



Persepsi Mahasiswa PBSI-UNIKAL terhadap Aplikasi *TikTok* untuk Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Abad 21

Nada Oktafiani¹, Muhammad Haryanto²

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pekalongan
e-mail : nadaoktafiani@gmail.com¹, emh4.jayabrata@gmail.com²

Abstrak

Perkembangan teknologi dan komunikasi telah menciptakan berbagai media sosial yang dapat dijadikan media pembelajaran, salah satunya adalah *TikTok*. Penelitian bertujuan mengidentifikasi dan mendeskripsikan persepsi mahasiswa PBSI-Unikal terhadap *TikTok* untuk media pembelajaran abad 21 dan pemanfaatan aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia abad 21. Jenis penelitian yang digunakan kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data adalah kuesioner dan wawancara. Populasi penelitian ini adalah FKIP Unikal. Sampelnya adalah mahasiswa PBSI angkatan tahun akademik 2018-2019 semester genap 2021/2022. Hasil penelitian menghasilkan (1) persepsi mahasiswa PBSI-Unikal terhadap aplikasi *TikTok* untuk media pembelajaran bahasa dan sastra abad 21 yang dihasilkan dibagi menjadi tiga indikator yaitu peminatan aplikasi *TikTok*, positif dan negatif *TikTok*, dan *TikTok* digunakan sebagai media pembelajaran, (2) pemanfaatan aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia menghasilkan bahwa media pembelajaran dalam penelitian ini dapat menghasilkan nilai-nilai edukatif, nilai kreatif dan nilai kolaboratif yang selaras dengan prinsip pembelajaran abad 21.

Kata Kunci: *Abad 21, Media Pembelajaran, Persepsi, TikTok*

Abstract

The development of technology and communication has created various social media that can be used as learning media is TikTok. The research aims to identify and describe the perceptions of PBSI-Unikal students towards TikTok for 21st century learning media and the use of TikTok applications as 21st century Indonesian language learning media. The type of research used is quantitative and qualitative. Data collection techniques are questionnaires and interviews. The population of this research is FKIP Unikal. The sample is PBSI students for the 2018-2019 academic year even semester 2021/2022. The results of the study resulted in (1) the perception of PBSI-Unikal students towards the TikTok application for language and literature learning media in the 21st century which was produced divided into three indicators, namely the specialization of the TikTok application, positive and negative TikTok, and TikTok used as a learning medium, (2) application utilization TikTok as a medium for learning Indonesian language and literature shows that the learning media in this study can produce educational values, creative values and collaborative values that are in line with the principles of 21st century learning.

Keywords: *21st Century, Learning Media, Perception, TikTok*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat telah mempengaruhi beberapa perilaku masyarakat. Media sosial menjadi salah satu contoh adanya dampak perkembangan teknologi. Masyarakat dengan berbagai macam ras, budaya, agama, norma dan lain-lain menggunakan media sosial sebagai sarana menyampaikan sebuah informasi. Hal ini selaras dengan pendapat Ulfah (2020) bahwa media sosial adalah suatu alat dalam memperoleh informasi, sarana untuk bersosialisasi dengan orang lain, dan wadah untuk menunjukkan bentuk aktualisasi dari diri setiap orang. Qiyang & Jung (dalam Massie, 2020) pada jurnal yang berjudul "Kehadiran *TikTok* di Masa Pandemi (*The Presence of TikTok in the Pandemic*)" menjelaskan bahwa media sosial dapat memfasilitasi dalam membagikan pengetahuan kepada orang lain yang memiliki kemiripan dalam tujuan dan perilaku. Adanya interaksi atau pertukaran informasi tersebut dapat memotivasi masyarakat dalam menggunakan media sosial. Dengan adanya media sosial, masyarakat dapat berinteraksi dan bertukar informasi dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pendapat keduanya, media sosial tidak hanya memiliki fungsi sebagai media komunikasi yang memiliki kesamaan tujuan, namun juga sebagai media aktualisasi diri sebagai bentuk mengembangkan kemampuan atau potensi yang ada di dalam diri dengan wadah yang lebih luas dan tidak terbatas. Peran media sosial dalam kehidupan masyarakat telah menandai adanya fenomena masyarakat digital yang sangat identik dengan abad 21.

Abad 21 merupakan era informasi dan komunikasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Contoh adanya perkembangan teknologi ini yaitu telepon, televisi, komputer dan internet (Nurhayati, 2016). Pendapat ini selaras dengan Syahputra (2018) yang menjelaskan bahwa abad 21 memiliki ciri-ciri yaitu perkembangan informasi secara digital. Masyarakat secara aktif saling terhubung satu dengan lainnya. Abad 21 menciptakan peralihan kegiatan masyarakat dari manual menjadi serba teknologi. Pesatnya perkembangan teknologi ini pula sudah masuk ke dalam Pendidikan Nasional sebagai bentuk pembelajaran abad 21.

Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang dalam penyelenggaraannya memanfaatkan kemajuan Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) untuk mempersiapkan generasi abad 21. Adanya kemajuan teknologi memberikan pengaruh yang sangat pesat terhadap pembelajaran. Dampak TIK terhadap pembelajaran menuntut siswa dan guru untuk *melek* teknologi agar kompeten dalam menggunakan teknologi. Menurut Ontario's (dalam Yulianti dan Wulandari, 2021) menyatakan bahwa teknologi memiliki peranan dalam masyarakat dan juga kelas yang dapat digunakan sebagai alat dalam kegiatan pembelajaran yang mendalam dan lebih rinci. Berdasarkan pendapat tersebut, pembelajaran abad 21 merujuk kepada guru dan pendidik agar menguasai teknologi dengan baik karena pembelajaran abad 21 menuntut peserta didik mencapai keterampilan yang harus terpenuhi yaitu 4C singkatan dari *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Collaboration* (bekerja sama), *Communication* (kemampuan berkomunikasi), dan *Creativity* (kreativitas)

(Arnyana, 2019). Keempat keterampilan tersebut mengacu kepada pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dan guru hanya sebagai fasilitator. Untuk menjadi fasilitator yang tepat, guru harus memiliki pengetahuan dalam memilih media pembelajaran. Media pembelajaran harus menarik dan menyenangkan agar dapat memberikan motivasi peserta didik agar terus belajar.

