

Implementasi Aplikasi Tik-Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

by Jurnal Multidisiplin Dehasen

Submission date: 30-Jun-2022 08:52PM (UTC-0400)

Submission ID: 1865219248

File name: ,_Najwa,_Al-Zuhda_Sitorus,_Rahmi_Pitriyani,_Edy_Syaputra.doc.pdf (526.05K)

Word count: 3686

Character count: 23787

Implementasi Aplikasi Tik-Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

Sania Oktavia Nasution¹⁾; Siti Sholikhah²⁾; Najwa³⁾; Al-Zuhda Sitorus⁴⁾; Rahmi Pitriyani⁵⁾; Edy Syaputra⁶⁾

^{1,2,3,4,5)} Study Program of English Language Study, North Sumatera State Islamic University

⁶⁾ Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, North Sumatera State Islamic University

Email: ¹⁾ nianasution321@gmail.com; ²⁾ sitisholikhah790@gmail.com; ³⁾ najwaalzuhda@gmail.com; ⁵⁾ rahmipitriyani110@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received [16 Mei 2022]

Revised [2 Juni 2022]

Accepted [25 Juni 2022]

KEYWORDS

Indonesian Language,
Medium, Learning, Tiktok

This is an open access
article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)
license



ABSTRAK

Penelitian mempunyai tujuan sebagai menggambarkan penggunaan aplikasi Tik-Tok menjadi sarana proses belajar Bahasa Indonesia. Dalam melakukan penelitian menerapkan qualitative descriptive, dimana hasil dari penelitian adalah pengamatan secara tidak langsung terhadap Subjek penelitian yang digunakan merupakan aplikasi Tik Tok sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia dimana dengan pemanfaatan beberapa fitur pendukung dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil akan dijabarkan pada point-point sesuai dengan elemen utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini lakukan dengan beberapa point penting yang dilakukan pendidik serta siswa dalam proses belajar Bahasa Indonesia. Penjabaran dilakukan dengan pokok bahasan aplikasi tik-tok. Dalam pemanfaatan aplikasi tik-tok ditemukan beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Akumulasi data menerapkan metode observasi serta analisa deskripsi dengan instrument dokumen. Analisa data dilakukan dengan tahap reduksi, paparan lalu ditarik kesimpulan. Hasil penelitian membuktikan bahwa aplikasi Tik Tok jika digunakan dengan tepat dapat mempunyai manfaat sebagai media dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Analisa data dilakukan berfokus pada implementasi tik-tok sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis internet serta dapat dilakukan evaluasi secara komprehensif dan kontinyu penggunaan aplikasi yang relative gampang dipahami sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini membuktikan bahwa aplikasi tik-tok dapat membantu siswa dalam melakukan pengujian keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil menunjukkan secara signifikan bahwa aplikasi tik-tok dapat sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa serta dapat dilakukan pembelajaran secara fleksibel dengan memperhatikan point pokok dalam Bahasa Indonesia. Kesimpulan dari penelitian ini ialah aplikasi tik-tok yang digunakan dengan tepat dapat dijadikan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif dan efisien.

ABSTRACT

The aim of this research is to describe the use of the Tik-Tok application as a means of learning Indonesian. In conducting research, applying qualitative descriptive where the results of the research are indirect observations of the research subject used is the Tik Tok application as a medium for learning Indonesian language by utilizing several supporting features in the Indonesian language learning process. The results will be described in points according to the main elements in learning Indonesian. This research was conducted with several important points made by educators and denis in the process of learning Indonesian. The description is carried out with the subject the tik-tok application. In the use of the tik-tok application, several features were found that can be used as learning media. The data accumulation applies the observation method and description analysis with document instruments. Data analysis was carried out with a reduction stage, exposure and then conclusions were drawn. The results of the study prove that the Tik Tok application if used properly can have benefits as a medium in learning Indonesian. The data analysis was carried out focusing on the implementation of tik-tok as an internet-based Indonesian language learning medium and could be evaluated comprehensively and continuously. The use of applications that are relatively easy to understand so that they can be applied in learning Indonesian. This study proves that the tik-tok application can assist students in testing skills in learning Indonesian. The results show significantly that the tik-tok application can be an attractive learning medium for students and able learning can be carried out while still paying attention to the main points in Indonesian. The conclusion of this study is that the tik-tok application that is used properly can be used as a more interactive and efficient Indonesian language learning medium.

