BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini, disajikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Secara berturut-turut, hal tersebut dijabarkan sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kesuksesan suatu negara sangat ditentukan dengan adanya pendidikan. Pendidikan menjadi tiang penguat dalam upaya pengembangan sumber daya manusia. Pendidikan yang bermutu sangat menentukan kualitas dari peserta didik sebagai proses pematangan dengan membebaskan peserta didik dari ketidaktahuan, ketidakmampuan, ketidakbenaran, ketidakberdayaan, ketidakjujuran dan ketidakburuknya akhlak dan keimanan.

Salah satu hal yang ditekankan dalam tujuan pendidikan nasional yakni peningkatan kualitas sumber daya manusia. Upaya mencerdaskan manusia Indonesia dilakukan dengan cara meningkatkan kualitas pendidikan. Sanjaya (2009) menyatakan, bahwa upaya mencerdaskan kualitas pendidikan telah dituangkan dalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Martha (2014) menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses. Melalui proses ini manusia diajarkan kesetiaan dan kesediaan mengikuti aturan. Melalui cara ini pikiran manusia dilatih dan dikembangkan ke arah itu. Pengertian pendidikan dari sudut pandang lain menurut Dewantara (dalam Kuneifi, 2016:14) menyatakan bahwa pendidikan yaitu, tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.

Standar proses pendidikan sangat diperlukan dalam pendidikan. Dalam pembelajaran di kelas, peserta didik kurangnya didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Dalam proses pembelajaran di kelas peserta didik cenderung lebih diarahkan untuk menghafal pengetahuan dan informasi yang mereka dapat tanpa dituntut untuk memahami pengetahuan tersebut.

Sebagian besar pendidikan di Indonesia cenderung lebih menerapkan pembelajaran semacam itu. Hal seperti ini hanya membuat siswa pandai secara teoritis namun miskin penguasaan aplikasi di era globalisasi modern yang semakin canggih ini. Menurut Sanjaya (2009) Standar proses pendidikan adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan (Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Bab 1 Pasal 1 Ayat 6).

Kemampuan guru dalam memfasilitasi peserta didik dalam belajar sangat penting. Meliputi kemampuan guru dalam menyajikan pembelajaran, menggali kemampuan siswa dan mengembangkan potensi dari siswa. Untuk meningkatkan kualitas dari pendidikan dapat dilakukan oleh guru dengan meningkatkan

kemampuan dalam memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pemahaman ini, guru tidaklah dipahami sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi dengan posisinya sebagai peran seseorang yang membangkitkan kegiatan dan semangat dalam pembelajaran ia pun harus mampu merencanakan dan menciptakan sumber-sumber belajar lainnya sehinga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Sumber-sumber belajar selain guru inilah yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan diciptakan secara terencana oleh guru dan peserta didik.

Tercapainya tujuan pendidikan dilihat dari bagaimana proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Adanya pembelajaran di kelas dapat merubah tingkah laku yang disebabkan oleh perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang diterima oleh peserta didik. Pembelajaran tidak terlepas dari kata belajar, dengan demikian belajar menjadi hal paling mendasar dalam kegiatan proses pembelajaran. Hal demikian menunjukan bahwa berhasil tidaknya suatu pencapaian tujuan belajar tergantung bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh setiap individu.

Interaksi selama terjadi peroses belajar mengajar dipengaruhi oleh lingkungannya, diantaranya bagaimana guru menyampaikan materi dalam pembelajaran, bagaimana teman-teman dapat membantu proses pembelajaran, bagaimana media penunjang yang diterima peserta didik, apakah media yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik atau sebaliknya. Hal demikian sering terjadi didalam dunia pendidikan, oleh karenanya peran guru sangat menentukan berhasil tidak nya pembelajaran yang dilakukan.

Kiat-kiat pengajar sebagai penentu keberhasilan dalam pembelajaran juga sangat diperlukan. Mempersiapkan dengan matang pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik dan dapat dengan mudah dimengerti. Dalam proses belajar memerlukan media pembelajaran yang membantu peserta didik agar lebih mudah untuk memahami materi. Dengan membuat media pembelajaran yang menarik agar peserta didik selalu bersemangat dalam proses pembelajaran. Namun dalam merencanakan media pembelajaran sebagai pengajar juga harus tahu dan bisa menentukan media yang layak dan sesuai dengan kebutuhan serta tidak ketinggalan zaman.

