

**PENGUNAAN MEDIA SOSIAL *TIK-TOK* SEBAGAI BENTUK
KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI KELAS
X SMK NEGERI 5 MADIUN**

Rosse Vista Lovenia¹⁾, Dwi Rohman Soleh²⁾, Dedy Richi Rizaldy³⁾

^{1,2,3)}Universitas PGRI Madiun

Email: ¹⁾rossevistalovenia@gmail.com

²⁾dwirohman@unipma.ac.id;

³⁾dedy.rr@unipma.ac.id.

Abstrak

Penelitian mengenai penggunaan media sosial *Tik-Tok* sebagai bentuk kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi kelas X SMK Negeri 5 Madiun memiliki fokus penelitian (1) Implementasi penggunaan media sosial *Tik-Tok* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi kelas X SMK Negeri 5 Madiun. (2) Nilai pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi menggunakan media sosial *Tik-Tok* di kelas X SMK Negeri 5 Madiun. (3) Kendala-kendala dalam implementasi media sosial *Tik-Tok* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi laporan hasil observasi kelas X SMK 5 Madiun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif melalui pendekatan deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini adalah informan dan dokumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, penugasan, dan dokumentasi. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Video pembelajaran yang dibuat oleh siswa menghasilkan kreativitas yang bagus, sehingga penggunaan media sosial *Tik-Tok* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi; (2) Nilai kreativitas yang dihasilkan oleh seluruh siswa X AKL 2 SMK Negeri 5 Madiun mampu mencapai KKM, kreativitas mereka muncul dengan adanya tugas pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Tik-Tok*; dan (3) Adapun beberapa kendalanya seperti: guru belum mahir dalam pembuatan video pembelajaran, guru kesulitan mengatur waktu saat pembelajaran, kurangnya kepercayaan diri pada peserta didik, dan jaringan yang tidak stabil, serta kuota internet yang digunakan semakin banyak.

Kata Kunci: Media Sosial *Tik-Tok*, Kreativitas Siswa, Pembelajaran Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, teknologi terus berkembang hingga memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan. Teknologi adalah salah satu kunci untuk mempertahankan hidup manusia karena bisa membuat hidup kita jauh lebih baik dan lebih mudah untuk dijalani. Saat ini perkembangan teknologi dalam berbagai bidang kehidupan sudah

sangat pesat. Sebagai negara berkembang kita juga merasakan dampak dari kemajuan teknologi. Teknologi memengaruhi berbagai sendi kehidupan di berbagai bidang. Salah satu teknologi dalam bidang informasi dan komunikasi yang selalu berkembang dari waktu ke waktu adalah *smartphone* dan internet. Menurut Lani Sidharta (1996) secara umum internet harus dipandang sebagai

sumber daya informasi walaupun secara fisik internet adalah interkoneksi antar jaringan komputer.

Selain di bidang komunikasi dan informasi, teknologi juga semakin berkembang di bidang pendidikan. Pada tahun 2020, seluruh dunia mengalami wabah yaitu pandemi *covid-19*. Setelah dikeluarkannya himbauan dari pemerintah pusat bahwa seluruh masyarakat melakukan pembatasan aktivitas sosial sebagai upaya penyebaran virus *covid-19*, seluruh kegiatan belajar mengajar tatap muka di kelas dihentikan dan digantikan dengan belajar daring berupa pemberian materi belajar dan penugasan melalui grup *Whatsapp*, *Google Meet*, forum diskusi, *quizizz*, dan lain sebagainya.

Di sisi lain, dalam dunia pendidikan saat ini sudah terdapat beberapa aplikasi belajar *online* yang bisa digunakan untuk mencari berbagai macam materi pelajaran sekolah dalam bentuk video pembelajaran. Aplikasi-aplikasi tersebut diharapkan bisa membantu mencerdaskan anak bangsa. Kemajuan teknologi yang berkembang semakin pesat pastinya akan mengubah gaya hidup dan bisa mempermudah hidup kita.

Salah satu sarana untuk mendapatkan informasi dari berbagai belahan dunia adalah media sosial. Menurut Manampiring (2015:2) menjelaskan bahwa media sosial dapat membantu manusia dalam berbagai aspek kebutuhan, aspek hiburan, pendidikan, kesehatan, mengekspresikan diri, perhubungan, dan lain-lain. Maka tidak dapat dipungkiri lagi apabila media sosial merupakan komunikasi informasi yang menempati peringkat kelima di Indonesia pada tahun 2019. Lembaga We Are Social dalam Nasrullah (2015) mempublikasikan hasil risetnya bahwa pengguna internet dan media sosial di Indonesia cukup tinggi. Ada sekitar 15 penetrasi internet atau 38 juta lebih pengguna internet.