PENDAHULUAN

Pada penelitian yang dilakukan oleh Wisnu Nugroho Aji, guru mempunyai masalah pada penerapan Kurikulum 13 ialah tidak terdapatnya pendukung sarana yang berbasis internet. Dengan semakin majunya teknologi maka makin banyak sarana yang dapat diterapkan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa. PP No. 17 (2010) pasal 48 dan 59 menjelaskan mengenai pembelajaran yang mempunyai basis internet yang digunakan dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia. Tik-Tok adalah aplikasi yang digunakan sebagai interaksi antar pengguna dalam

bentuk video music, dimana aplikasi ini diciptakan oleh China yang diresmikan pada tahun 2016. Tik-tok dapat sebagai wadah berkreasi pengguna dengan vide pendek. Penelitian yang dilakukan Fatimah Kartini Bohang, bahwa tik-tok sebagai aplikasi dengan unduhan terbanyak yaitu sebesar 45,8 juta kali. Angka ini lebih tinggi jika dibandingkan dengan platform lainnya. Di Indonesia pengguna tik-tok sebesar sepuluh juta, dengan kebanyakan pengguna adalah generasi Z.

Pertengahan tahun 2018 dinonaktifkan secara nasional. Dengan berdasarkan aduan dari masyarakat tentang aplikasi ini. Dihitung pada bulan juli jumlah aduan sebanyak 2.853 laporan. Menteri Rudiantara, tik-tok memuat content yang tidak baik bagi usia anak, namun pada bulan agustus 2018 tik-tok diaktifkan secara nasional. Dengan berbagai alasan tersebut kenyataanya tik-tok masih menjadi aplikasi dengan unduhan sebesar lebih dari sepuluh juta dengan mayoritas pengguna anak sekolah, sehingga tik-tok menjadi aplikasi favorit generasi Z. Dalam perjalannya tik-tok dapat sebagai sarana belajar yang bisa diterapkan dalam pendidikan Bahasa Indonesia. Dimana dalam penerapannya memperhatikan 4 faktor, yaitu menulis, membaca, menyimak, dan berbicara, keempat elemen tadi merupakan elemen pokok dalam Bahasa Indonesia yang tentu saja dapat diterapkan dengan lebih interaktif. Dengan keterampilan berbicara dapat memanfaatkan fitur dalam aplikasi recorder, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Berdasarkan premis yang telah dijabarkan maka aplikasi tik-tok bisa sebagai sarana proses belajar bagi generasi Z, dengan indikasi bahwa tik-tok bisa sebagai media interaksi yang menarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

LANDASAN TEORI

Aplikasi Tik-Tok: Aplikasi TikTok adalah jaringan media berbasis edit video yang diluncurkan oleh China pada tahun 2016. Tik-tok sebagai wadah berkreasi bagi pengguna untuk membuat video pendek. Tik-tok juga sebagai wadah saling berbagi video antar pengguna dengan memanfaatkan platform yang ada. Tik Tok adalah platform yang mempunyai basis market pada Douyin yang bertempat di China. Aplikasi tik-tok menjadi menarik pembeli, dimana aplikasi ini dapat mempengaruhi calon pembeli dengan baik, aplikasi ini juga sebagai live streaming yang focus pada music serta vide pendek. Tik-tok mempunyai durasi video mulai dari 15 sampai dengan 60 detik. Presentase pengguna tik-tok sebesar 41% usia remaja. Aplikasi ini menjadi sangat mudah karena pengguna bisa langsung melihat video dengan menggulir kebawah atau ke atas, pada penelitian yang dilakukan oleh Iqbal menyatakan bahwa pengguna bisa menghabiskan waktu rata-rata 52 menit dalam sehari pada aplikasi tik-tok. Tik Tok dan Douyin' juga sebagai wadah bagi remaja dalam mencari eksistensi didunia maya dengan informasi yang beragam .