Peran media pembelajaran sangat mempengaruhi hasil akhir kegiatan belajar mengajar untuk guru maupun peserta didik. Dengan demikian, komponen- komponen komunikasi pembelajaran menjadi komunikator, komunikan, pesan, dan media. Dalam hal ini pula peran dan fungsi media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran guna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan satu kesatuan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan.

Menurut Midun (dalam Rayandra, 2012:3) media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, melainkan juga sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Pengertian lainnya juga dinyatakan oleh *The Association for Education Communication and technology* (AECT 1977) (dalam Rayandra, 2012:4) menyatakan bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Pengertian lainnya juga dinyatakan oleh Suparman (dalam Reyandra, 2012:4) media merupakan alat yang digunakan untuk

menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada pengirim pesan. Dalam hal ini peserta didik menjadi objek dalam pembelajaran di kelas dan guru menjadi salah satu penyampai informasi di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran menentukan seberapa berhasilnya peserta didik dalam menerima dan memahami informasi yang disampaikan dengan baik. Tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran dan mengatur bimbingan belajar sehingga memudahkan siswa dalam belajar dan memahami pembelajaran.

Dampak perkembangan iptek terhadap proses pembelajaran menuntut guru professional untuk mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada disekitarnya. Mengingat era disrupsi atau industri 4.0 ini akan menimbulkan tantangan-tantangan baru yang harus diubah menjadi peluang yang dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Bagi mereka generasi yang lahir pada awal tahun 2000an. Mereka lahir disaat perkembangan teknologi sedemikian pesatnya dan berkembangnya media sosial yang menjadi kegandrungan semua generasi. Keadaan seperti ini menuntut guru harus meng-update fasilitas dan kompetensinya dalam menghadapi penidikan era sekarang ini, diantaranya berkaitan dengan kemampuan dan kreatifitas dalam memanfaatkan media pembelajaran baik media pembelajaran berbasis peralatan teknologi, modern, maupun media pembelajaran berbasis internet.

Siswa yang akan dihadapi saat ini merupakan generasi-Z yang tidak asing lagi dengan dunia digital. Siswa sudah terbiasa dengan arus informasi dan teknologi industri 4.0 yang gemar berselancar di media sosial dan internet sehingga media belajar dalam kelas maupun media mandiri sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, dan tentunya harus sesuai dengan kemajuan teknologi dan psikologi kepribadian anak zaman milenial. Keadaan ini menunjukkan bahwa teknologi 4.0 merupakan keuntungan dan kemudahan bagi guru dalam memanfaatkannya sebagai media pembelajaran untuk siswa generasi-Z.

Pada masa pandemi covid-19 yang melanda seluruh dunia termasuk Negara Indonesia yang mengakibatkan aktivitas tatap muka dan interaksi sosial secara langsung dibatasi. Dalam hal ini sesuai dengan krebijakan pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang telah ditetapkan atau dijalankan oleh pemerintah sebagai upaya mencegah tersebarnya virus covid-19 yang berdampak besar pada seluruh bidang kehidupan manusia tidak terkecuali dibidang pendidikan. Tepat pada tanggal 17 maret 2020 hingga saat ini pandemi tak kunjung berakhir. Hal ini menyebabkan terhambatnya proses pembelajaran tatap muka di sekolah yang tidak memungkinkan siswa untuk melakukan pembelajaran secara aktif.

Permasalahan seperti ini menuntut tenaga pengajar harus berpikir dengan keras untuk mempersiapkan pembelajaran sebagaimana biasanya walaupun pembelajaran berlangsung dalam jaringan. Dalam konteks belajar daring di masa covid-19 kualitas belajar tidak diharapkan menurun tetapi terus meningkat. Situasi pandemi membuat kaum pelajar lebih banyak menghabiskan waktunya

untuk bermain gadget. Dalam hal ini media penunjang selama pembelajaran jarak jauh sangat penting dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebagai pengajar juga harus bisa menentukan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di situasi pembelajaran jarak jauh saat ini.

Peserta didik tidak terlepas dari jangkauan internet selama belajar di rumah aja, jadi solusi media penunjang yang pengajar butuhkan untuk pembelajaran juga harus berselancar dengan internet. Pengajar harus bisa menentukan media apa yang akan disukai dan menarik digunakan kepada peserta didik. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat membuat banyak aplikasi *mobile* populer berbasis android yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang masih jarang diketahui oleh pengajar di Indonesia.

