Journal of Information Technology Case and Application Research*, 19(3), 180–185.

<https://doi.org/10.1080/15228053.2017.1362848>

Dasar, D. S. (2020, agustus 24). *Kebijakan Merdeka belajar KEMENDIKBUD*. Retrieved from kemdikbud.co.id: ditpsd.kemdikbud.co.id

Deriyanto, D., & Qorib, F. (2018). Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tunggadewi Malang Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial Dan Politik*, 7(2), 77–83. [www.publikasi.unitri.ac.id](http://www.publikasi.unitri.ac.id)

Dewi, G., & Nur, L. (2014). Gina Dewi Lestari Nur, 2014 Pembelajaran Vokal Grup Dalam Kegiatan Pembelajaran Diri di SMPN 1 Panumbangan Ciamis Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu). *Yoanda Amallya*, 2008–2010.

Dion, C. (2020). TikTok Influences on Teenagers and Young Adults Student: The Common Usages of the Application TikTok. *American Scientific Research Journal for Engineering, Technology, and Sciences (ASRJETS)*, 132 - 142.

Fariyatul, F. E. (2017). *TEKNOLOGI, INFORMASI, DAN KOMUNIKASI*. Sidoarjo: UMSIDA PRESS.

Franedy, R. (2020, Agustus 25). *Berapa Pengguna Aktif TikTok di Dunia? Jangan Kaget Yah!* Retrieved from CnbcIndonesia.com: <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200825104121-37-181742/berapa-pengguna-aktif-tiktok-di-dunia-jangan-kaget-yah>

Juansyah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System ( A-GPS ) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8. [elib.unikom.ac.id/download.php?id=300375](http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=300375)

Kadir, A., & Triwahyuni, T. C. (2014). Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi. *Andi Yogyakarta, August, 2*. <https://doi.org/10.13140/2.1.4734.7840>

Marini, R. (2019). *Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik di SMPN 1 Gunung Sugih Lab. Lampung Tengah*.

Mastekno. (2019, desember 15). *penggunaan TikTok beserta manfaatnya dan kegunaannya*. Retrieved from Teknoinside: <https://matekno.com//apa-itu-tiktok/>

Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jkwangsan-jtp.v1n2.p95--105>

Munir. (2017). Pembelajaran Digital. Bandung : Alfabeta.

Natadjaja, L. (2013). Rancangan Aplikasi Bidang Keilmuan Desain Komunikasi Visual pada Kegiatan Community Outreach Program. *Nirmana*, 14(1), 21–29.  
<https://doi.org/10.9744/nirmana.14.1.21-29>

Nugrahani, F. (2014). *penelitian kualitatif*. Solo : Cakra Books

Pertiwi, W. K. (2020, September 11). *Indonesia Sumbang Angka Unduhan TikTok Terbanyak di Dunia*. Retrieved from Kompas.com:  
<https://tekno.kompas.com/read/2020/09/11/15010037/indonesia-sumbang-angka-unduh-tiktok-terbanyak-di-dunia>

Pierre, S. (2011). Mobile Electronic Commerce. In *Mobile Computing*.  
<https://doi.org/10.4018/978-1-60566-054-7.ch003>

Pratama, S. M., & Muchlis. (2020). PENGARUH APLIKASI TIKTOK TERHADAP EKSPRESI KOMUNIKASI MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI (UIN) SUNAN AMPEL SURABAYA TAHUN 2020. *SELL Journal*, 5(1), 55.

Rahman, A., & Dewantara, R. Y. (2017). Pengaruh Kemudahan Penggunaan dan Kemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Menggunakan Situs Jual Beli Online. *Jurnal Admonistrasi Bisnis*, 52(1), 1–7.  
[administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id%0A](http://administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id%0A)

Ramli, M. (2012). Media dan Teknologi Pembelajaran. *E-Conversion - Proposal for a Cluster of Excellence*, 79.

Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).

Rika, H. (2020, April 16). *Corona Buktikan Pendidikan Indonesia Tak Siap Hadapi Abad 21*. Retrieved from Cnnindonesia.com:

Rusydiah, E. atimatur. (2015). Media Pembelajaran: Implementasi Untuk Anak Di Madrasah Ibtidaiyah. *UIN Surabaya, November*, 243–249.

Sari, F. R. (2018). Penerapan Pembelajaran Example Non Example Berbantu Video Animasi Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *EKUIVALEN - Pendidikan Matematika*, 31(1), 37–42.

<http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/ekuivalen/article/view/4351/4051>

Schunk, dale H. (2012). LEARNING THEORIES. In *Space Science Reviews* (Vol. 71, Issues 1–4). <https://doi.org/10.1007/BF00751323>

Setyowati. (2019). *Bos Lippo Mochtar Riady Sebut Teknologi Digital Bukan Hal Baru*. Katadata.Co.Id. <https://katadata.co.id/desysetyowati/digital/5e9a4c53e8849/bos-lippo-mochtar-riady-sebut-teknologi-digital-bukan-hal-baru>

Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, Clif Mims, J. D. R. (2010). Instructional technology and media for learning. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15(44), 191–196.