ByteDance meresmikan Douyin pada Tahun 2016 dengan posisi menjadi platform video pendek musik yang banyak digandrungi oleh kaum muda sehingga lahir tik-tok pada tahun 2017 dimana diawal peluncurannya dikombinasikan dengan musicallly. Tik Tok dinobatkan sebagai aplikasi terpopuler didunia, dimana aplikasi ini diunduh leboh dari 738 juta dengan total unduhan mencapai 1,9 M di 155 negara dengan 75 bahasa dan jumlah pengguna delapan ratus juta lebih

Media Pembelajaran: Media mempunyai asal kata Latin medius diartikan sebagai "perantara", sedangkan asal kata arab didefinisikan penyampaian pesan. Media ialah media antar informasi yang digunakan untuk mengantarkan informasi kepada audien . Media merupakan sarana tempat bertukar informasi antara sender dengan receiver informasi. Berdasar (National Education Association/NEA) mempunyai definisi yang tidak sama. Media merupakan perwujudan dari bentuk communication yang berupa gambar atau suara dimana media dpaat diubah dalam berbagai bentuk sesuai dengan tujuannya.

Berdasa dengan paparan tersebut maka ditarik kesimpulan bahwa media adalah sarana pendukung dalam upaya pembelajaran yang dilakukan secara sistematis. Media berfungsi sebagai penghubung antara pengajar dengan audien, dimana media juga sebagai sarana pengantar informasi pendidik dengan siswa dilingkup pembelajaran. Dengan arti lain bahwa media adalah pendukung dalam sarana pembelajaran pendidik dengan siswa. Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "instruction", dimana mempunyai arti sebagai pikiran, tenaga, atau idea yang diperoleh dari proses penyampaian informasi dari pendidik ke siswa. Sehingga diartikan bahwa pembelajaran adalah inteaktif dimana dilakukan pendidik dengan siswa dimana dilakukan secara komperehensif.

Sehingga pembelajaran merupakan kegiatan dimana dilaksanakan yang yang bertujuan sebagai bertukarnya informasi secara kontinyu dan sistematis dengan pola tertentu. Dimana media yang digunakan disesuaikan dengan kondisi tertentu dan adaptasi pola yang sesuai. Media pembelajarn adalah suatu mekanisme yang digunakan dalam proses belajar dimana diterapkan secara sistematis dan komperehensif. Media pembelajaran adalah sebuah proses teknologi yang menjadi perantara dalam proses belajar untuk mempelajari sesuatu dengan seksama serta secara komperehensif.

Pembelajaran Bahasa Indonesia: Belajar merupakan kegiatan dimana dilakukan seseorang untuk memahami sebuah objek dengan seksama., dimana hasil dari belajar akan mempengaruhi perilaku

individu. Sedangkan arti dari pembelajaran adalah suatu mekanisme yang digunakan siswa dalam mendukung proses belajar. Bahasa memegang peran penting pada interaksi manusia. Pada tugas pendidik harus menerapkan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu membaca, menulis, menyimak, berbicara, keempat elemen ini penting untuk diketahui oleh pendidik serta siswa, sehingga akan menciptakan siswa yang mempunyai (language competence) yang baik.