Dalam pembahasan ini saya selaku penyusun penelitian menemukan suatu keunikan dalam memanfaatkan media pembelajaran yang diterapkan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Selemadeg. SMA Negeri 1 Selemadeg merupakan sekolah yang berlokasi di kecamatan Tabanan dengan mayoritas sekolah favorit berciri khas Hindu yang menjadikan sekolah tersebut unggul dalam akademik maupun non-akademik. Salah satu guru mata pembelajaran bahasa Indonesia menerapkan media unik untuk kelas XI IPS 3 menggunakan aplikasi populer dan dimanfaatkan guru sebagai media penunjang pembelajaran daring untuk siswa. Media yang diterapkan guru di kelas XI IPS 3 yakni menggunakan TikTok sebagai media pembelajaran kekinian yang cocok digunakan sebagai bahan penunjang pembelajaran interaktif bahasa Indonesia di situasi pandemi covid-19.

Pada pembahasan ini peneliti akan mendeskripsikan mengenai media pembelajaran menggunakan TikTok yang diterapkan guru di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Selemadeg. Guru menerapkan penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia di sekolah. Di era globalisasi yang semakin canggih aplikasi ini sangat membantu dalam proses pembelajaran sebagai media penunjang untuk memaparkan materi dengan menarik dan bervariasi. Media yang diterapkan guru sangat mendukung pembelajaran jarak jauh di situasi pandemi covid-19 sekarang ini. Media yang diterapkan guru juga membantu siswa dalam pembelajaran karena pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan.

Aplikasi TikTok merupakan aplikasi yang dapat menghibur penggunanya dengan konten-konten menarik yang ada dalam aplikasi tersebut. Aplikasi TikTok juga memperbolehkan penggunanya membuat video musik atau konten pendek mereka sendiri. Aplikasi TikTok merupakan aplikasi yang mudah digunakan dari berbagai kalangan, khususnya di kalangan pelajar. Banyaknya fitur menarik yang membuat pengguna menjadi kecanduan ketika menggunakan TikTok. Walaupun sebagian besar masyarakat masih banyak yang belum mengetahui manfaat kegunaan nya sangatlah banyak bagi pendidikan dan pengajaran.

Aplikasi TikTok juga memberi akses kepada para pemakai untuk membuat video musik pendek mereka sendiri. Adanya kreativitas pengguna mengunakan aplikasi TikTok dengan konten menarik akan menjadikan pengguna terkenal. Aplikasi ini juga merupakan aplikasi penghasil uang jika konten yang kita buat menarik banyak orang serta menambah pengikut dari orang lain.

Menurut Bohang (dalam Dewanta, 2020:80) menyatakan bahwa sepanjang kuartal pertama (QI) 201008, TikTok menjadi aplikasi paling populer dan paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali dan mengalahkan aplikasi populer lainnya seperti *Youtube, Facebook, Twitter, Whatsapp* maupun *Instagram.*

Dilansir dari laman tekno.kompas.com (dalam Dewanta, 2020:80) menyatakan sekitar 10 juta pengguna aktif aplikasi TikTok di Indonesia, mayoritas adalah anak milenial, usia sekolah, atau dikenal dengan generasi Z. TikTok bukan sebuah media sosial melainkan TikTok disebut sebagai aplikasi *Conten Distributor Platform* dimana pengguna aplikasi tersebut dapat membuat video conten menarik dengan durasi 10-15 menit. TikTok ini mencatat prestasi sebagai aplikasi terbaik nomor satu di *App Store* dan juga menerima penghargaan dari *Google Play* sebagai aplikasi terbaik dan aplikasi paling menghibur.

Pada observasi awal yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Selemadeg, ditemukan data bahwa guru telah menerapkan TikTok ini sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Indonesia di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Selemadeg. Pembelajaran dengan memanfaatkan TikTok yang diterapkan guru selama pembelajaran dilakukan secara daring sebagai fasilitator dalam pencapaian pembelajaran, guru menerapkan TikTok sebagai media penunjang untuk siswa dalam proses pembelajaran.

Berkenaan dengan penemuan ini, tujuan penelitian yang peneliti lakukan yaitu mendeskripsikan mengenai pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Indonesia di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Selemadeg yang sebelumnya telah diterapkan guru sebagai media pembelajaran

interaktif bahasa Indonesia. Menurut guru media ini sangat mendukung siswa untuk lebih memahami materi dan informasi yang diterima siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengangkat masalah ini sebagai bahan penelitian agar nantinya pembaca mengetahui jika makna yang diperoleh telah tersampaikan dengan baik. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif bahasa Indonesia menggunakan TikTok seperti halnya dapat bermanfaat dan diterapkan dengan baik sebagai bahan ajar media pembelajaran yang kreatif dan menarik digunakan untuk siswa diberbagai jenjang khusus nya di jenjang SMA.