Stephanie, C. (2020, Oktober 28). *Daftar Paket Internet TikTok dari Telkomsel, Mulai Rp 4.000*. Retrieved from Kompas.com: <https://tekno.kompas.com/read/2020/10/28/11210087/daftar-paket-internet-tiktok-dari-telkomsel-mulai-rp-4.000?page=all>

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sunhaji, S. (2014). Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 30–46. <https://doi.org/10.24090/jk.v2i2.551>

Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi: Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya. In *Media Pembelajaran*.

Susilowati. (2018). Pemanfaatan Aplikasi *Tiktok* Sebagai Personal Branding Di Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Akun @bowo\_allpennliebe). *Jurnal Komunikasi*, 9(2), 176–185. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom/article/view/4319>

Syafii, M. (2020). *Survei: Sistem Belajar Online Membosankan dan Bikin Stres*.

Kompas.Com. <https://regional.kompas.com/read/2020/04/16/15230481/survei-sistem-belajar-online-membosankan-dan-bikin-stres?page=all>

Syam, A., & Amri. (2017). Pengaruh Kepercayaan Diri (Self Confidence) Berbasis Kaderisasi IMM Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. In *Jurnal Biotek* (Vol. 5).  
<http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/biotek/article/viewFile/3448/3243>

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.  
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Taubah, M. (2020). Aplikasi Tik Tok sebagai Media Pembelajaran Maharah Kalam. *Mu'allim Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 57–66.  
<https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/muallim/article/download/2201/1610>

Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171.

Wisnu nugroho aji, & Dwi Bambang Putut Setiyadi. (2020). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media pembelajaran Keterampilan Bersastra. 2(3), 147–157.  
<https://doi.org/10.36012/emr.v2i3.1774>

## GLOSARIUM

<i>Covid-19</i>	Coronavirus disease 2019 adalah jenis penyakit baru yang disebabkan oleh virus dari golongan coronavirus, yaitu SARS-CoV-2 yang juga sering disebut virus Corona. Menyerang sistem pernapasan. Sumber: Adityo, dkk (2020), Jurnal Penyakit Dalam.
<i>Encore</i>	Perangkat lunak pengolah nada yang akan menghasilkan file berformat MIDI . Sumber: Handy (2009), Software Encore, wordpress.com
<i>Google</i>	Sebuah perangkat pencarian daring terdapat pada perangkat elektronik. Sumber: Wicaksono (2013), asal usul nama google, Kompas.com
<i>Google classroom</i>	platform gratis berbasis web yang dibuat untuk mempermudah kegiatan pembelajaran pendidik dan murid. Seperti mengumpulkan tugas atau memberikan materi. Sumber: edu.google.com
<i>Inshot</i>	Sebuah aplikasi yang berfungsi untuk menggubah sbeuah video. Sumber: Lastiorini (2020), Aplikasi Inshot, Carisinyal.com
<i>Joox</i>	Sebuah aplikasi daring berbayar untuk mendengarkan musik. Sumber: www.joox.com



<i>Lockdown</i>	merupakan tindakan darurat atau kondisi saat orang-orang untuk sementara waktu dicegah memasuki atau meninggalkan area atau bangunan yang telah ditentukan selama ancaman bahaya berlangsung.
<i>National Education Association</i>	Sebuah organisasi untuk meneliti permasalahan edukasi internasional. Sumber: Achmad (2020), Arti Lockdown, detikhealth.com
<i>Notation</i>	Sebuah aplikasi digunakan untuk membuat notasi musik. Sumber: www.notation.com
<i>online</i>	Diartikan sebagai aktif dalam jaringan, yaitu perangkat elektronik terhubung ke internet. Sumber: Badan Pengemabangan dan Pembinaan Bahasa (2015)
<i>Provider</i>	perator telepon seluler atau operator nirkabel adalah perusahaan telepon yang menyediakan layanan untuk pengguna telepon seluler. Sumber: idcloudhost.com
<i>Public relation</i>	Staf hubungan masyarakat atau yang dikenal dengan humas merupakan profesi yang berperan sebagai jembatan komunikasi berbagai pihak. Sumber: Campus.quipper.com (2021), karir Public relation
<i>Sibelius</i>	Sebuah aplikasi digunakan untuk membuat notasi musik. Sumber: Khansa (2020), Jurnal Pemanfaatan

	Software Sibelius Sebagai Pengiring Biola di Sekolah Dasar.
<i>spotify</i>	Sebuah aplikasi daring berbayar untuk mendengarkan musik. Sumber: Spotify.com (2021),
<i>Student Research Center</i>	Adalah tempat yang difokuskan untuk melakukan aktifitas penelitian bagi pelajar. Sumber: www.morgan.edu
<i>Tik Tok</i>	Merupakan sebuah media sosial dalam bentuk video singkat yang dapat digubah dengan fitur-fitur sesuai keinginan pengguna. Wisnu (2020), Aplikasi Tik Tok Sebagai Media pembelajaran Keterampilan Bersastra.
<i>Zoom meeting</i>	Sebuah aplikasi daring untuk melakukan kegiatan komunikasi tatap muka menggunakan video. Sumber: zoom.us (2019)