Media sosial memiliki berbagai manfaat, seperti menjalin pertemanan, berinteraksi, dan berbagi informasi sesama

pengguna, bahkan untuk berbisnis. Macam-macam media sosial antara lain ada *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Tik-Tok*, *WhatsApps*, *Line*, *YouTube*, *Pinterest*, *Telegram*, *Snaapchat*, dan lain sebagainya. Salah satu media sosial yang sangat menarik untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah aplikasi *Tik-Tok*. Fatimah Katini Bohang (2018) menyampaikan bahwa sepanjang tahun 2018-2019, aplikasi *Tik-Tok* mengukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali.

Dalam pemanfaatan media pembelajaran diperlukan kreativitas dan juga pertimbangan instruksional yang matang dari bapak ibu guru sebagai pendidik. Namun kenyataan di lapangan banyak pendidik yang menggunakan media pembelajaran seadanya, seperti melalui grup *WhatsApp* dan untuk metode yang digunakan hanya ceramah dan penugasan dari buku paket.

Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan mengembangkan potensi baik pendidik maupun peserta didik bisa mencari informasi pembelajaran dari berbagai sumber, misalnya buku pelajaran, radio, siaran televisi, dan salah satunya menggunakan internet atau aplikasi *Tik-Tok*. Karena internet dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Setiap hari ada jutaan orang yang mengakses aplikasi *Tik-Tok* sehingga tidak salah jika aplikasi *Tik-Tok* sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi.

Tujuan memanfaatkan aplikasi *Tik-Tok* sebagai media pembelajaran adalah untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan interaktif. Di sisi lain sudah banyak pembuat konten yang menjadikan aplikasi *Tik-Tok* sebagai media yang digunakan untuk mengunggah videonya bahkan juga digunakan guru sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas peneliti semakin yakin bahwa media sosial *Tik-Tok* bisa menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Sosial *Tik-Tok* sebagai Bentuk Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X SMK Negeri 5 Madiun”.

KAJIAN TEORI

Menurut Shirky (dalam Nasrullah, 2015:11) media sosial atau perangkat lunak sosial merupakan sebuah alat yang digunakan untuk berbagi (*to share*), bekerja sama (*to co operate*), dan bertindak secara kolektif, semuanya di luar kerangka kelembagaan atau organisasi. Sedangkan Meike dan Young (dalam Nasrullah, 2015) mengartikan bahwa media sosial sebagai alat untuk menjalin komunikasi dan informasi antar pengguna perseorangan (*to be shared one to one*), dan informasi publik dalam arti informasi yang dibagikan untuk seluruh pengguna lainnya tanpa ada kekhususan individu. Definisi lain dari media sosial dijelaskan oleh Van Dijk (dalam Nasrullah, 2015) yang berarti bahwa media sosial adalah platform media yang berfokus pada kehadiran pengguna, memfasilitasi aktivitas dan kolaborasi mereka.

Jadi dapat disimpulkan bahwa definisi media sosial adalah salah satu media online yang mendukung terjadinya interaksi sosial melalui *smartphone* atau platform lainnya yang digunakan untuk berkomunikasi, mencari data, mengumpulkan data, berbagi informasi, bisnis, dan lainnya.

Michael (2019:40) mengatakan bahwa aplikasi *Tik-Tok* adalah aplikasi web media sosial berbasis video yang menawarkan efek khusus yang unik dan menarik yang dapat dengan mudah digunakan penggunaannya untuk membuat video pendek dengan hasil bagus yang dapat dibagikan dengan teman atau

pengguna lain. Menurut Demmy (2018: 77-78) menjelaskan bahwa aplikasi *Tik-Tok* merupakan aplikasi media sosial terbaru yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat dan membagikan video yang menarik, berkomunikasi di kolom komentar atau di *private* chat. Aplikasi *Tik-Tok* juga dapat digunakan untuk membuat konten yang bagus dan unik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Tik-Tok* adalah aplikasi untuk membuat dan membagikan video pendek dalam orientasi potret yang dapat diputar dengan menggulir layar ke atas atau ke bawah. Saat ini banyak orang yang mengunduh dan menggunakan aplikasi *Tik-Tok*.