Dalam memilih media pembelajaran, seorang guru penting mengikuti perkembangan zaman yaitu mulai memanfaatkan media sosial sebagai media yang dapat menarik peserta didik. Salah satu media yang sedang populer saat ini adalah *TikTok*. Aplikasi *TikTok* adalah sebuah jejaring sosial dan platform video musik yang berasal dari Tiongkok. *TikTok* diluncurkan pada awal September 2016 (Aji, 2020). Aplikasi ini sebelumnya bukan bernama *TikTok*. Sebagaimana dijelaskan menurut Massie (2020) ByteDance perusahaan teknologi milik negara Republik Rakyat Tiongkok (RRT) meluncurkan aplikasi video pendek bernama *Douyin* artinya “getaran suara”. Kemudian pada tahun 2017 berubah dengan nama *TikTok*. Aplikasi *TikTok* memiliki kemampuan untuk membuat video pendek dengan tambahan fitur seperti musik dan filter instan. Kemudahan dan kecanggihan tersebut menyebabkan masyarakat menggunakan aplikasi *TikTok* sehingga dapat mempengaruhi para generasi millennial dengan cepat.

Aplikasi *TikTok* tidak hanya menyediakan video-video hiburan atau konten-konten yang tidak bermanfaat, namun adanya konten-konten *TikTok* tentang edukasi menunjukkan bahwa *TikTok* memiliki potensi yang sangat besar dalam penyampaian informasi kepada masyarakat. Adanya potensi yang besar dalam aplikasi *TikTok* ini seharusnya dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya sehingga media sosial dapat digunakan sesuai kebutuhannya. Hal ini sudah dilakukan oleh sebagian pengguna *TikTok* dalam hal pembuatan konten edukasi. Beberapa contoh akun lokal yang membuat konten tentang edukasi dalam *TikTok* seperti akun @beljarbahasaindonesia, @vmuliana, @nasionp, @antoni_ans, @peppo.ran, @iyaiyayas yang membahas mengenai edukasi di berbagai bidang seperti bahasa, sastra, pendidikan, sejarah, dan lain-lain.

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dilakukan, beberapa peneliti telah melakukan penelitian yang sama dengan penelitian ini. Penelitian tentang persepsi terhadap aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran sebelumnya telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Penelitian terdahulu yang dijadikan acuan dalam penelitian dan relevan ada lima penelitian yang dijadikan acuan diantaranya Aji (2018), Anjani (2019), Juwita (2019), Hutamy, dkk (2021), Ramdani (2021), Rosdiana dan Nurnazmi (2021), Madhani, dkk (2021).

Penelitian Aji (2018) membahas mengenai aplikasi *TikTok* yang digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Anjani (2019) membahas mengenai aplikasi *TikTok* berdasarkan persepsi masyarakat, sedangkan Juwita (2019) berdasarkan persepsi orang tua, dan penelitian Hutamy, dkk, (2021) berdasarkan persepsi peserta didik. Penelitian Ramdani (2021) membahas potensi pemanfaatan media sosial *TikTok* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran daring. Penelitian Rosdiana dan Nurnazmi (2021) membahas dampak aplikasi *TikTok* di kalangan remaja. Penelitian Madhani, dkk (2021) membahas dampak aplikasi *TikTok* terhadap perilaku

mahasiswa islam Yogyakarta. Berdasarkan *research gap* yang telah dilakukan, ditemukan yakni telah banyak hasil penelitian terhadap media *TikTok* tetapi belum adanya penelitian yang menunjukkan prospek jangka panjang jika digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dan belum adanya kejelasan bagaimana seharusnya meminimalisir pengaruh negatif *TikTok*. Selain itu, adanya nilai edukatif yang dihasilkan *TikTok* ini seharusnya dapat dijadikan media yang kekinian untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan menilai keefektifan dan cara penerapannya dalam proses pembelajaran berdasarkan sudut pandang mahasiswa sebagai calon pendidik di masa depan. Oleh karena itu, penulis ingin menguraikan lebih dalam tentang aplikasi *TikTok* dengan tujuan mendeskripsikan persepsi mahasiswa PBSI-Unikal terhadap aplikasi *TikTok* untuk media pembelajaran abad 21 dan pemanfaatan aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia dengan judul "Persepsi Mahasiswa PBSI-Unikal terhadap Aplikasi *TikTok* untuk Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Abad 21" dengan metode kuantitatif dan kualitatif.

METODE

Penelitian ini menggunakan dua jenis penelitian yaitu penelitian kuantitatif dan kualitatif. Menurut Hamzah (2019:71) Penelitian kuantitatif adalah penelitian empiris dengan data yang disajikan sebagai data yang dapat dihitung atau dalam bentuk numerik. Dengan kata lain, hasil penelitian ini harus melewati perhitungan untuk mengukur variabel yang akan diteliti dengan valid dalam bentuk angka. Selain penelitian kuantitatif, penelitian ini juga diteliti berdasarkan penelitian kualitatif untuk memperoleh hasil maksimal dalam bentuk deskripsi yang jelas. Bogdan dan Biklen (dalam Hamzah, 2019:132) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk lisan atau tulisan, dan perilaku orang dalam situasi tertentu yang dianalisis dari sudut pandang yang menyeluruh dan lebih luas. Jadi, penelitian kualitatif digunakan untuk menguraikan hasil penelitian dengan bentuk kata-kata atau tulisan secara mendalam dan analitis.

Populasi yang dijadikan penelitian ini adalah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pekalongan. Sampel yang dijadikan objek adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Angkatan tahun akademik 2018-2019 semester genap 2021/2022. Berdasarkan data yang diperoleh dari staff Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pekalongan, jumlah mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Angkatan 2018 dan 2019 semester genap yaitu 148 orang. Teknik sampling atau cara penyajian sampel diambil minimal 25% dari jumlah mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan tahun akademik 2018-2019 semester genap. Menurut Hamzah (2019:95) menyatakan bahwa jika jumlah subjeknya besar, maka sampel dapat diambil 10-15% dan 20-25% disesuaikan pada masing-masing kemampuan peneliti. Jumlah 25% dari 148 orang adalah 37 mahasiswa yang akan diteliti. Dalam mengumpulkan data, teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket) dan wawancara. Menurut Sugiyono (2017:94), penelitian menggunakan kuesioner

dapat dirumuskan dalam lima jawaban dengan bobot nilai yang berbeda yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Skor Penilaian Responden

Alternatif Jawaban	Bobot nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu/Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Adapun kriteria interpretasi skor berdasarkan interval disajikan dengan tabel 2 berikut.