Jika individu memiliki tata Bahasa yang baik, akan mempengaruhi cara komunikasi atau interaksi pada individu lainnya. Siswa diharapkan dapat menyimak serta menjadi pembaca yang baik dan menulis dengan sistematis. Bahasa merupakan ciri khas suatu kelompok dalam berkomunikasi didalam kelompok tersebut. Pada proses communication pada saat bicara dan menyimak dapat berganti peran dengan baik secara bersamaan. Dengan demikian maka definisi dari Bahasa sendiri dapat diartikan sebagai dua hal yang berbeda secara teknis serta praktis, dimana secara teknis Bahasa mempunyai fungsi sebagai ucapan manusia dalam melakukan komunikasi sedangkan dalam segi praktis ialah penerapan Bahasa sebagai sarana komunikasi dalam jumlah besar. Bahasa juga disebut sebagai lambing bunyi yang teratur untuk digunakan sebagai sarana komunikasi dengan individu lainnya. Bahasa dapat menjadi ciri khas sebuah kelompok yang membedakan dengan kelompok lainnya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yaitu, (1) merancang research, (2) subjektif serta objektifitas research, (3) akumulasi data, (4) research instrument, (5) analisa data. Metode yang diterapkan ialah qualitative descriptive. Penelitian deskripsi ialah penelitian yang berfokus pada penjabaran hasil penelitian. Djajasudarma memaparkan mengenai descriptive methode yaitu data yang diakumulasi tidak berbentuk angka, namun dalam bentuk kalimat serta deskripsi pada objek tertentu. Diterapkan metode ini diharapkan dapat menjabarkan gambaran secara comprehensive dalam penggunaan aplikasi tik-tok sebagai media belajar pendidikan Bahasa Indonesia. Subjektivitas pada research ialah aplikasi Tik Tok, serta objektivitas research ialah penggunaan Tik Tok menjadi sarana proses belajar pendidikan Bahasa Indonesia.

Pengumpulan data dilakukan dengan dua sumber yaitu primer dan sekunder, dimana data primer didapatkan dari aplikasi tik-tok dan fitur didalamnya, sedangkan data sekunder didapatkan dari referensi yaitu artikel, kamus, internet, serta buku. Instrument yang digunakan yaitu dicatat dan dokumen. Data yang terakumulasi lalu dianalisa, dimana pada aplikasi tik-tok menjadi sarana proses belajar Bahasa Indonesia akan dilakukan Analisa secara descriptive qualitative. Tahapan awal penulis melakukan observation terhadap aplikasi dengan menerapkan fitur didalamnya, selanjutnya adalah dengan melakukan document study, ialah dengan observasi referensi atau artikel yang sinkron terhadap penelitian serta hasilnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapatkan ialah berkaitan dengan aplikasi tik-tok dapat menjadi sarana proses belajar pendidikan Bahasa Indonesia.

Aplikasi Tik Tok sebagai Media Pembelajaran: Dalam proses belajar meliputi 5 elemen, yakni pendidik, bahan, media, siswa, serta tujuan dari pembelajaran. Bahan ajar ialah komponen yang digunakan dalam proses belajar, dimana diterapkan oleh pendidik kepada siswa dengan tujuan tertentu. Sehingga media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu mekanisme konkret yang diterapkan pada proses belajar, hal ini diungkapkan juga oleh Mahnun, dimana pembelajaran tanpa media akan mengakibatkan ketidakstabilan dalam proses belajar.

Yusufhadi Miarso dalam Loren merumuskan pendidik yang baik akan menerapkan media dengan cara memilah serta mengujicoba media yang akan diterapkan dalam pembelajaran, hal ini dilakukan untuk siswa menjadi tertarik dan mengembangkan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan efisien, dimana akan menyebabkan berkembangnya lingkungan belajar sehingga membuat siswa menjadi berkembang sesuai dengan usianya. Pada pemilahan media ketertarikan siswa menjadi faktor penting, karena terkait pada fungsi media itu sendiri yaitu, media secara stimulant menjadi alasan untuk mempelajari hal baru, fungsi mediation, dimana fungsi ini sebagai perantara antara pendidik dan siswa, fungsi terakhir ialah informasi, dimana media sebagai sumber informasi dalam hal pembelajaran pendidikan Bahasa Indonesia.

Dibawah ini adalah fitur aplikasi yang diterapkan dalam penelitian:

Tabel 1. Fitur Aplikasi

Fitur	Kegunaan
Rekam Suara	Recorder lewat <i>gadget</i> , yang kemudian tersinkronisasi dengan akun aplikasi.
Rekam Video	Rekam video lewat <i>gadget</i> dan tersinkronisasi dengan akun aplikasi.
Backsound (Suara Latar)	Suara latar belakang yang didapatkan melalui aplikasi dan disimpan didalam penyimpanan.
Edit	Mengedit video yang telah dirumuskan.
Share	Dilakukan <i>sharing</i> dengan pengguna aplikasi lain.
Duet	Melakukan kolaborasi dengan pengguna lain.