SMA Negeri 1 Selemadeg dipilih sebagai tempat penelitian, karena selama kegiatan observasi berlangsung, dan salah satu guru mata pelajaran bahasa Indonesia sudah menerapkan TikTok sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Indonesia di kelas XI IPS 3. Maka dari itu peneliti melakukan suatu penelitian dengan metode deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan penggunaan TikTok sebagaimana yang telah diterapkan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk siswa di sekolah tentang pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan uraian di atas, metode yang peneliti gunakan yakni metode deskriptif kualitatif. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa dalam penelitian ini peneliti hanya mendeskripsikan mengenai pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Indonesia di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Selemadeg dengan menggunakan kata-kata dan penjelasan yang alamiah.

Ada tiga penelitian serupa lainnya yang sesuai dengan penelitian ini. Penelitian serupa pertama pernah dilakukan oleh Wisnu Nugroho Aji, Dwi

Bambang Putut Setiyadi tahun 2020 yang berjudul “Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra” fokus penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa adanya suatu keunikan dan variasi media pembelajaran yang masih belum diketahui oleh banyak tenaga pengajar di Indonesia. Dengan meningkatkan kualitas bersastra menggunakan aplikasi TikTok. “Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi TikTok bersama dengan pengguna metode dan teknik yang tepat, dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, adapun identifikasi masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut.

1. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Oleh sebab itu sebagai seorang pengajar harus memiliki kreativitas tinggi agar mampu mengaktifkan pembelajaran sedemikian rupa menjadi proses pembelajaran yang lebih berkembang.
2. Perkembangan teknologi informasi yang semakin cangih menuntut pengajar harus mengupdate fasilitas dan kompetensinya dalam menghadapi pendidikan di era milenial saat ini.
3. Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih pula menyebabkan banyak sekali aplikasi mobile yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik.
4. Kurang mampunya siswa memahami materi yang ada dalam pembelajaran disebabkan oleh kurangnya media penunjang yang mendukung saat proses

pembelajaran berlangsung membuat guru memiliki terobosan baru dengan menerapkan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Indonesia di sekolah.

5. Dengan adanya terobosan baru aplikasi TikTok dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Indonesia di sekolah menjadikan penelitian ini sangat penting dilakukan guna sebagai terobosan baru bagi pembaca nantinya.

Diperlukan pemahaman bersama oleh guru dan siswa di dalam aktivitas pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi TikTok sebagai media penunjang siswa dalam pembelajaran, sehingga apa yang disampaikan dalam pembelajaran dapat dipahami bersama.

1.3 Batasan Masalah

Kajian terkait pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Indonesia di sekolah menjadi kajian yang sangat luas. Pada penelitian, tidak semua masalah tersebut akan dikaji, tetapi akan dibatasi atau difokuskan pada masalah-masalah berikut.

1. Pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Indonesia di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Selemadeg.
2. Apasaja kendala-kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Indonesia di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Selemadeg.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditentukan, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Indonesia di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Selemadeg?
2. Bagaimana kendala-kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Indonesia di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Selemadeg?

1.5 Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan rumusan masalah di atas, peneliti merumuskan beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Indonesia di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Selemadeg.
2. Untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Indonesia di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Selemadeg.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dua manfaat, yaitu teoretis dan secara praktis. Berikut adalah manfaat dari penelitian ini.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkaya teori mengenai pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Indonesia untuk siswa agar dapat diterapkan oleh pengajar di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan penunjang siswa dan memberikan gambaran tentang cara pemanfaatan TikTok sebaik mungkin untuk menjadi acuan dalam media pembelajaran yang menarik, baik dan benar agar mendapatkan suatu pemahaman bersama.
b. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu refrensi dalam mengajar seberapa besar pengaruh TikTok sangat bermanfaat jika digunakan untuk media pembelajaran interaktif untuk siswa agar makna ujaran tersampaikan dengan baik.
c. Bagi masyarakat, melalui penelitian ini semua masyarakat pengguna TikTok dapat memahami dampak baik dan buruknya aplikasi ini, bahwa aplikasi ini sangat banyak manfaatnya dan dampak positifnya untuk pembelajaran.
d. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menambah wawasan tentang pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Indonesia di sekolah agar dapat menyebarluaskan pengetahuan tentang dampak positif dan negatif dalam penggunaan aplikasi TikTok dan diharapkan peneliti lainnya dapat mengetahui seberapa besar manfaat dari aplikasi tersebut terhadap minat belajar peserta didik.