Tabel 2. Data presentase kriteria interpretasi skor

No	Skor	Kriteria
1	0% - 19%	Sangat Tidak Setuju
2	20% - 39%	Tidak Setuju
3	39% - 59%	Ragu-Ragu
4	60% - 79%	Setuju
5	80% - 100%	Sangat Setuju

Menurut Sholikhah (2016), statistik deskriptif adalah metode pengumpulan, penyusunan, pengorganisasian, pengolahan, penyajian, dan analisis data numerik untuk memberikan gambaran yang teratur, ringkas dan jelas tentang gejala suatu objek. statistik termasuk peristiwa atau situasi. Menurut Sholikhah (2016), diperlukan tiga tahapan untuk memastikan validitas data yaitu (1) variasi artinya statistik bekerja di bawah kondisi yang berbeda, (2) reduksi artinya tidak perlu memproses semua informasi (sampel yang representatif sudah cukup), (3) generalisasi artinya dalam menarik kesimpulan umum yang berlaku bagi anggota populasi berdasarkan sampel yang representatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persepsi Mahasiswa PBSI-Unikal Terhadap Aplikasi TikTok Untuk Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Abad 21

Aplikasi *TikTok* menjadi salah satu media yang banyak diminati masyarakat saat ini. Aplikasi ini merupakan aplikasi penyedia video dengan dibekali fitur-fitur yang mendukung masyarakat untuk mengembangkan kreativitas atau bahkan menjadi sumber untuk mencitakan ide-ide kreatif. Kepopuleran *TikTok* ini juga membentuk kreator-creator dengan konten yang sesuai dengan *passion*-nya. Salah satu konten yang disoroti pada penelitian ini dan dinilai memiliki potensi untuk dijadikan media pembelajaran adalah konten edukatif. Berdasarkan teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah menggunakan kuesioner dan wawancara. Hasil survei dalam kuesioner dibagi menjadi tiga indikator pada persepsi mahasiswa PBSI-Unikal terhadap aplikasi *TikTok* untuk media pembelajaran yaitu (1) peminatan aplikasi *TikTok*, (2) positif dan negatif aplikasi *TikTok*, (3) *TikTok* digunakan sebagai media pembelajaran.

Peminatan Aplikasi TikTok

Berdasarkan survei yang dilakukan menggunakan kuesioner, dari 37 mahasiswa yang diambil sebagai sampling yaitu mahasiswa PBSI-Unikal

Angkatan tahun akademik 2018 dan 2019 memiliki peminatan dan ketertarikan yang tinggi terhadap aplikasi *TikTok*. Ada 67,6% responden yang memiliki aplikasi *TikTok* dan ketertarikan responden terhadap *TikTok* yaitu menghasilkan lima jawaban yaitu 27% pada jawaban SANGAT SETUJU, 35,1% pada jawaban SETUJU, 27% pada jawaban RAGU-RAGU/NETRAL, 5,4% pada jawaban TIDAK SETUJU, dan 5,4% pada jawaban SANGAT TIDAK SETUJU. Ketertarikan responden pada *TikTok* ini memiliki jawaban tertinggi yaitu 35,1% pada poin SETUJU. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa PBSI-Unikal angkatan tahun akademik 2018 dan 2019 cenderung memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap *TikTok* sehingga mayoritas mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia memiliki aplikasi *TikTok*. Ketertarikan responden terhadap *TikTok* sangat berkaitan dengan konten-konten yang dilihat. Adapun konten yang responden sukai berdasarkan kuesioner yang telah dilakukan menghasilkan beberapa tanggapan seperti edukasi 59,5%, hiburan (*joget/dance*) 54,1%, visualisasi puisi (10,8%), kesehatan 16,2%, memasak 27%, kecantikan 35,1%, *fashion* 64,9%, berita 27%, ceramah 27%, dan lainnya 16,2%. Karakteristik konten yang memilih lainnya seperti *K-Pop*, komedi, olahraga dan *quotes*.

Tiga konten yang memiliki hasil tanggapan paling tinggi adalah konten edukasi, hiburan, dan *fashion*. Konten *fashion* memiliki hasil tanggapan paling tinggi yaitu *fashion* 64,9%, kemudian edukasi dengan nilai 59,5%, dan hiburan (*joget/dance*) 54,1%. Hal ini menunjukkan bahwa *TikTok* tidak hanya dianggap sebagai media untuk *joget-joget* atau mementingkan sebuah hiburan, namun juga memiliki konten-konten edukasi dan *fashion* yang memberikan ketertarikan paling tinggi. Konten *ashion* menghasilkan nilai yang paling tinggi dibandingkan dengan konten edukasi maupun konten hiburan. Baru-baru ini *TikTok* memberikan fasilitas terbaru bagi penggunaannya yaitu *TikTok Shop*. Pengguna *TikTok* dapat menjual maupun membeli barang dengan harga murah. Hal ini juga dijadikan sebagai ladang para konten kreator untuk mempromosikan barang-barang yang berkaitan dengan *fashion* sehingga cara berpakaian para konten kreator sangat mempengaruhi cara berpakaian masyarakat saat ini, khususnya perempuan karena mayoritas pengguna *TikTok* adalah perempuan.

Positif dan Negatif TikTok

Setiap media sosial memiliki kelebihan dan kekurangan termasuk media *TikTok*. Adanya hasil positif *TikTok* ditandai sebagai kelebihan *TikTok* dan negatif *TikTok* ditandai dengan kekurangan dari aplikasi *TikTok*. Hasil yang diperoleh dari sisi keduanya akan dibandingkan apakah *TikTok* lebih banyak memiliki kelebihan atau kekurangannya sehingga dapat menentukan apakah layak untuk dijadikan media pembelajaran. Berikut hasil data yang diperoleh berdasarkan kuesioner yaitu positif dan negatif *TikTok*.

a. Positif TikTok

Berikut hasil survei positif *TikTok* dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3. Data perhitungan positif TikTok

