



Novidayanti. M¹
 Samsul Susilawati²

PERSPEKTIF GURU DALAM PEMANFAATAN APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA KURIKULUM MERDEKA DI MIN 2 KONAWA SELATAN

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi *TikTok* sebagai sarana pembelajaran. Penggunaan aplikasi *TikTok* merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas guru dengan menggunakan media pembelajaran terkini sesuai dengan tren perkembangan saat ini, serta meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa dengan mengikuti proses pembelajaran yang berkesinambungan. Media pembelajaran di era digital harus konsisten dengan perkembangan teknologi. Materi pembelajaran harus menarik, familiar, dan memikat siswa. Aplikasi *TikTok* memiliki reputasi yang buruk di kalangan masyarakat umum, namun ironisnya, rata-rata anak Gen Z justru menyukai aplikasi tersebut. Berdasarkan premis ini, dapat digeneralisasikan bahwa jika digunakan dan dipublikasikan dengan tepat, aplikasi *TikTok* akan menjadi aplikasi yang menyenangkan dan menarik. Cara belajar yang menarik. Penggunaan aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran interaktif akan membantu siswa memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Media pembelajaran interaktif dapat mengungkapkan apa yang tidak dapat disampaikan oleh guru, dan proses pembelajaran akan lebih efektif dan produktif. Melalui aplikasi *TikTok*, guru dapat dengan mudah membuat metode pembelajaran interaktif yang dapat disesuaikan dengan lingkungan, keadaan dan kondisi siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) menuju pengembangan produk. Produk yang diinginkan dalam penelitian ini adalah aplikasi *TikTok* sebagai sarana pembelajaran bahasa Indonesia. Tahap penelitian ini secara singkat dilakukan melalui dua tahap utama yaitu penelitian dan pengembangan. Pada tahap penelitian, pertama, yaitu berupa studi pendahuluan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Dalam hal ini, mendeskripsikan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran, khususnya media pembelajaran membaca dan menulis pada siswa kelas IV sekaligus sebagai langkah analisis kebutuhan. Yang kedua, merupakan langkah perencanaan desain produk aplikasi *TikTok* tersebut sebagai media pembelajaran membaca dan menulis sastra Indonesia pada siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, analisis dokumen, dan FGD. Tahap pengembangan dilakukan dalam penelitian tahap kedua. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi *TikTok* dengan metode dan teknik yang tepat dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif belajar bahasa Indonesia. Berkat fitur-fiturnya yang beragam dan mudah digunakan, penggunaan aplikasi *TikTok* dapat diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk mengetahui efektivitas aplikasi *TikTok* dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia, diperlukan penelitian lebih lanjut.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi TikTok, Bahasa Indonesia

Abstract

The aim of this research is to develop TikTok as a learning tool. The use of TikTok is a way to enhance teachers' creativity by utilizing the latest educational media in line with current trends, as well as to boost students' creativity and interest in learning through a continuous learning process. Learning media in the digital era must be consistent with technological advancements. Learning materials should be engaging, familiar, and captivating for students. While TikTok may have a negative reputation among

^{1,2}Pascasarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
 email: novidayanti764@gmail.com, susilawati@pips.uin-malang.ac.id

the general public, ironically, the average Gen Z child tends to enjoy the app. Based on this premise, it can be generalized that when used and publicized appropriately, TikTok can become a fun and engaging learning application. Interesting learning methods. The use of TikTok as an interactive learning media will help students understand and embrace the learning process conducted by teachers. Interactive learning media can convey what cannot be conveyed by teachers, making the learning process more effective and productive. Through TikTok, teachers can easily create interactive learning methods that can be tailored to the students' environment, circumstances, and conditions. The method used in this research is Research and Development (R&D) towards product development. The desired product in this research is the TikTok application as a tool for learning the Indonesian language. This research consists of two main stages: research and development. In the research stage, the first step is a preliminary study using a qualitative descriptive approach. This involves describing the features found in the TikTok application as a learning media, specifically for reading and writing in fourth-grade students, as well as an analysis of needs. The second step is the planning and design of the TikTok application as a learning media for reading and writing in Indonesian literature for fourth-grade students. Data collection techniques include observation, interviews, document analysis, and focus group discussions. The development stage is carried out in the second phase of the research. The result of this research is that TikTok, with the right methods and techniques, can be used as an interactive learning media for learning the Indonesian language. Thanks to its diverse and user-friendly features, TikTok can be implemented in Indonesian language learning. Further research is needed to determine the effectiveness of TikTok in enhancing Indonesian language learning.