Mulyana (2000) menyatakan bahwa terdapat dua faktor dalam penggunaan *Tik-Tok*, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang, seperti emosi. Menurut Ahmad (2009: 10) emosi adalah keadaan mental atau peristiwa psikologis yang dialami dengan senang atau tidak senang dengan peristiwa yang diketahui dan subyektif. Sedangkan untuk faktor eksternalnya adalah saat masyarakat menerima informasi seperti kapal yang tenggelam, informasi kejadian tersebut dapat dengan cepat sampai ke pengguna lain. Informasi menjadi identitas media sosial karena media sosial membuat representasi dari identitas mereka, memproduksi konten, dan berkomunikasi berdasarkan informasi.

Menurut Utami Munandari (1992:47) kreativitas adalah kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu melalui kombinasi baru berdasarkan data, pengetahuan, dan unsur-unsur yang ada. Satu hal yang dapat menentukan kreativitas seseorang adalah kemampuan untuk menciptakan kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada. Menurut Hamzah dan Nurdin (2011:154) kreativitas sering digambarkan sebagai kemampuan berpikir kritis, memiliki banyak ide, kemampuan menghubungkan ide-ide yang tidak pernah berhubungan, dan kemampuan

menemukan ide untuk memecahkan masalah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menggabungkan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya untuk menciptakan suatu karya baru yang berbeda dari yang lain dan dapat membantu seseorang memecahkan suatu masalah.

Menurut Sukmadinata (2005:104-105) orang yang kreatif adalah orang yang memiliki ciri-ciri kepribadian seperti mandiri, bertanggung jawab, pekerja keras, bermotivasi tinggi, optimis, sangat ingin tahu, percaya diri, terbuka, toleran, dan penuh ide. Jamaris (2006:164) menjelaskan bahwa biasanya ciri-ciri kreativitas apapun tercermin dalam proses berpikir ketika seseorang memecahkan suatu masalah. Dalam penelitian ini kreativitas siswa dapat dirasakan dari cara seseorang mengemukakan pendapatnya, tahu bagaimana menyalurkan ide atau pendapatnya, mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami, tahu cara memecahkan masalah dari sudut pandang yang berbeda, dan selalu menyajikan bukti atau alasan pendapatnya.

Menurut Rahyub (2012:6) pembelajaran adalah interaksi antara siswa dengan guru saat belajar di kelas. Selain itu, pembelajaran merupakan kegiatan yang berpusat pada siswa yang menggunakan prinsip-prinsip pendidikan bahkan memberikan teori-teori belajar untuk menentukan keberhasilan Pendidikan (Syaiful, 2003:61). Setelah merencanakan kegiatan pembelajaran, harus ada proses interaksi antara guru dan siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas dengan mengimplementasikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Bahasa Indonesia yang berperan sebagai bahasa pengetahuan dalam dunia pendidikan berfungsi sebagai pengantar dalam kegiatan belajar mengajar di semua bidang ilmu pengetahuan. Selain itu, menurut Pamungkas (2012:10) bahwa

bahasa Indonesia harus digunakan dalam pembelajaran agar tidak tergantikan oleh bahasa apapun, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Priyatni dan Harsiati (2013:37) menjelaskan bahwa teks laporan hasil observasi merupakan teks yang menyampaikan informasi secara apa adanya sebagai hasil pengamatan dan analisis secara sistematis. Teks laporan hasil observasi dihasilkan dari hasil pengamatan langsung oleh peneliti atau menjabarkan hasil pengamatan orang lain. Menurut Juliawati (2015:3) teks laporan hasil observasi merupakan suatu bentuk laporan yang dihasilkan dari pengamatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas maupun luar kelas. Melengkapi pendapat di atas, menurut Mulyadi dan Danaira (2014:145) teks laporan hasil observasi adalah teks yang menjabarkan suatu hasil pengamatan yang dilakukan dengan objek yang sesungguhnya. Adapun pengamatan bisa dilakukan melalui gambar, rekaman suara, ataupun rekaman video.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, bisa disimpulkan bahwa teks laporan hasil observasi adalah teks yang menyampaikan informasi realitas-realitas atau suatu kegiatan yang didapatkan dari hasil pengamatan.