No	Pernyataan	Aternatif Jawaban					Skor Aktual	Skor Ideal	%
		5	4	3	2	1			
1.	TikTok dapat memberikan pengetahuan/wawasan	13	17	5	2	-	152	185	82,16
2.	TikTok dapat memberikan hiburan sehingga dapat menghilangkan rasa jenuh dan stress	16	12	8	-	1	153	185	82,70
3.	TikTok dapat menjadi wadah untuk menjual dan membeli produk	19	12	5	1	-	160	185	86,48
4.	TikTok dapat dijadikan media untuk mengekspresikan diri	17	12	6	2	-	155	185	83,73
5.	Dengan adanya TikTok, informasi dapat diperoleh dengan cepat	15	14	5	3	-	152	185	82,16
6.	TikTok dapat dimanfaatkan secara praktis	14	15	6	2	-	152	185	82,16
7.	TikTok dapat memperluas pertemanan di berbagai daerah atau negara	15	9	10	3	-	147	185	79,45
8.	TikTok dapat meningkatkan motivasi kita untuk mengembangkan kreativitas, rasa percaya diri, dan semangat berkompetisi depan umum	15	12	7	2	1	149	185	80,54
Rata-rata skor							152,5	185	82,42

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa tanggapan responden terhadap positif *TikTok* diperoleh rata-rata sebesar 82,42%, dari hasil tersebut maka tanggapan responden terhadap aplikasi *TikTok* adalah SANGAT SETUJU atau SANGAT BAIK karena 82,42% terdapat pada interval antara 80% - 100% yang berada di kriteria SANGAT SETUJU atau SANGAT BAIK. Hasil tersebut dapat dijadikan acuan bahwa kelebihan atau positif *TikTok* yang tinggi dapat memberikan banyak manfaat positif bagi pengguna. Manfaat positif tersebut diantaranya *TikTok* dapat memberikan pengetahuan, informasi dapat diperoleh secara cepat di *TikTok*, *TikTok* dapat dijadikan media mengekspresikan diri, *TikTok* dapat *TikTok* dapat meningkatkan motivasi kita untuk mengembangkan kreativitas, rasa percaya diri, dan semangat berkompetisi.

Kelebihan-kelebihan tersebut dapat memberikan kepercayaan masyarakat atau pengguna *TikTok* untuk dijadikan sebagai wadah dalam memperluas nilai-nilai positif khususnya dalam Pendidikan. Peserta didik dapat mengembangkan dirinya dengan bebas dan guru dapat menjadi pembimbing sekaligus pengawas bagi peserta didik dalam menggunakan media sosial. Seperti halnya dengan manfaat *TikTok* yaitu aplikasi *TikTok* dapat dimanfaatkan secara praktis. Kepraktisan dalam *TikTok* memiliki potensi untuk dijadikan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hal-hal yang dapat guru pertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran menurut Kustandi dan Darmawan (2020:33) salah satunya media pembelajaran harus memiliki kemudahan dalam memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tidak memiliki nilai praktis atau tidak dapat digunakan dengan mudah oleh guru maupun siswa, maka media pembelajaran tersebut tidak akan mengarahkan kepada ketercapaian pembelajaran. Adanya kelebihan-kelebihan tersebut, media *TikTok* juga memiliki

kekurangan atau nilai negatifnya. Tanggapan responden terhadap negatif *TikTok* dihasilkan pada tabel 4 berikut.

b. Negatif *TikTok*

Berikut hasil survei negatif *TikTok* dalam tabel 4 berikut.

Tabel 4. Data Perhitungan Negatif TikTok

No	Pernyataan	Aternatif Jawaban					Skor Aktual	Skor Ideal	%
		5	4	3	2	1			
1.	TikTok tidak memiliki nilai edukasi	5	6	10	11	5	106	185	57,29
2.	Banyak hal yang tidak pantas dilihat pada TikTok sehingga tidak ramah dalam kalangan anak di bawah umur	13	7	10	2	5	132	185	71,35
3.	TikTok memiliki penyimpanan yang cukup besar	17	9	10	-	1	152	185	82,16
4.	TikTok membutuhkan kuota data yang tinggi	22	7	7	-	1	160	185	86,48
5.	Fasilitas yang diberikan TikTok terbatas sehingga sulit untuk membuat konten	5	8	12	10	2	115	185	62,16
6.	TikTok tidak memiliki manfaat karena dapat membuang-buang waktu	7	4	16	7	3	116	185	62,70
7.	Banyak informasi hoax pada TikTok	8	5	20	3	1	127	185	68,64
8.	TikTok hanya dijadikan media membully orang lain	9	1	15	9	3	115	185	62,16
Rata-rata skor							127,87	185	69,11

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tanggapan responden terhadap negatif *TikTok* adalah sebesar 69,11%. Hasil tanggapan tersebut dinyatakan SETUJU karena 69,11 % berada diantara interval 60%-79% dengan kriteria SETUJU. Hal ini menunjukkan bahwa negatif *TikTok* juga memiliki presentase yang saat tinggi. Artinya, kekurangan atau negatif *TikTok* juga membutuhkan perhatian lebih dalam penggunaannya. Walaupun negatif *TikTok* dihasilkan pada kriteria SETUJU dan positif *TikTok* termasuk ke dalam kriteria SANGAT SETUJU, kelebihan atau positif *TikTok* masih tergolong lebih besar dibandingkan dengan hal-hal negatif yang ada dalam *TikTok*. Oleh karena itu, media *TikTok* dapat dijadikan media pembelajaran karena memiliki nilai-nilai positif yang lebih besar dibandingkan nilai negatifnya.

Dilihat dari nilai edukasinya, responden menunjukkan tanggapan RAGU-RAGU/NETRAL pada pernyataan bahwa *TikTok* tidak memiliki nilai edukasi. Tanggapan tersebut menghasilkan nilai 57,29% yang termasuk pada interval 39% - 59% yaitu pada kriteria RAGU-RAGU/NETRAL. Jika dibandingkan dengan pernyataan positif *TikTok* sebelumnya, tanggapan terhadap *TikTok* dapat memberikan wawasan/pengetahuan menghasilkan nilai 82,70% yang artinya adalah SANGAT SETUJU. Hal ini menunjukkan bahwa *TikTok* dianggap dapat memberikan nilai edukasi atau menambah wawasan, namun beberapa responden juga masih meragukannya. Kekurangan *TikTok* ini bisa jadi disebabkan adanya tanggapan yang diberikan responden terhadap pernyataan bahwa *TikTok* tidak memiliki manfaat karena dapat membuang-buang waktu menghasilkan nilai 62,70% yang artinya SETUJU. Salah satu kekurangan dari

media sosial adalah dapat membuat terlena para penggunanya. Begitu pula pada aplikasi *TikTok*, konten-konten yang disajikan oleh *TikTok* dapat membuat pengguna lupa waktu karena merasa terhibur.