Keywords: Learning Media, TikTok Application, Indonesian Language

PENDAHULUAN

Di zaman yang serba teknologi ini, cara-cara belajar yang unik dan kreatif sangat diperlukan, terutama cara-cara pembelajaran yang menarik perhatian dan minat belajar siswa. Oleh karena itu diperlukan perubahan terutama pada tujuan, struktur dan isi program pendidikan serta materi pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik, akurat dan relevan (Wuriyanto, 2019) ketika menggunakan teknologi dalam pembelajaran (Surani, 2019). Menurut Rosmawati (2020), pembelajaran yang menarik akan mampu menciptakan suasana yang memungkinkan siswa mudah berdiskusi, berinteraksi, dan berdialog tentang materi pembelajaran.

Pembelajaran dapat dijelaskan sebagai suatu proses belajar yang melibatkan serangkaian materi dengan tujuan membantu siswa agar dapat mengalami proses belajar, seperti yang dikemukakan oleh Rambe (2018). Pendapat ini didukung oleh pandangan Nadlir (2013) yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah upaya guru untuk membimbing siswa dalam mendapatkan pengalaman. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, fokusnya adalah meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dan mengembangkan apresiasi terhadap karya-karya sastra, sesuai dengan pandangan Kamhar dan Lestari (2019).

Sejalan dengan dinamika perkembangan teknologi digital, internet, dan multimedia menjadi fasilitas yang esensial. Guru bertanggung jawab dalam memilih media yang sesuai dengan kebutuhan, kondisi, dan karakteristik peserta didik, sehingga materi pembelajaran dapat dipahami dengan baik (Aji, 2017).

Dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan, peran guru profesional memiliki peranan sangat penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Peraturan Pemerintah Nomor 17 tahun 2010, khususnya pasal 48 dan 59, memberikan arahan untuk mengembangkan sistem informasi pendidikan yang berbasis teknologi dan informasi. Dengan adanya sistem pendidikan dan sumber daya manusia yang berkualitas, diharapkan dapat meningkatkan daya saing Indonesia (Sulisworo, 2016).

Aplikasi *TikTok* merupakan platform media sosial yang digunakan oleh pengguna untuk membuat video pendek dengan durasi maksimal 60 detik. Dalam Aplikasi *TikTok*, pengguna memiliki kebebasan untuk mengekspresikan berbagai gaya, gerakan, dan tarian (Susilowati, 2018). Aplikasi ini menyediakan beragam backsound musik yang dapat digunakan oleh pengguna, atau mereka juga dapat membuat backsound sendiri sesuai dengan kreativitas mereka. Sesuai dengan pandangan Sari (2020), *TikTok* menyediakan berbagai filter menarik bagi penggunanya. Mayoritas pengguna aplikasi ini adalah anak sekolah atau peserta didik, seperti yang dikemukakan oleh Aji dan Setiyadi (2020).

Menurut Deriyanto dan Qorib (2018), aplikasi *TikTok* memiliki manfaat sebagai alat untuk berbagi dan menerima informasi, serta memperluas jejaring sosial penggunanya. Pandangan Batoebara

(2020) menambahkan bahwa aplikasi ini dapat merangsang kreativitas, terutama dalam pembuatan video, dan membantu siswa dalam berekspresi (Luisandrith dan Yanuartuti, 2020). Beberapa penelitian, seperti yang disebutkan oleh Damayanti dan Gemiharto (2019), menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna menggunakan *TikTok* untuk menunjukkan berbagai bakat mereka, termasuk menari, bernyanyi, berakting, mengaji, dan berdakwah.