Kosasih (2014:46) mengungkapkan mengenai struktur teks laporan hasil observasi sebagai berikut. 1) Definisi umum, menjelaskan objek yang akan diobservasi, apakah itu tentang karakteristik, keberadaan, kebiasaan, pengelompokan, dan banyak aspek lainnya. 2) Deskripsi perbagian, menjelaskan aspek-aspek tertentu secara rinci dari objek yang diamati. 3) Deskripsi manfaat, menjelaskan penggunaan paparan topik yang telah disebutkan sebelumnya.

METODE PELAKSANAAN

PENELITIAN/

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Lexy

Moleong (2005:6) berpendapat bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, motivasi, persepsi atau tindakan secara holistik dan deskriptif dalam bentuk kata-kata. Peneliti memilih jenis penelitian ini karena ingin mengetahui bagaimana siswa kelas X AKL 2 SMK Negeri 5 Madiun menggunakan media sosial *Tik-Tok* sebagai upaya pembentukan kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi dan kemudian menginterpretasikan peristiwa dalam bentuk audio visual atau transkrip data.

Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah SMK Negeri 5 Madiun yang beralamat di Jalan Merak, Nambangan Kidul, Kecamatan Manguharjo, Kota Madiun, Jawa Timur. Waktu penelitian pada penelitian ini dimulai dari bulan Maret hingga Juni 2023, meliputi keseluruhan kegiatan penelitian dari penemuan masalah hingga pelaporan.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Menurut Sugiyono (2007:308) sumber data primer merupakan sumber yang langsung memberikan data kepada pengumpulan data. Adapun sumber data primer dalam penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik. Sedangkan menurut Sugiyono (2007:308) sumber data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpulan data, misalnya melalui orang lain atau melalui dokumen pendukung. Jadi data sekunder adalah data yang diperoleh berdasarkan ilmu pengetahuan dan melihat dari penelitian yang terdahulu. Adapun dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah teori-teori seputar media sosial, aplikasi *Tik-Tok*, bentuk kreativitas siswa, pembelajaran Bahasa Indonesia, dan teks laporan hasil observasi yang diperoleh dari berbagai sumber seperti artikel, jurnal, skripsi, dan *Youtube*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah peneliti sendiri. Dalam penggunaan beberapa instrumen yang diperoleh akan dijadikan sebagai peneliti terhadap hipotesis yang telah diajukan. Selain itu, digunakan juga instrumen pendukung lainnya untuk mendapatkan data yang akurat dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati dan mencatat secara sistematis objek penelitian yang akan diteliti. Dalam perencanaan penelitian, observasi sangat penting untuk dilakukan terlebih dahulu. Hal itu dikarenakan peneliti akan mengamati lokasi penelitian, kegiatan proses mengajar, mengambil perangkat berupa RPP dan silabus, dan mengamati sarana prasarana yang ada di sekolah. Wawancara dilakukan untuk mengetahui peran guru dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi. Wawancara ditujukan kepada guru Bahasa Indonesia untuk pelaksanaan penelitian. Selain itu pertanyaan mengenai media pembelajaran baru ini juga ditanyakan kepada peserta didik mengenai tanggapan mereka terhadap media pembelajaran baru. Dokumentasi berguna untuk memperoleh data atau bukti dari penelitian yang telah dilakukan. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian adalah profil sekolah, data siswa, RPP, foto, data wawancara, dan berbagai data kegiatan belajar.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, penugasan, dan dokumentasi. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Menurut Nana Sudjana (1989:84), observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Teknik observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Dalam arti yang luas, observasi sebenarnya tidak hanya terbatas pada

pengamatan yang dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung. Teknik ini digunakan untuk mengetahui kreativitas siswa kelas X SMK Negeri 5 Madiun dalam menggunakan media sosial *Tik-Tok* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi. Nurgiantoro (2010: 96) menyatakan wawancara (*interview*) merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi dari responden dengan melakukan tanya jawab sepihak. Pada tahap ini wawancara dilakukan dengan guru Bahasa Indonesia, serta beberapa siswa kelas X AKL 2 SMK Negeri 5 Madiun mengenai penggunaan media sosial *Tik-Tok* sebagai upaya pembentukan kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi. Penugasan ini disusun untuk mengetahui hasil dari kreativitas siswa dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh pendidik. Sebelumnya peserta didik diminta untuk membuat kelompok dengan jumlah anggota 3-4 siswa. Kemudian setiap kelompok diberi tugas untuk membuat video pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi yang akan diunggah pada aplikasi *Tik-Tok*. Dokumentasi adalah teknik untuk memperoleh data dari buku-buku yang relevan, laporan suatu kegiatan, peraturan-peraturan, film atau video, dan foto-foto. Dalam penelitian ini, dokumentasi yang diterapkan yaitu berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dokumentasi di kelas, video tugas kelompok siswa, serta foto observasi dan wawancara.