Seperti media sosial lainnya, *TikTok* juga dianggap dapat memberikan nilai negatif seperti banyak konten-konten yang tidak layak untuk ditonton bagi kalangan anak di bawah umur. Pada hasil kuesioner pula, responden menanggapi bahwa banyak konten *TikTok* yang tidak pantas dilihat sehingga tidak ramah dalam kalangan anak di bawah umur menghasilkan nilai 71,35% yang artinya SETUJU. Berdasarkan survei yang dilakukan peneliti pada aplikasi *TikTok*, beberapa pengguna memang menggunakan *TikTok* sebagai bentuk untuk mengekspresikan diri seperti joget-joget namun ada yang menggunakan baju minim dan adanya kata-kata atau konten yang dapat memberikan pengaruh buruk bagi anak dibawah umur yang menontonnya. Selain itu, *TikTok* juga memiliki kekurangan seperti *TikTok* dijadikan media untuk mem-bully orang lain dan menyebarkan informasi *hoax*. Hal ini disebabkan karena media sosial adalah media yang tidak terbatas pada ruang maupun waktu, sehingga semua kalangan dari berbagai penjuru daerah dapat terhubung dengan mudah. Adanya kemudahan itulah memberikan ruang bagi pengguna-pengguna untuk menyebarkan informasi *hoax* dengan tujuan tertentu sehingga menimbulkan *bullying* atau menyebarkan kebencian yang dapat menyebabkan suatu perpecahan kelompok.

***TikTok* digunakan sebagai Media Pembelajaran**

Penggunaan aplikasi *TikTok* yang digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil kuesioner mendapatkan beberapa tanggapan yaitu 16,2% SANGAT SETUJU, 43,2% SETUJU, 40,5% RAGU-RAGU/NETRAL dan 0% untuk pernyataan TIDAK SETUJU dan SANGAT TIDAK SETUJU. Respon paling tinggi dinyatakan pada kriteria SANGAT SETUJU dengan presentase 43,2% yang menunjukkan bahwa responden memberikan tanggapan yang baik atau setuju untuk media *TikTok* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat responden yang diklasifikasikan sesuai dengan bobot yang tersedia yaitu 5,4,3,2, dan 1 kemudian data tersebut didistribusikan ke dalam tabel 5 seperti berikut.

Tabel 5. Data Perhitungan *TikTok* sebagai Media Pembelajaran

No	Pertanyaan	Aternatif Jawaban					Skor Aktual	Skor Ideal	%
		5	4	3	2	1			
1.	Apakah <i>TikTok</i> dapat dijadikan wadah peserta didik untuk mengembangkan kreativitas?	13	19	5	-	-	156	185	84,32
2.	Apakah <i>TikTok</i> dapat memberikan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran?	10	20	6	1	-	150	185	81,08
3.	Apakah fasilitas <i>TikTok</i> sudah cukup memadai untuk dijadikan sebagai media pembelajaran?	8	10	17	2	-	135	185	72,97
4.	Apakah penggunaan media <i>TikTok</i> sebagai media pembelajaran sebaiknya digunakan untuk anak SMP?	8	7	12	8	2	122	185	65,94
5.	Apakah penggunaan media <i>TikTok</i> sebagai	9	16	10	2	-	143	185	77,29

	media pembelajaran sebaiknya digunakan untuk anak SMA?								
6.	Apakah TikTok dapat dijadikan media pembelajaran jangka panjang?	8	7	14	4	4	122	185	65,94
7.	Apakah TikTok dapat dijadikan media pembelajaran luring?	5	4	14	9	5	101	185	54,59
8.	Apakah TikTok dapat dijadikan media pembelajaran daring?	10	16	9	1	1	144	185	77,83
Rata-rata skor							134,12	185	72,49

Berdasarkan tabel perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tanggapan responden terhadap TikTok jika digunakan sebagai media pembelajaran yang terdiri dari dari delapan pertanyaan menghasilkan rata-rata yaitu 72,49% yang dapat dinyatakan SETUJU atau BAIK karena 72,49% berada di interval antara 60%-79%. Hal ini menunjukkan bahwa TikTok memiliki potensi untuk dijadikan media pembelajaran. Aplikasi TikTok menjadi salah satu media sosial yang dianggap dapat dijadikan media sosial karena responden menganggap bahwa TikTok dapat dijadikan wadah untuk mengembangkan kreativitas, TikTok dapat memberikan ketertarikan peserta didik dalam belajar, dan fasilitas TikTok yang cukup memadai untuk dijadikan media pembelajaran. TikTok memiliki suatu ciri khas tersendiri dibandingkan dengan media sosial lainnya yakni pembuatan video singkat dengan didukung berbagai fasilitas TikTok seperti musik, efek, transisi, penyediaan teks, dll yang memberikan kesan lebih praktis dalam pembuatan sebuah konten. Namun, media TikTok ini menjadi menarik bukan hanya dari fasilitas yang disediakan dalam TikTok. Seorang konten kreator atau guru yang ingin memanfaatkannya sebagai media pembelajaran harus memiliki keterampilan dan konsep ide yang menarik sehingga konten yang dihasilkannya berkualitas sehingga dapat memberikan ketertarikan peserta didik. Jadi, suatu media pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika isi materi yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Abad 21

Pembelajaran abad 21 ditandai dengan adanya penggunaan teknologi dan komunikasi yang terlibat dalam proses belajar mengajar. Untuk menghadapi era pembelajaran abad 21, dibutuhkan beberapa komponen keterampilan khususnya pada peserta didik. Peserta didik harus mampu menguasai keterampilan-keterampilan yang diperlukan dalam pembelajaran abad 21, sehingga pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Menurut US-based Apollo Education Group (dalam Zubaidah 2016) mengidentifikasi bahwa ada 10 komponen keterampilan yang dibutuhkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran abad ke-21 adalah (1) komunikasi, (2) pemikiran kritis (3) inovasi (4) kolaborasi, (5) kewarganegaraan global, (6) produktivitas dan akuntabilitas, (7) jiwa kepemimpinan, (8) kemampuan beradaptasi, (9) kemampuan dan jiwa kewirausahaan, serta (10) aksesibilitas, menganalisis dan mensintesis informasi.