Menurut Aji (2018), Aplikasi *TikTok* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Luisandrith dan Yanuartuti (2020) juga berpendapat bahwa aplikasi ini dapat mengembangkan kreativitas peserta didik dan membantu siswa dalam mengekspresikan diri melalui pembuatan video. Chusna (2020) menekankan bahwa pengguna dapat menggunakan ekspresi wajah untuk menirukan gaya bicara, gerak, dan lelucon, yang sejalan dengan pandangan Pratama dan Muchlis (2020) bahwa pengguna dapat menyampaikan berbagai perasaan melalui wajah, gerak tubuh, dan ekspresi menggunakan aplikasi *TikTok*.

Mengingat beragam fitur yang terdapat dalam aplikasi *TikTok*, sangat memungkinkan untuk merancang sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan inti, yaitu menulis, menyimak, berbicara, dan membaca. Sebagai contoh, dalam pengembangan keterampilan berbicara, peserta didik dapat memanfaatkan fitur rekam suara pada aplikasi ini dan kemudian berkomunikasi melalui jejaring sosial. Hal serupa juga berlaku untuk keterampilan bersastra, di mana peserta didik dapat memainkan peran dengan memanfaatkan fitur yang ada di aplikasi *TikTok*, menonjolkan aspek ekspresi dan kreativitas peserta didik.

Berdasarkan premis di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *TikTok* memiliki keterkaitan yang erat dengan anak usia sekolah atau peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *TikTok* menjadi sesuatu yang interaktif bagi peserta didik. Dengan dasar indikasi tersebut, dapat diajukan hipotesis bahwa aplikasi *TikTok* memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik, terutama karena daya tarik dan kedekatannya dengan peserta didik, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (research and development) yang berfokus pada pengembangan suatu produk, sesuai dengan pendekatan yang diuraikan oleh Sugiyono (2017). Produk yang menjadi fokus penelitian ini adalah aplikasi *TikTok* yang diintegrasikan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Proses penelitian secara garis besar dilakukan melalui dua tahap utama, yaitu penelitian dan pengembangan. Pada tahap penelitian, langkah pertama adalah studi pendahuluan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Fokus studi ini adalah untuk mendeskripsikan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran membaca dan menulis sastra Indonesia untuk siswa kelas IV. Langkah ini juga berfungsi sebagai analisis kebutuhan dan dilakukan melalui studi literatur serta penelitian lapangan. Langkah kedua pada tahap penelitian adalah perencanaan desain produk, yaitu desain aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran membaca dan menulis sastra Indonesia untuk siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data dalam tahap ini melibatkan observasi, wawancara, analisis dokumen, dan Focus Group Discussion (FGD). Tahap pengembangan dilaksanakan pada tahap kedua penelitian, di mana produk aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran dikembangkan berdasarkan temuan dan analisis dari tahap penelitian sebelumnya.

Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas IV di MIN 2 Konawe Selatan yang berjumlah 16 siswa untuk mengisi angket dengan alasan respon pemanfaatan aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini untuk memperoleh data penelitian, peneliti melakukan prosedur pengumpulan data sebagai berikut: (1) Observasi merupakan proses pengumpulan data dengan mencatat segala informasi yang peneliti amati selama penelitian (Sugiono, 2015). (2) Metode Interview/wawancara adalah teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dari subjek penelitian yang benar dan dapat dipercaya yang sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peneliti (Sugiono, 2015). (3) Dokumentasi merupakan salah satu cara mencatat sebuah peristiwa yang sudah terjadi ke dalam bentuk tulisan, gambar, maupun karya-karya yang penting bagi seseorang (Sugiono, 2015). Terakhir menggunakan (4) Angket merupakan pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiono, 2015). Angket terdiri dari pernyataan negatif dan positif. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan skala likert di mana terdapat 4 skala penilaian, yaitu Sangat

Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat tidak setuju (STS) untuk menghitung skor masing-masing jawaban.