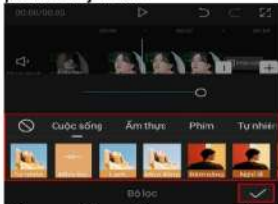
Hal ini dijabarkan kembali dengan pernyataan bahwa:
 “Penerapan aplikasi tik-tok dengan pemanfaatan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dinilai efektif, hal ini dikarenakan pada tik-tok mempunyai fitur yang dapat mendukung elemen dalam belajar Bahasa yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara”

Berikut adalah gambar beberapa fitur tik-tok:

1. Recorder video Rekam video dalam tik-tok juga sekaligus dapat merekam suara, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa indonesia.



2. Edit video. Fitur ini digunakan untuk mengedit video yang akan diunggah di tik-tok sebagai media pembelajaran.



3. Share video. Fitur yang digunakan untuk membagikan video ke sesama pengguna tik-tok.



Dengan berbagai fitur diatas maka siswa dapat memanfaatkannya sebagai media dalam pembelajaran, hal ini dilakukan dengan harapan interaksi dalam proses belajar menjadi menarik dan efisien. Pada penjabaran diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tik-tok bisa dimanfaatkan dalam sarana proses belajar pendidikan Bahasa Indonesia dimana bersifat interaktif serta menarik bagi siswa. Dimana hal yang utama ialah tik-tok mampu menjadi pemenuhan pembelajaran siswa, selanjutnya tik-tok bisa membuat siswa menjadi interesting terhadap proses belajar yang sedang dijalankan, terakhir tik-tok dapat sebagai tempat *sharing* pengalaman antar siswa dengan pengguna lainnya dimana siswa akan berinteraksi dengan aktif dan kontinyu sesuai dengan usianya.

Fitur Aplikasi Tik Tok sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia: Media pembelajaran tik-tok bisa didapatkan dalam perangkat operasional Android dan IOS. Dengan demikian maka proses belajar dapat dilakukan dengan fleksibel oleh siswa, media pembelajaran ini berbasis internet dengan system operasional interface. Hal ini juga diungkapkan oleh O'Malley bahwa proses belajar yang dilakukan secara online dengan pemanfaatan teknologi yang ada maka akan menarik minat siswa dalam mempelajarinya, hal ini didukung karena teknologi menjadi sangat dekat dengan kehidupan generasi sekarang

Keterampilan Menyimak: Tidak sependapat pada Arono, dalam pembelajaran membutuhkan sarana dengan gambar dan suara untuk mengasah kemampuan menyimak siswa, dalam hal ini tik-tok dapat sebagai media pembelajaran yang tepat sebagai media dalam mengasah kemampuan menyimak siswa. Berdasarkan hasil penelitian dimana dijabarkan dalam table diatas dengan berbagai fitur yang

ditawarkan maka pembelajaran akan lebih interaktif serta menarik, maka siswa bisa melakukan proses pembelajaran yang seksama serta dapat membuat lingkungan yang kondusif.

"kemampuan menyimak pada siswa dapat dilakukan dengan baik jika media yang digunakan adalah audiovisual". Hal ini mendukung media seperti aplikasi tik-tok untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Keterampilan Berbicara: Wahyuni Oktavia dan Kunci menjelaskan kemampuan bicara adalah keahlian seseorang untuk mengungkapkan idea dalam bentuk kata-kata yang berbunyi dimana disusun secara urut sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam menyampaikan pendapat setiap orang berbeda, sehingga pembelajaran dilaksanakan dalam rangka mendukung kemampuan berbicara siswa. Berdasarkan hasil penelitian dalam fitur tik-tok pengguna mendapatkan efektifitas dalam penggunaan olah kata, dimana pengguna akan mudah dalam melakukan olah kata dengan kreatif sesuai dengan ide dan pendapat yang ingin disampaikan.