Berdasarkan 10 keterampilan dalam abad 21 tersebut, pentingnya peranan seorang guru memfasilitasi peserta didik agar dapat mengimplementasikan 10 keterampilan tersebut ke dalam pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah memilih media pembelajaran yang menarik dan menyesuaikan zaman. Salah satunya adalah membuat konten kreasi yang diunggah dalam sebuah media sosial. Menurut Haryanto, dkk (2022) mengungkapkan bahwa pengajaran melalui konsep membuat konten di media sosial akan memungkinkan siswa belajar dengan merdeka tanpa mengalami paksaan. Pada abad 21 ini, media sosial dianggap dapat digunakan sebagai media pembelajaran diantaranya Youtube, Facebook, Instagram, Whatsapp, dan baru-baru ini muncul yaitu aplikasi TikTok. TikTok menjadi media untuk menuangkan kreativitas dalam bentuk video yang dapat dijadikan sumber ide atau menambah wawasan bagi penggunanya sehingga TikTok juga dinilai berpotensi digunakan untuk media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media TikTok dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif berupa data yang valid. Adapun hasil data ini diperoleh dari penyebaran kuesioner dan wawancara.

Hasil survei yang dilakukan peneliti terhadap aplikasi TikTok untuk media pembelajaran bahasa dan sastra abad 21 di Universitas Pekalongan dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan wawancara, telah menghasilkan data yang dapat dijadikan referensi dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat. Hasil data yang diperoleh berdasarkan kuesioner menyatakan bahwa TikTok dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif. Hal ini juga sesuai dengan tanggapan ketiga narasumber yang menjadi objek wawancara penelitian ini menyatakan bahwa aplikasi TikTok dapat dijadikan media pembelajaran dengan perencanaan yang matang. Perencanaan ini meliputi sisi psikologi pengajaran yang dapat dibangun dari media pembelajaran, kompetensi pembelajaran yang tepat, keterampilan yang harus dimiliki guru maupun peserta didik, ketepatan waktu dan kondisi dalam penggunaan media TikTok sebagai media pembelajaran.

Pada sisi psikologi pengajaran terbagi menjadi tiga yaitu kognitif (berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menalar atau berpikir), psikologis (perilaku motorik dan koordinasi fisik, keterampilan motorik dan kemampuan fisik seseorang), afektif (berkaitan dengan emosi seperti apresiasi, nilai, perasaan, antusiasme, preferensi, dan sikap terhadap sesuatu). Sisi psikologi pengajaran yang dapat dibangun TikTok terhadap kemampuan peserta didik adalah cenderung kepada sisi afektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil kuesioner yang menghasilkan tiga tanggapan dari responden yaitu kognitif 13,5%, psikomotorik 37,8% dan afektif 48,6%. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara, narasumber pertama berpendapat bahwa nilai afektif lebih mendukung karena biasanya penonton akan terpengaruh dengan apa yang dilihat dalam video TikTok. Misalnya, video TikTok dengan nuansa sedih akan memberikan pengaruh penonton menjadi sedih, sehingga pentingnya memilih konten yang ditonton. Jika yang ditonton adalah konten yang berkualitas, maka juga akan menghasilkan perasaan yang berkualitas sehingga peserta didik dapat termotivasi atau terpengaruh hal baik. Sedangkan narasumber kedua berpendapat bahwa TikTok

dapat membangun sisi afektif dan psikomotorik. Mulai dari sisi afektif, peserta didik akan merasa memiliki minat belajar karena melihat ide pembelajaran yang menarik sehingga dapat mempengaruhi keterampilan atau skill peserta didik dalam mengoperasikan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran.

Dalam pembelajaran bahasa dan sastra terdapat empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Dalam ketepatan penggunaan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran, perlunya kesesuaian antara aplikasi TikTok dan keempat keterampilan berbahasa. Berdasarkan survei yang telah dilakukan secara kuesioner menghasilkan empat tanggapan responden yang berbeda diantaranya keterampilan membaca 16,2%, menyimak 45,9%, menulis 8,1%, dan berbicara 89,2%. Hasil tanggapan tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berbicara lebih tepat atau sesuai untuk digunakan dalam penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran. Selain keterampilan berbicara, keterampilan menyimak juga tepat dan dapat dikolaborasikan antara keterampilan berbicara dan menyimak. Hal ini didukung oleh ketiga narasumber yang mewakili 37 responden menyatakan bahwa keterampilan berbicara dan menyimak cenderung lebih mendukung dalam penggunaan media TikTok. Narasumber berpendapat bahwa dengan media TikTok, peserta didik dapat menyimak penjelasan dari guru dengan lebih mudah karena ciri khas dari video TikTok adalah menarik dan praktis. Sedangkan keterampilan berbicara, penggunaan TikTok sangat memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya dalam berbicara sehingga mampu mengasah public speaking. Dengan adanya TikTok, peserta didik diberikan kebebasan untuk menyampaikan pendapatnya dan belajar bagaimana harus berbicara dengan baik, belajar menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, dan melatih rasa takut atau gugup dalam berbicara.

Selain itu, media TikTok tidak hanya memiliki kelebihan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Namun, adanya kekurangan atau negatif TikTok salah satunya adalah tidak adanya keterbatasan usia dalam penggunaan TikTok, maka responden dan narasumber berpendapat bahwa perlu adanya pemilihan jenjang Pendidikan yaitu SMA atau SMP dalam penggunaan TikTok. Dari hasil survei kedua jenjang antara SMP dan SMA, responden cenderung lebih memilih SMA dengan tanggapan tertinggi yaitu SANGAT SETUJU 24,3%, SETUJU 43,2%. Hal ini dikuatkan oleh persepsi dari narasumber kedua bahwa jenjang SMA lebih nalar dalam pemikiran sekaligus tindakannya sehingga akan lebih bijak dalam memilih konten dibandingkan jenjang SMP yang emosi dan pemikirannya masih labil. Siswa SMA dianggap telah memiliki pengalaman baik dalam pemikiran dan keterampilan yang lebih tinggi dibandingkan siswa SMP.