Berikut tabel sistem penilaian:

Tabel 1. Kriteria Pemberian Skor dalam Alternatif Jawaban Angket

No	Alternatif Jawaban	Skor	
		Positif	Negatif
1	Sangat Setuju	4	1
2	Setuju	3	2
3	Kurang Setuju	2	3
4	Sangat Tidak Setuju	1	4

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi *TikTok* sebagai Media Pembelajaran

Menurut I Wayan Santyasa (2007: 3), ada lima unsur komunikasi yang terlibat dalam proses pembelajaran, yaitu guru sebagai komunikator, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa sebagai komunikan, dan tujuan pembelajaran. Di sisi lain, bahan ajar merujuk pada materi atau bahan pembelajaran yang disusun secara terstruktur dan digunakan oleh guru serta siswa selama proses pembelajaran (Paulina Pannen dan Purwanto, 2001). Oleh karena itu, media pembelajaran dianggap sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan. Tanpa kehadiran media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat terwujud, setidaknya memerlukan satu medium untuk mengkomunikasikan materi ajar (Isroqum, 2013).

Menurut Yusufhadi Miarso seperti yang disebutkan dalam Mahnun (2012), langkah awal yang harus diambil oleh seorang guru untuk menggunakan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak. Media tersebut seharusnya mampu menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalaman mereka, serta memperhatikan karakteristik khusus yang dimiliki oleh kelompok belajar tersebut. Faktor-faktor ini mencakup kematangan anak, latar belakang pengalaman mereka, dan kondisi mental yang terkait dengan tahap perkembangan usia mereka.

Selain mempertimbangkan masalah ketertarikan siswa terhadap media, penting juga untuk memperhatikan representasi pesan yang disampaikan oleh guru dalam pemilihan media. Terdapat setidaknya tiga fungsi media yang bekerja bersama-sama. Pertama, fungsi stimulasi yang menciptakan ketertarikan untuk mendalami dan memahami lebih lanjut berbagai informasi yang terkandung dalam media. Kedua, fungsi mediasi yang berperan sebagai perantara antara guru dan siswa, menjembatani komunikasi di antara keduanya. Ketiga, fungsi informasi yang menyajikan penjelasan yang ingin disampaikan oleh guru. Dengan keberadaan media, siswa dapat menangkap informasi atau penjelasan yang diperlukan atau diinginkan dari guru.

Tabel 2. Fitur-fitur terdapat dalam aplikasi *TikTok*

Fitur	Kegunaan
Rekam Suara	Merekam suara melalui gawai, kemudian diintegrasikan ke dalam akun <i>TikTok</i> personal.
Rekam Video	Merekam video melalui gawai, kemudian diintegrasikan ke dalam akun <i>TikTok</i> personal.
<i>Backsound</i> (suara latar)	Menambahkan suara latar yang bisa diunduh dari media penyimpanan Aplikasi <i>TikTok</i>
Edit	Memperbaiki dan menyunting draft video yang telah dibuat
<i>Share</i>	Membagikan video yang sudah
Duet	Berkolaborasi dengan pengguna Aplikasi <i>TikTok</i> lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *TikTok* memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang efektif. Pertama, Aplikasi *TikTok* dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa. Kedua, aplikasi ini mampu menarik minat siswa karena inovatif dan menyediakan beragam fitur yang dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Terakhir, keberadaan Aplikasi *TikTok* sejalan

dengan perkembangan kematangan, pengalaman, dan karakteristik peserta didik, terutama sebagai generasi milenial yang akrab dengan dunia digital dan penggunaan gadget.

Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

“The success of Curriculum 2013 implementation can be assessed through the implementation of the learning plan, learning process, the formation of competence, and the character of learners. In general, learning activities include initial activity or opening, core activity or the inclusion of competence and character, and the final or concluding activities” (Aji & Budiyo, 2018). Keberhasilan implementasi Kurikulum 2013 dapat dinilai melalui kematangan dalam perencanaan pembelajaran, dan salah satu faktor penting dalam hal ini adalah pemilihan media pembelajaran yang sesuai.

Media pembelajaran berbentuk Aplikasi *TikTok* dapat dijalankan pada perangkat bergerak yang menggunakan sistem operasi Android dan iOS. Oleh karena itu, media pembelajaran ini dapat dioperasikan kapan pun dan di mana pun. Aplikasi ini termasuk dalam kategori media pembelajaran berbasis mobile learning, sesuai dengan definisi mobile learning yang dinyatakan oleh O'Malley sebagaimana disebutkan dalam (Purbasari, 2013). Mobile learning merujuk pada pembelajaran di mana peserta didik tidak terbatas pada satu lokasi, dan proses pembelajaran terjadi saat peserta didik memanfaatkan perangkat teknologi bergerak.

1. Aplikasi *TikTok* sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra

Penerapan Aplikasi *TikTok* dalam pembelajaran keterampilan bersastra dapat direalisasikan dalam berbagai Kompetensi Dasar. Sebagai contoh, dalam keterampilan bermain peran, fokus pada aspek suprasegmental siswa saat memerankan sebuah naskah drama, dialog, atau bahkan monolog dapat menjadi bagian dari Kompetensi Dasar yang diakomodasi.

Siswa diminta untuk membuat rekaman yang mencakup narasi, dialog, maupun monolog, dan kemudian mengunggahnya menggunakan fitur media lagu latar yang tersedia di Aplikasi *TikTok*. Setelah unggahan selesai, siswa diminta untuk merekam suara (dubbing) sesuai dengan materi yang terunggah, menunjukkan ekspresi yang sesuai. Selanjutnya, hasilnya dapat dibagikan dan dikomunikasikan di dalam jejaring kelas. Guru dan siswa dapat melakukan evaluasi terhadap kualitas pementasan tersebut. Siswa juga dapat memanfaatkan fitur duet atau kolaborasi pada Aplikasi *TikTok* untuk membuat percakapan atau dialog yang melibatkan interaksi antar-siswa.

2. Aplikasi Tik Tok sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia

- a. Keterampilan menyimak. Menurut Arono dalam (Loren, 2017) *“That interactive multimedia is an effective learning medium for improving critical listening skills for students. Learning media as one component in learning plays an important role for learning and can take place in accordance with the purpose of learning.”* Dari pendapat tersebut, terlihat bahwa diperlukan media pembelajaran yang bersifat audio visual untuk mendukung pembelajaran keterampilan menyimak. Sesuai dengan karakteristik dan fitur yang dimiliki, Aplikasi *TikTok* dapat memenuhi kebutuhan audio visual tersebut. Bahkan, dengan kehadiran fitur duet, aplikasi ini dapat menciptakan pengalaman pembelajaran menyimak yang bersifat kooperatif, di mana siswa dapat berinteraksi dan berkolaborasi dalam memahami materi pembelajaran.

- b. Keterampilan berbicara. Berbicara merupakan keterampilan untuk mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata yang mengungkapkan, menyatakan, atau menyampaikan maksud, ide, gagasan, pikiran, serta perasaan yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pendengar agar dapat dipahami (Wahyuni Oktavia & Kunci, 2015). Setiap individu memiliki cara unik dalam proses menyampaikan ide, gagasan, atau maksud saat berbicara. Oleh karena itu, desain media pembelajaran harus memperhitungkan perbedaan tersebut untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara menyeluruh. Aplikasi *TikTok* memberikan kemudahan dan fleksibilitas kepada pengguna untuk menggabungkan suara latar ke dalam aplikasi. Dengan fitur ini, Aplikasi *TikTok* dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berbicara dengan mengolah kata-kata yang mengungkapkan, menyatakan, atau menyampaikan maksud, ide, gagasan, pikiran, serta perasaan sesuai dengan kebutuhan pendengar.