Menurut Sugiyono (2017) triangulasi dalam sebuah pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai cara dan berbagai waktu. Data dalam penelitian ini menggunakan tiga triangulasi yang digunakan oleh peneliti yaitu triangulasi data, triangulasi teori, dan triangulasi metode. Triangulasi data merupakan teknik yang digunakan peneliti dalam

memeriksa kebenaran data yang didapatkan dari berbagai sumber. Menggunakan berbagai sumber data untuk pengecekan ulang hasil observasi, wawancara, dan hasil tugas kelompok. Triangulasi teori merupakan penggunaan teori untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan sudah memasuki syarat. Triangulasi metode merupakan penggunaan berbagai metode dalam melakukan penelitian, seperti metode observasi, wawancara, dan penugasan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan metode observasi yang ditunjang dengan metode wawancara dan penugasan.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif. Menurut Miles dan Huberman (1992: 20), dalam model interaktif terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu (1) reduksi data: Sugiyono (2013:92) mengemukakan bahwa mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari temanya, serta polanya. Dengan demikian data yang telah di reduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya; (2) penyajian data: *Display* dalam konteks ini adalah kumpulan informasi yang telah tersusun yang membolehkan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan penyajian data ini, peneliti akan lebih mudah memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan. Artinya apakah peneliti meneruskan analisisnya atau mencoba untuk mengambil sebuah tindakan dengan memperdalam temuan tersebut; dan (3) penarikan kesimpulan atau verifikasi: Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambar suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan klausul atau interaktif, hipotesis atau teori (Sugiyono,

2013:345). Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal tetapi mungkin juga tidak, karena rumusan masalah yang bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian dilakukan di lapangan.

Lexy Moleong (2009:127-148) menyatakan bahwa terdapat tiga tahapan penelitian yaitu pra lapangan, pekerjaan lapangan, dan analisis data dalam penelitian kualitatif. Adapun tiga tahapan tersebut dijelaskan secara lebih terperinci sebagai berikut: a) Pada tahapan pra lapangan, peneliti memulai kegiatan dengan survey ke lokasi yang akan digunakan untuk melakukan penelitian. Kemudian peneliti kembali untuk memberikan surat izin pra penelitian dari pihak kampus kepada pihak instansi yang akan digunakan untuk penelitian, b) Dalam tahap pekerjaan lapangan ini, peneliti memberikan surat izin penelitian kepada pihak lokasi yang digunakan untuk penelitian. Kemudian peneliti mulai mencari informasi yang dibutuhkan untuk penelitian dan melakukan konsultasi dengan informan yang berperan di penelitian. Selain itu peneliti juga melakukan penelitian di kelas X SMK Negeri 5 Madiun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi. Kegiatan awal pertemuan adalah melakukan wawancara. Selain adanya observasi dan dokumentasi saat melakukan pembelajaran selanjutnya juga memberikan penugasan kepada siswa, dan c) dalam Tahap Analisis Data Analisis selama pengumpulan data, seperti analisis sementara yang dipelajari dari catatan lapangan, foto, video, dokumen laporan, evaluasi penelitian, dan lain-lain.

Menganalisis setelah mengumpulkan data, mensintesis menjadi laporan dan hasil penelitian secara cermat dan interaktif untuk membuat laporan atau hasil akhir penelitian, konsultasi hasil penelitian, dan meningkatkan hasil konsultasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Penggunaan Media Sosial *Tik-Tok* sebagai Bentuk Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X SMK Negeri 5 Madiun

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan selama 3 kali pertemuan secara *offline* pada kelas X AKL 2 SMK Negeri 5 Madiun. Pada pertemuan pertama yang dilakukan pada tanggal 9 Mei 2023, peneliti melakukan observasi dan penugasan kepada peserta didik. Pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 16 Mei 2023. Kegiatan yang dilakukan adalah memantau perkembangan tugas yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Pertemuan ketiga dilakukan pada tanggal 23 Mei 2023. Kegiatan yang dilakukan adalah pengumpulan tugas video pembelajaran.