Selain itu, penggunaan media TikTok harus lebih tepat dalam menyesuaikan situasi dan kondisi pembelajaran. Berdasarkan hasil kuesioner, penggunaan media TikTok antara pembelajaran luring dan daring, reponden cenderung memilih pembelajaran daring sebagai pembelajaran yang tepat jika menggunakan media TikTok. Hal ini ditunjukkan pada perbandingan hasil antara luring dan daring pada kriteria SETUJU atau SANGAT SETUJU. Tanggapan

responden pada pembelajaran luring yaitu SANGAT SETUJU 13,5% dan SETUJU 10,8%. Sedangkan tanggapan responden pada pembelajaran daring yaitu SANGAT SETUJU 27% dan SETUJU 43,2%. Tanggapan responden terhadap penggunaan media TikTok dalam pembelajaran memiliki tanggapan yang lebih besar pada pembelajaran daring dibandingkan pembelajaran luring. Namun, berdasarkan persepsi salah satu narasumber menyatakan bahwa penggunaan aplikasi TikTok antara luring maupun daring dapat digunakan dalam situasi keduanya. Jika dalam pembelajaran luring, TikTok dapat dijadikan sebagai wadah untuk penugasan peserta didik dalam menuangkan kreativitasnya. Jika dalam pembelajaran daring, aplikasi TikTok dapat digunakan guru sebagai wadah untuk menyampaikan materi dengan konsep yang menarik.

Di sisi lain, semakin berkembangnya teknologi, banyak media-media yang terus bermunculan dan mungkin saja dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, TikTok memerlukan penilaian berdasarkan persepsi mahasiswa PBSI Universitas Pekalongan angkatan tahun akademik 2018/2019 dalam penggunaannya dapat digunakan jangka panjang atau tidak. Hasil survei yang dilakukan peneliti dalam bentuk kuesioner berkaitan dengan penggunaan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran dalam jangka panjang menghasilkan tanggapan RAGU-RAGU/NETRAL. Hasil survei menunjukkan bahwa kriteria RAGU-RAGU atau NETRAL mendapatkan hasil yang paling tinggi yaitu 37,8% dibandingkan dengan kriteria lainnya. Mayoritas responden memilih ragu-ragu atau netral terhadap media TikTok jika digunakan sebagai media pembelajaran jangka panjang memiliki beberapa alasan sebagai pertimbangan dengan adanya keberagaman media pembelajaran yang dapat digunakan tidak hanya ada TikTok.

Ketiga narasumber yang dijadikan sebagai objek penelitian menghasilkan persepsi yang berbeda terhadap media TikTok jika digunakan sebagai media pembelajaran jangka panjang. Narasumber pertama berpendapat bahwa TikTok dapat sebagai media pembelajaran jangka panjang dalam hal materi atau konten yang disampaikan dalam TikTok dapat dilihat berulang kali, bahkan di masa mendatang kita dapat menemukan kembali selama konten tersebut belum dihapus. Narasumber kedua berpendapat bahwa media TikTok berpotensi dapat digunakan sebagai media pembelajaran jangka panjang karena TikTok masuk ke dalam persyaratan media pembelajaran yang baik yaitu Pendidikan abad 21 saat ini tidak terlepas dari kecanggihan teknologi. Berbeda dengan narasumber pertama dan kedua, narasumber ketiga menyatakan persepsi yang negatif bahwa TikTok tidak dapat digunakan sebagai media pembelajaran jangka panjang karena perkembangan teknologi akan memunculkan berbagai aplikasi-aplikasi baru yang bisa saja dapat mengalahkan eksistensi dari TikTok sehingga sebagai seorang guru harus fleksibel atau mengikuti perkembangan zaman.

Guru memiliki peranan yang penting dalam keberlangsungan pembelajaran dapat berlangsung lancar. Sebagaimana ciri khas dari Pendidikan abad 21 yaitu pendidikan dengan melibatkan teknologi, tidak hanya peserta didik yang harus memiliki keterampilan, namun guru juga perlu memiliki skill agar tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai. Menurut International Society or

Technology in Education (dalam Daryanto dan Karim, 2017: 3-6) keterampilan guru abad 21 dijabarkan ke dalam beberapa kategori seperti kedisiplinan, dialogis, wawasan yang luas, menguasai teknologi, komunikatif, memiliki bakat dari lahir, kreativitas, memiliki banyak pengalaman lomba, mengikuti perkembangan zaman, aktif mencari metode dan media pembelajaran, mengkolaborasikan teori dan praktik. Berdasarkan hasil kuesioner, semua keterampilan tersebut sangat penting dimiliki seorang guru abad 21, namun ada tiga keterampilan yang memiliki tanggapan responden paling tinggi yaitu pada kriteria keterampilan memiliki wawasan yang paling luas 67,6%, menguasai teknologi 59,5%, dan kreativitas dengan tanggapan paling tinggi yaitu 75,7%.

Berdasarkan hasil survei kuesioner tersebut dapat disimpulkan bahwa seorang guru dalam menghadapi pendidikan abad 21 perlu memiliki keterampilan yang cukup dan dari beberapa keterampilan yang dibutuhkan, ada tiga hal utama yang patut untuk guru miliki yaitu memiliki wawasan yang luas, menguasai teknologi, dan kreativitas. Seorang guru perlu memiliki wawasan yang luas agar dapat mencari dan menemukan model pembelajaran atau media-media baru yang memiliki potensi untuk dijadikan media pembelajaran sesuai dengan salah satu keterampilan guru abad 21 menurut International Society or Technology in Education yaitu merancang dan mengembangkan pengalaman belajar dan asesmen (penilaian) era digital. Selain memiliki wawasan yang luas, guru juga perlu memiliki keterampilan menguasai teknologi. Sistem pendidikan abad 21 tidak pernah lepas dari teknologi. Oleh karena itu, guru juga perlu terampil dalam menggunakan teknologi sehingga guru tidak gagap ketika melaksanakan pembelajaran dan dapat memberikan model pembelajaran yang menarik dengan berbagai teknologi. Hal utama yang perlu guru miliki lainnya adalah kreativitas. Seorang guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan baru dari wawasan yang guru peroleh dan penguasaan teknologi yang ia miliki, guru dapat merealisasikannya dengan pembelajaran yang tepat sehingga memberikan rasa tertarik peserta didik terhadap pembelajaran.