Contoh pemanfaatan Aplikasi *TikTok* dalam kompetensi dasar menceritakan kembali isi teks narasi dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Guru memberikan teks narasi kepada siswa untuk dianalisis dan dicermati.
2. Siswa diminta untuk mengubah teks narasi tersebut menjadi sebuah dialog percakapan yang menampilkan inti cerita.

3. Dialog yang telah dibuat kemudian direkam oleh siswa menggunakan Aplikasi *TikTok*.
4. Siswa dapat mempraktikkan dialog tersebut melalui fitur duet yang disediakan oleh *TikTok*, sehingga dapat melibatkan interaksi antara karakter dalam cerita.
5. Proses pembuatan dan pementasan dialog melalui fitur duet ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang kreatif dan interaktif, meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam konteks menceritakan kembali isi teks narasi.

c. Keterampilan menulis

Keterampilan menulis adalah cara seseorang mengekspresikan gagasan atau ide melalui tulisan sehingga pembaca dapat memahami dan mengerti informasi yang disampaikan (Aji, 2016). Pentingnya keterampilan menulis menjadikannya fokus utama dalam pengajaran bahasa, terutama bahasa Indonesia. Kualitas proses dan hasil dari keterampilan menulis dipengaruhi oleh peran guru sebagai perancang pembelajaran di dalam kelas. Guru yang mampu mengaplikasikan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta tetap berada dalam kerangka pendekatan saintifik sebagaimana yang tercakup dalam Kurikulum 2013, memiliki dampak positif terhadap keberhasilan pembelajaran.

Contoh pemanfaatan Aplikasi *TikTok* dalam Kompetensi Dasar menjajikan data, gagasan, dan kesan dalam bentuk teks deskripsi terhadap suatu objek dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Guru menyajikan gambar atau rekaman video dari sebuah objek tertentu menggunakan fitur rekam pada Aplikasi *TikTok*.
2. Siswa diminta untuk menuliskan teks deskripsi yang menggambarkan objek yang telah diamati.
3. Tulisan deskripsi tersebut dibacakan dan direkam suaranya oleh siswa menggunakan fitur rekam suara pada Aplikasi *TikTok*.
4. Siswa menggabungkan teks dan suara yang telah direkam sehingga membentuk sebuah video yang utuh.
5. Hasil video tersebut dapat dipresentasikan dan dibagikan melalui jejaring sosial, dan kemudian dievaluasi bersama dalam kelas.

Pemanfaatan Aplikasi *TikTok* dalam kegiatan ini tidak hanya memperkaya pembelajaran siswa tetapi juga memberikan pengalaman menulis dan menyajikan informasi dengan cara yang kreatif dan menarik.

d. Keterampilan membaca

Membaca adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang utama, selain mendengarkan, berbicara, dan menulis. Keterampilan membaca memungkinkan seseorang untuk memahami dan menafsirkan informasi yang tertulis. Penguasaan keterampilan membaca sangat penting dalam proses pendidikan dan perkembangan pribadi, karena membantu meningkatkan pemahaman, pengetahuan, serta kemampuan berpikir kritis. Dengan menguasai keterampilan membaca, seseorang dapat mengakses dan memahami berbagai jenis teks, termasuk buku, artikel, dan informasi digital, yang semuanya merupakan sumber pengetahuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari... *“Reading has two purposes: they are reading for enjoyment and reading to carry away information. Reading for enjoyment focuses on the lived-through experience of reading. They concentrate on the thought, images, feelings, and associations evoked during reading. Reading to carry away information concentrates on the public, common referents of the words and symbol in the text.”* Tomkins dan Hoskisson seperti yang dikutip dalam (Darmawan, 2013) membedakan dua tujuan membaca, yaitu membaca untuk tujuan rekreatif dan membaca untuk tujuan pengalihan informasi. Membaca dianggap sebagai sarana untuk menjelajahi dunia lain dan memperluas pengetahuan, serta menggali pesan-pesan tertulis dalam bahan bacaan. Meskipun demikian, perlu diakui bahwa membaca bukanlah suatu tugas yang mudah. Membaca adalah sebuah proses yang dapat dikembangkan dengan menggunakan teknik-teknik yang sesuai dengan tujuan membaca tersebut, sebagaimana diungkapkan oleh Syifak (2013).