Penggunaan tik-tok pada kemampuan berbicara ialah dengan mendidik siswa untuk merubah teks atau kata-kata dalam bentuk dialog, yang kemudian recorder dan diedit dalam aplikasi tik-tok. Pernyataan dari Aji bahwa "Generasi sekarang akan lebih interaktif berbicara ketika berhadapan dengan media teknologi, hal ini dikarenakan dalam perkembangannya teknologi tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari mereka"

Keterampilan Menulis: Keterampilan menulis adalah suatu mekanisme yang digunakan oleh seseorang dalam memaparkan idea dan pendapat pada tulisan. Keterampilan menulis adalah kemampuan yang harus dimiliki dalam berbahasa, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pendidik yang bisa menerapkan pembelajaran kreatif dan inovatif akan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif sehingga akan berpengaruh pada minat belajar siswa. Pada Analisa fitur Tik Tok, didapatkan hasil yaitu fitur aplikasi edit video dapat disisipkan text sehingga hal ini dapat menjadi media pembelajaran bagi siswa melatih kemampuan menulisnya. Peserta didik dapat memanfaatkan aplikasi Tik Tok dengan pendidik memberikan deskripsi objek dengan recorder, siswa akan mengamati objek lalu menggambarkan dalam bentuk deskripsi pada aplikasi tik-tok. Selanjutnya video akan diupload pada aplikasi untuk dilakukan evaluasi.

Pada aplikasi tik-tok terdapat fitur untuk menambahkan teks dalam sebuah video, seperti gambar dibawah ini:



Dengan fitur ini siswa dapat membuat video dengan tambahan teks sebagai media pembelajaran dan mengasah kemampuan menulis Bahasa Indonesia.

Keterampilan Membaca: Membaca adalah kemampuan dimana diwajibkan bagi siswa Tomkins dan Hoskisson mengatakan "Membaca memiliki dua tujuan yaitu membaca untuk kesenangan dan membaca untuk membawa informasi. Membaca untuk kesenangan berfokus pada pengalaman membaca yang dialami secara langsung. Mereka berkonsentrasi pada pikiran, gambaran, perasaan, dan asosiasi yang ditimbulkan selama membaca. Membaca untuk membawa informasi berkonsentrasi pada umum, referensi umum dari kata-kata dan simbol dalam teks."

Berdasar pada tujuan membaca ialah sebagai alat rekreasi atau sebagai sarana mempelajari hal baru. Dimana membaca dapat sebagai sarana dalam mempelajari keilmuan bagi para pembaca, dengan Teknik tertentu maka membaca akan efektif dalam mendapatkan informasi serta ilmu yang diinginkan sesuai dengan tujuan dari membaca itu sendiri Contoh pemanfaatan aplikasi Tik Tok dengan penerapan kemampuan membaca ialah dengan kompetensi baca nyaring. Pendidik dapat menerapkan tik-tok sebagai media presentasi sehingga siswa akan menjadi lebih interaktif dalam proses pembelajaran, dimana pendidik menggunakan fitur rekaman suara dimana hal ini akan menyebabkan pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan yang telah dipaparkan sehingga bisa disimpulkan bahwa tik-tok yang digunakan metode yang tepat dapat menjadi sarana pembelajaran optimal dalam pendidikan Bahasa Indonesia. Aplikasi tik-tok mampu mendukung empat elemen pada pendidikan Bahasa Indonesia yaitu, membaca, menulis, menyimak, serta berbicara sehingga tik-tok dinilai efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan uraian mengenai hasil penelitian dan simpulan, maka penulsi menyimpulkan bahwa (1) Bagi pengajar dapat sebagai media menambah ilmu pengetahuan mengenai bahasa Indonesia, serta

pemanfaatan teknologi menjadi pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien serta menarik bagi siswa, (2) Bagi siswa dapat sebagai referensi belajar yang baik dengan memanfaatkan fitur tik-tok sesuai dengan fungsi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. (3) Bagi penulis selanjutnya dapat sebagai referensi acuan pada penelitian selanjutnya dalam rangka meningkatkan minat pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pada uraian diatas dapat ditarik kesimpulan tik-tok jika diterapkan dengan tepat dapat menjadi sarana belajar interaktif serta menarik bagi siswa, hal ini didukung dengan penggunaan gadget yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan generasi sekarang, sehingga dengan demikian maka belajar lebih fleksibel serta dapat dilakukan secara komprehensif dan kontinyu.