Berdasarkan hasil survei tersebut, adanya penggunaan *TikTok* dapat dimanfaatkan sebagai wadah untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia menghasilkan tanggapan SETUJU yang mendapatkan pemerolehan nilai tertinggi yakni 43,2%. Adapun konten-konten yang dapat dibuat diantaranya musikalisasi puisi, visualisasi puisi edukasi penggunaan bahasa Indonesia, drama singkat, *tips* dan trik pembuatan media pembelajaran dan monolog. Namun, responden cenderung lebih memilih pembuatan konten Edukasi Penggunaan Bahasa Indonesia dilihat dari tanggapan responden dalam kuesioner paling tinggi. Hasil kuesioner menunjukkan musikalisasi puisi 29,7%, visualisasi puisi 24,3%, edukasi penggunaan bahasa Indonesia 40,5%, drama singkat 32,4%, tips dan trik pembuatan media pembelajaran 35,1% dan monolog 21,6%.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan dan analisis yang telah dilakukan peneliti pada bab-bab sebelumnya menghasilkan simpulan kuantitatif yakni persepsi mahasiswa PBSI-UNIKAL terhadap aplikasi *TikTok* untuk media pembelajaran

bahasa dan sastra abad 21 yang dihasilkan berdasarkan kuesioner dibagi menjadi tiga indikator yaitu peminatan aplikasi *TikTok*, positif dan negatif *TikTok*, dan *TikTok* digunakan sebagai media pembelajaran. Tanggapan responden terhadap peminatan aplikasi *TikTok* sangat tinggi ditunjukkan dengan adanya hasil kuesioner yaitu ada 67,6% responden yang memiliki aplikasi *TikTok* dan ketertarikan responden terhadap aplikasi *TikTok* menghasilkan nilai pada kriteria SANGAT SETUJU 27% dan SETUJU 35,1%. Tiga konten utama yang diminati responden berdasarkan kuesioner yaitu seperti edukasi 59,5%, hiburan (*joget/dance*) 54,1%, *fashion* 64,9%. Adapun positif dan negatif *TikTok* menghasilkan nilai yaitu positif *TikTok* 82,42% dan negatif *TikTok* 69,11 %. Selain itu, aplikasi *TikTok* dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena menghasilkan nilai 72,49% yang artinya SETUJU.

Hasil kuantitatif tersebut diartikan bahwa aplikasi *TikTok* memiliki peminatan dan ketertarikan yang tinggi di lingkungan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Angkatan tahun akademik 2018/2019 Universitas Pekalongan sehingga mayoritas responden memiliki aplikasi *TikTok*. Ketertarikan ini dipengaruhi oleh konten-konten yang ada dalam *TikTok* yaitu konten *fashion*, hiburan dan edukasi. Adanya ketertarikan pada konten hiburan, *fashion* dan edukasi menunjukkan bahwa *TikTok* memiliki kelebihan dan kekurangan. Berdasarkan hasil kuantitatif, *TikTok* memiliki nilai positif yang lebih besar dibandingkan nilai negatifnya, sehingga *TikTok* dapat digunakan dengan baik karena memiliki banyak nilai positif. Selain itu, *TikTok* juga berpotensi untuk dijadikan media pembelajaran yang sangat sesuai dengan pendidikan saat ini yaitu pendidikan abad 21 yang tidak terlepas dari teknologi. Di sisi lain, penggunaan *TikTok* sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini dapat menghasilkan nilai-nilai edukatif, nilai kreatif dan nilai kolaboratif yang selaras dengan prinsip pembelajaran abad 21 sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media untuk memfasilitasi pembelajaran abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Wisnu Nugroho. 2018. *Aplikasi Tik Tok sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. In Prosiding Seminar Nasional Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia (Vol. 431, pp. 431-40).
- Anjani, Vionita. 2019. *Persepsi Masyarakat Terhadap Aplikasi Tik Tok (Studi Deskriptif Kuantitatif Aplikasi Tik Tok di Kalangan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP USU Stambuk 2015 dan 2016)*. Skripsi Universitas Sumatera Utara.
- Arnyana, Ida Bagus Putu. 2019. *Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kompetensi 4c (Communication, Collaboration, Critical Thinking Dancreative Thinking) Untuk Menyongsong Era Abad 21. Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi, 1(1), i-xiii*
- Daryanto dan Karim. 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta : Gava Media.
- Defita Sari, R., Hariandi, A., & Hayati, S. (2021). *Persepsi Siswa Terhadap Inovasi Media Pembelajaran Dalam Jaringan Pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar Negeri 131/iv Kota Jambi* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research &*

Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif. Malang : Literasi Nusantara.

- Haryanto, M., Pristiwati, R., & Subyantoro, S. (2022). *Menjawab Fenomena Rabun Sastra Pada Era Merdeka Belajar Melalui Merdeka Alih Wahana.* *Alayasastra*, 18(1), 15-28.
- Hutamy, E. T., Swartika, F., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). *Persepsi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran.* *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021*, 1(1), 1270-1281.
- Juwita, Dela. 2019. *Persepsi Orang Tua Pada Anak Pengguna Media Sosial Tiktok Di Cicadas.* Skripsi. FISIP UNPAS.
- Karim dan Daryanto. 2017. *Pembelajaran Abad 21.* Yogyakarta : Gava Media.
- Kustandi dan Darmawan. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat.* Jakarta : Kencana.
- Madhani, L. M., Sari, I. N. B., & Shaleh, M. N. I. (2021). *Dampak Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Islami Mahasiswa Di Yogyakarta.* *athullab Jurnal Mahasiswa Studi Islam*, 3(1), 604-624.
- Massie, A. (2020). *Kehadiran TikTok di Masa Pandemi (The Presence of TikTok in the Pandemic).* Padjadjaran University - Faculty Of Communication Studies.
- Nurhayati, A. S. (2016). *Peran Media Jejaring Sosial Dalam Pembelajaran Abad 21.* dalam *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII.* Jakarta: Penerbit UT [Universitas Terbuka]. Tersedia secara online juga di: <http://repository.ut.ac.id/6506/1/TING2016ST4-01.pdf> [diakses di Surabaya, Jawa Timur, Indonesia: 10 November 2017].
- Rosdiana, A., & Nurnazmi, N. (2021). *Dampak Aplikasi Tiktok dalam Proses Sosial di Kalangan Remaja Rabadompu Timur.* *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 4(1), 100-109.
- Sholikhah, Amirotnun. 2016. *Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif.* KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi, 10(2), 342-362.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung : Alfabeta, CV.
- Syahputra, Edi. 2018. *Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia.* In *Prosiding Seminar Nasional Sains Teknologi Humaniora dan Pendidikan (QSinastekmapan)* (Vol. 1).
- Ulfah, A. (2020, October). *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Masa Pandemi.* *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia (SENASBASA)* (Vol. 4, No. 1)
- Yulianti, Y. A., & Wulandari, D. (2021). *Flipped Classroom: Model Pembelajaran Untuk Mencapai Kecakapan Abad 21 Sesuai Kurikulum 2013.* *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(2), 372-384.
- Zubaidah, S. (2016, December). *Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran.* In *Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, No. 2, pp. 1-17).