Contoh pemanfaatan Aplikasi *TikTok* dalam kompetensi dasar membaca teks berita dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Guru menyajikan kompetensi dasar membaca teks berita kepada siswa.
2. Siswa diminta untuk menyiapkan video rekaman suatu peristiwa yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membaca berita.

3. Menggunakan fitur rekam suara pada Aplikasi *TikTok*, siswa diminta untuk membacakan teks berita yang telah mereka persiapkan, dengan memperhatikan teknik membaca berita yang benar.
4. Siswa dapat menyelaraskan suara rekaman dengan video rekaman peristiwa yang sudah disiapkan sebelumnya.
5. Hasil video tersebut dapat dibagikan dan dipresentasikan melalui jejaring sosial, dan kemudian dievaluasi bersama dalam kelas.

Pemanfaatan Aplikasi *TikTok* dalam pembelajaran membaca berita tidak hanya memberikan nuansa kreatif, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam pengembangan keterampilan membaca dan keterampilan presentasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, Dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang telah membantu penelitian ini, kemudian terima kasih kepada pihak MIN 2 Konawe Selatan dan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

SIMPULAN

Simpulan dari paparan dan pembahasan di atas adalah bahwa Aplikasi *TikTok*, jika digunakan dengan metode dan teknik yang tepat, dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang efektif dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan beragam fitur yang dimilikinya dan kemudahan operasional, aplikasi *TikTok* dapat diimplementasikan dengan baik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV. Meskipun demikian, untuk menilai efektivitas pemanfaatan Aplikasi *TikTok* dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia, diperlukan penelitian lanjutan yang melibatkan evaluasi dan analisis lebih mendalam terhadap hasil pembelajaran yang dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. N. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi dengan *Metode Inquiry discovery Learning* dan Penggunaan Media Video pada Siswa Kelas VII G SMPNegeri 3 Colomadu. *Magistra*, 95, 34–42.
- Aji, W. N. (2017). Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kabupaten Klaten. *Jurnal VARIDIKA*, 29(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/varidika.v29i1.5141>.
- Aji, W. N. (2018, December). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. In *Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia (PIBSI) 2018*. Retrived from <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/pibsi40/article/view/114>.
- Aji, W. N., & Budiyo, S. (2018). The Teaching Strategy of Bahasa Indonesia in Curriculum 2013. *International Journal of Active Learning*, 3(2), 58–64. <https://doi.org/10.15294/IJAL.V3I2.12222>.
- Aji, W. N., & Setiyadi, D. B. P. (2020). Aplikasi tik tok sebagai media pembelajaran keterampilan bersastra. *Metafora: jurnal pembelajaran bahasa dan sastra*, 6(2), 147-157.
- Batoebara, M. U. (2020). Aplikasi tik-tok seru-seruan atau kebodohan. *Network Media*, 3(2), 59-65. Retrived from <http://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/junetmedia/article/view/849>.
- Chusna, P. A. (2020). Analisis dampak fenomena aplikasi tik tok dan music dj remix terhadap penyimpangan perilaku sosial pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal studi islam" al-fikrah"*, 4(1). Retrived from <http://jurnal.stit-almuslihuun.ac.id/index.php/jurnal/arti cle/download/51/18>.
- Damayanti, T., & Gemiharto, I. (2019). Kajian dampak negatif aplikasi berbagi video bagi anak-anak di bawah umur di indonesia. *Communication*, 10(1), 1-15. Retrived From <http://journal.budiluhur.ac.id/index.php/comm/article/view/809>.
- Darmawan, S. L. (2013). Promoting Students' Explicit Information Skill In Reading Comprehension Through Graphic Organizers. *Premise Journal:ISSN Online: 2442-482x, ISSN Printed: 2089-3345*, 2(2), 112–118. <https://doi.org/10.24127/pj.v2i2.684>.
- Deriyanto, D., & Qorib, F. (2018). Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 7(2). DOI: <https://doi.org/10.33366/jisip.v7i2.1432>.
- I Wayan Santyasa (2007). Landasan Konseptual Media Pembelajaran. *Prosiding Workshop Media Pembelajaran*. Bali: Universitas pendidikan Ganesha.