Dari data hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada informan 1 yaitu ibu Anik Harmiyati, S.Pd selaku guru Bahasa Indonesia kelas X AKL 2, menyatakan bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks laporan hasil observasi mengalami peningkatan yang sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas pada siswa kelas X AKL 2 dinyatakan berhasil. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa kreativitas memberikan nilai yang positif dan pengaruh dalam penggunaan media sosial pada pelajaran Bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi. Media sosial *Tik-Tok* berpengaruh terhadap kreativitas siswa. Aplikasi ini akan memberikan efek positif jika penggunaannya menggunakan dengan benar. Media sosial bisa dijadikan siswa sebagai tempat melakukan diskusi dalam hal positif seperti ilmu pengetahuan, wawasan sosial,

keagamaan, serta perkembangan teknologi terbaru. Dari hal tersebut diharapkan pelajar mampu berpikir lebih dewasa dalam menghadapi suatu persoalan. Selain menambah wawasan, dengan media sosial seorang pelajar juga dapat melatih kreativitas dengan mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkan peluang yang ada.

2. Nilai pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Laporan Hasil Observasi Menggunakan Aplikasi *Tik-Tok* sebagai Bentuk Kreativitas Siswa Kelas X SMK Negeri 5 Madiun

Pada sistem penilaian ini peneliti mengambil dari 32 peserta didik dengan menilai dari materi yang disampaikan, bahasa yang digunakan, narasi, dan estetika yang masing-masing memiliki presentasi berbeda dalam penelitian ini yaitu materi = 25%, bahasa = 25%, narasi = 20%, dan estetika = 30%. Penilaian pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik memiliki standar untuk mempermudah analisis dalam keberhasilan penelitian adapun standar penilaian sebagai berikut Sangat Baik = 100-92, Baik = 92-83, Cukup = 83-75, Kurang = ≤ 75 . Standar penilaian tersebut digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa berhasil dalam penggunaan media sosial *Tik-Tok* dalam pembelajaran. Semakin tinggi nilai yang di dapatkan oleh siswa maka semakin baik dan semakin berhasil media pembelajaran tersebut.

Adapun hasil penilain yang akan didapatkan oleh siswa rata-rata berada di kategori sangat baik, baik, dan sangat cukup dari 32 siswa, 16 diantaranya berada di kategori sangat baik, 12 siswa mendapat predikat baik, dan 4 siswa pada kategori sangat cukup. Dengan hasil yang telah dilihat, peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai kreativitas siswa saat menggunakan aplikasi *Tik-Tok* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan lulus 100%, dimana nilai

yang didapatkan siswa diatas KKM atau ≥ 75 .

3. Kendala-kendala pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Laporan Hasil Observasi Menggunakan Aplikasi *Tik-Tok* sebagai Bentuk Kreativitas Siswa Kelas X SMK Negeri 5 Madiun

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan ada beberapa faktor penghambat dalam penggunaan media sosial *Tik-Tok* yang diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi. Berikut beberapa faktor penghambat yang dialami oleh guru dan siswa:

- a) Guru Belum Mahir dalam Pembuatan Video Pembelajaran

Guru kurang terampil dalam membuat media khususnya media video pembelajaran. Sehingga guru harus memilih video yang sesuai dengan tema dan materi yang akan diajarkan. Dari data hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada informan 1 yaitu ibu Anik Harmiyati, S. Pd selaku guru Bahasa Indonesia kelas X AKL 2, faktor penghambat dari penggunaan media sosial *Tik-Tok* sebagai bentuk kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi yaitu guru belum mahir membuat video pembelajaran menggunakan media sosial *Tik-Tok*. Guru kurang kreatif dalam pembuatan video pembelajaran.