1 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 SMP Negeri 3 Colomadu. *Magistra*, 95, 34–42.
- 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.V3I2.122.22>.
- 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.V3I2.122.22>.
- 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.V3I2.122.22>.
- Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012), h. 7.
- Arzhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), h. 3.
- 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>.
- Djasudarma, F. 2016. *Metode Linguistik– Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Fatimah Kartini Bohang. 2018. Tik Tok Punya 10 Juta Pengguna Aktif di Indonesia - Kompas.com. Retrieved September 10, 2018, from <https://tekno.kompas.com/read/2018/07/05/09531027/tik-tok-punya-10-jutapenggunaaktif-di-indonesia>.
- Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Kompetensi Bahasa* (Bandung: Angkasa, 2019).
- Kountur, R. 2019. *Metode Penelitian*. Edisi Revisi. Jakarta: Buana Printing.
- 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>.
- 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>.
- Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 (1), 27–35
- Purbasari, R. J. 2013. Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Online Universitas Negeri Malang*.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), h. 169.
- 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>.
- 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.9
- Wahyuni Oktavia, S., & Kunci, K. 2015. Inovasi Model Partisipasi Solusi (Partisol) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2477–2636.
- Yulu Ma, dan Yue Hu, "Business Model Innovation and Experimentation In Transforming Economies: ByteDance and TikTok," *Management and Organization Review*: 17:2, Mei (2021): h.383, DOI: 10.1017/mor.2020.69
- Yulu Ma, dan Yue Hu, "Business Model Innovation and Experimentation In Transforming Economies: ByteDance and TikTok," *Management and Organization Review*: 17:2, Mei (2021): h.3834, DOI: 10.1017/mor.2020.69

Implementasi Aplikasi Tik-Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal-pasca.undiksha.ac.id Internet Source	11%
2	proceeding.unikal.ac.id Internet Source	2%
3	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	1%
4	Feby Nurliana, Sriyanto Sriyanto. "Project Based Learning Berbantuan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran IPS Inovatif", Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, 2022 Publication	1%
5	sip.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	1%
6	www.coursehero.com Internet Source	<1%
7	doaj.org Internet Source	<1%

8	ejurnalunsam.id Internet Source	<1 %
9	pdfs.semanticscholar.org Internet Source	<1 %
10	Bahagia Bahagia, Rimun Wibowo, Leny Muniroh, Azhar Al Wahid, Rizkal Rizkal, Zakky Muhammad Noor, Abdul Karim. "The Drawbacks and Advantages of Tiktok in Student Amid Pandemic Covid-19", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	<1 %
11	hdl.handle.net Internet Source	<1 %
12	jurnal.untad.ac.id Internet Source	<1 %
13	bundamala10.wordpress.com Internet Source	<1 %
14	core.ac.uk Internet Source	<1 %
15	jurnalnasional.ump.ac.id Internet Source	<1 %
16	www.grafiati.com Internet Source	<1 %
17	www.scribd.com Internet Source	<1 %

18

Lira Hayu Afdetis Mana. "RESPON SISWA TERHADAP APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA", JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2021

Publication

<1 %

19

Rio Irawan. "Literature Study: Utilization of Android-Based Learning Media Using Adobe Flash CS 6 (As An Educational Solution During The Covid-19 Pandemic)", Journal of Physics: Conference Series, 2021

Publication

<1 %

20

"Augmented Reality in Education", Springer Science and Business Media LLC, 2020

Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off