- Isroqm, A. (2013). UNTUK PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (Studi Kasus : Aplikasi PowerPoint), 1317–1336.
- Kamhar, M. Y., & Lestari, E. (2019). Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1-7. Retrived from <https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/inteligensi/article/view/1356>.
- Loren, F. T. A. (2017). THE USE OF LEARNING MEDIA ON LISTENING SKILL IN TEACHING INDONESIAN TO SPEAKERS OF OTHER LANGUAGE (TISOL). *Lingua Didaktika: Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.24036/ld.v11i1.7625>.
- Luisandrith, D. R., & Yanuartuti, S. (2020). Interdisiplin: Pembelajaran Seni Tari Melalui Aplikasi Tik Tok Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Seni Tari*, 9(2), 175-180. Retrived from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jst/article/view/42085/17450>.
- Luisandrith, D. R., & Yanuartuti, S. (2020). Interdisiplin: Pembelajaran Seni Tari Melalui Aplikasi Tik Tok Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Seni Tari*, 9(2), 175-180. Retrived from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jst/article/view/42085/17450>.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–35.
- Nadlir, M. (2013). Perencanaan pembelajaran berbasis karakter. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 1(2), 338-352. Retrived from <http://jurnalpai.uinsby.ac.id/index.php/jurnalpai/article/view/18>.
- Pannen, Paulina dan Purwanto. (2001). *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Antar Universitas untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Intruksional Ditjen Dikti Diknas.
- Pratama, S., & Muchlis, M. (2020). Pengaruh aplikasi tik tok terhadap ekspresi komunikasi mahasiswa universitas islam negeri (uin) sunan ampel surabaya tahun 2020. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 1(2), 102-115. Retrived from <http://ejournal.ijshs.org/index.php/incare/article/view/64>.
- Rambe, R. N. K. (2018). Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah*, 25(1). Retrived from <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/tarbiyah/article/view/237>.
- Rosmawati, E. (2020). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Pendekatan Proses. *In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*. Retrived from <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3928>.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta
- Sulisworo, D. (2016). The Contribution of the Education System Quality to Improve the Nation's Competitiveness of Indonesia. *Journal of Education and Learning (Edulearn)*, 10(2), 127. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v10i2.3468>.
- Surani, D. (2019). Studi literatur: Peran teknolog pendidikan dalam pendidikan 4.0. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 456-469). Retrived from <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5797>.
- Susilowati, S. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Personal Branding Di Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Akun@ bowo_allpennliebe). *Jurnal Komunikasi*, 9(2), 176-185. Retrived from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom/article/view/4319>.
- Syifak, M. (2013). Penggunaan Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Kelas Ii Sdn Margorejo Iii / 405 Surabaya M . Syifak. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol 1, No.*
- Wahyuni Oktavia, S., & Kunci, K. (2015). Inovasi Model Partisipasi Solusi (Partisol) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2477–2636.
- Wurianto, A. B. (2019). Literasi Bahasa dan Sastra Indonesia Menuju Kewirausahaan Profesi di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 (Peluang dan Tantangan). *In Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia (SENASBASA)* (Vol. 3, No. 1). Retrived from <http://researchreport.umm.ac.id/index.php/SENASBASA/article/view/2582>.