Jadi video pembelajaran yang digunakan guru kelas X AKL 2 SMK 5 Madiun dalam proses pembelajaran tidak dibuat oleh guru itu sendiri melainkan guru mencari video pembelajaran dari aplikasi *Tik-Tok*. Sehingga guru harus memilih video yang sesuai dengan tema dan materi yang akan diajarkan.

b) Guru Kesulitan Mengatur Waktu Saat Pembelajaran

Salah satu faktor penghambat dari penggunaan media sosial *Tik-Tok* yakni pembuatan video pada aplikasi ini tidak dapat dilakukan dengan cepat karena harus adanya ide-ide yang muncul sesuai dengan kreatif masing-masing dan waktu yang memadai. Guru merasa repot dalam proses pembuatan video pembelajaran memakan waktu yang cukup lama.

Dari data hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada informan 1 yaitu ibu Anik Harmiyati, S.Pd selaku guru Bahasa Indonesia kelas X AKL 2, faktor penghambat dari penggunaan media sosial *Tik-Tok* sebagai bentuk kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi yaitu kesulitan untuk mengatur waktu pembuatan video. Selanjutnya yaitu pernyataan dari peserta didik bernama Imelda Okta Kurniawati, dalam wawancaranya Imelda mengatakan bahwa internet yang digunakan untuk pembelajaran menggunakan aplikasi *Tik-Tok* menjadi boros.

c) Kurangnya Kepercayaan Diri pada Peserta Didik

Kendala lainnya adalah peserta didik yang tidak percaya diri saat membuat video pembelajaran. Selain peserta didik dituntut untuk meningkatkan kreativitas, peserta didik juga harus mempresentasikan mengenai tugas yang telah diberikan oleh guru.

Menurut data hasil wawancara oleh peneliti kepada informan 3 yang bernama Fajar Dwi Mashuri, salah satu faktor penghambat dari penggunaan media sosial sebagai bentuk kreativitas yaitu karena kurangnya

kepercayaan diri. Ganis Pratiwi yang menjadi informan 4 dalam penelitian ini juga memberikan informasi bahwa dirinya tidak percaya diri apabila videonya dilihat banyak orang.

d) Jaringan Yang Tidak Stabil

Ada beberapa faktor yang menyebabkan jaringan internet tidak stabil diantaranya adalah rumah peserta didik yang cukup jauh dari perkotaan sehingga menyebabkan jangkauan jaringan berkurang. Jaringan internet juga akan mengalami gangguan saat cuaca sedang hujan dan angin. Selain itu, cuaca buruk juga dapat memengaruhi aliran listrik dan bisa juga menyebabkan listrik padam. Sehingga jaringan internet akan sangat susah untuk digunakan.

Menurut data hasil wawancara oleh peneliti kepada informan 4, salah satu faktor penghambat dari penggunaan media sosial sebagai bentuk kreativitas yaitu karena jaringan internet yang tidak stabil sehingga mengganggu proses pembelajaran peserta didik. Jaringan tersebut juga disebabkan karena rumah peserta didik yang kurang mendapatkan jangkauan jaringan internet sehingga dapat menghambat proses pembelajaran.

e) Kuota Internet Yang Digunakan Semakin Banyak

Dengan adanya media pembelajaran pada aplikasi *Tik-Tok*, maka internet yang digunakan oleh peserta didik menjadi lebih banyak. Apabila peserta didik tidak mempunyai internet otomatis juga tidak dapat mengakses aplikasi *Tik-Tok*.

Dari data hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada informan 2 yaitu peserta didik kelas X AKL 2, faktor penghambat dari penggunaan

media sosial sebagai bentuk kreativitas yaitu kuota internet yang digunakan untuk proses pembelajaran semakin banyak. Beberapa siswa memberikan informasi tersebut seperti peserta didik bernama Maulida Ahadan, informan tersebut mengatakan bahwa internet yang digunakan untuk proses pembelajaran menjadi lebih banyak. Selain itu, siswa lain yang menjadi informan dalam penelitian ini yaitu Fadhly Romansyah Dwi Saputra mengatakan bahwa internet yang digunakan untuk pembelajaran virtual itu sangat boros.

SIMPULAN

1. Hasil penggunaan media sosial *Tik-Tok* yang dilakukan di kelas X AKL 2 SMK Negeri 5 Madiun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi dimana guru memberikan refleksi dan tanya jawab. Kemudian siswa diberikan tugas untuk membuat video pembelajaran yang berisi materi teks laporan hasil observasi dan diunggah pada aplikasi *Tik-Tok*. Video pembelajaran yang dibuat oleh siswa menghasilkan kreativitas yang bagus. Sehingga penggunaan media *Tik-Tok* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran, khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi.
2. Nilai kreativitas yang dihasilkan oleh seluruh siswa X AKL 2 SMK Negeri 5 Madiun mampu mencapai KKM, kreativitas mereka muncul dengan adanya tugas pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Tik-Tok*. Dari 32 siswa, 16 diantaranya berada di kategori sangat baik, 12 siswa mendapat predikat baik, dan 4 siswa pada kategori sangat cukup.
3. Adapun beberapa kendala dalam penggunaan aplikasi *Tik-Tok* sebagai bentuk kreativitas siswa diantaranya,

guru belum mahir dalam pembuatan video pembelajaran, guru kesulitan mengatur waktu saat pembelajaran, kurangnya kepercayaan diri pada peserta didik, dan jaringan yang tidak stabil, serta kuota internet yang digunakan semakin banyak.

REFERENSI

- Annet, N., & Naranjo, J. 2014. *Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS Melalui Penerapan Metode Discussion Group (DG) – Group Project (GP) Kelas VII B SMP Negeri 11 Yogyakarta. Applied Microbiology and Biotechnology*, 85(1), 2071–2079.
- Aprilian, D., Elita, Y., & Afriyati, V. 2020. *Hubungan Antara Penggunaan Aplikasi Tiktok Dengan Perilaku Narsisme Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 8 Kota Bengkulu. Consilia : Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, 2(3), 220–228.
- Arianto. 2019. *Peningkatan Prestasi Belajar Siswa MTs Al Mubarak Bandar Mataram Lampung Tengah Arianto STIT Al Mubarak. Jurnal Ri'ayah*, 4(1), 90–97.
- Faridah, N. R., & Haromain, N. 2021. *Pemanfaatan Media Sosial Dalam Pembelajaran di SDIT At-Taqwa Surabaya. Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(2), 91–100.
- Juliyana, E., & Nurafilah, C. A. 2020. *Peranan Internet Dalam Meningkatkan Citra Sma Swasta Budi Agung Medan*, 3(1), 13.
- Junita, M. I., Eko, B., & Cahyono, H. (n.d.). 2022. *Pemanfaatan Media Sosial Instagram Sebagai Media Pembelajaran Apresiasi Karya Tulis Unggulan Kelas XI SMK Negeri 5 Madiun*. 1–9.

- Kurnia, N. D., Johan, R. C., & Rullyana, G. 2018. *Hubungan Pemanfaatan Media Sosial Instagram Dengan Kemampuan Literasi Media Di Upt Perpustakaan Itenas*. *EduLib*, 8(1), 1.
- Malimbe, A., Waani, F., & Suwu, E. A. A. 2021. *Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado*. *Jurnal Ilmiah Society*, 1(1), 1–10.
- Nurgiyanto, B. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPFE-YOGYAKARTA.
- Rahmana, P. N., Putri N, D. A., & Damariswara, R. 2022. *Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Edukasi Di Era Generasi Z*. *Akademika*, 11(02), 401–410.
- Rubiyati, Asrori, M., & Wicaksono, L. 2018. *Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Instagram Terhadap Kreativitas Belajar Pada Remaja Kelas VII*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(5), 1–8.
- Sari, Tinna Rantrika. 2016. *Peningkatan Kompetensi Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Media Video Kesenian Lokal Jawa Timur Pada Peserta Didik Kelas X Akuntansi 2 SMK Pawyatan Daha 1 Kediri*. *Jurnal Algoritma*, 12(1), 579.
- Sidiq, U., Choiri, M. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Setiadi, A. 2022. *Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektifitas Komunikasi*. Cakrawala: Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika, (Vol 23, No 1).
- Sukitman, T. 2018. *Internalisasi Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2, 87.
- Suyedi, S. S., & Idrus, Y. 2019. *Hambatan-Hambatan Belajar Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Dasar Desain Jurusan Ikk Fpp Unp*. Gorga: Jurnal Seni Rupa, 8(1), 120.
- Tillah, Marda. 2020. *Kemampuan Menganalisis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X IPS 1 di SMA Negeri 2 Kelayang Kabupaten Indragiri Hulu Tahun Ajaran 2019/2020*. Skripsi. Pekanbaru: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Zaputri, M. 2021. *Dampak Kecanduan Media Sosial Tik Tok Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Bimbingan dan Konseling IAIN Batusangkar*. *Jurnal Komunikasi*, 1–59.