

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini tidak lepas dari dampaknya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan terus menerus menyesuaikan perkembangan teknologi dengan upaya peningkatan mutu pendidikan, terutama menyesuaikan penggunaannya dengan dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran. Teknologi informasi merupakan perkembangan sistem informasi dengan menggabungkan antara teknologi komputer dengan telekomunikasi (Baharudin, 2010).

Globalisasi telah mengawali pergeseran dunia pendidikan dari pertemuan rutin tatap muka menjadi pendidikan yang lebih terbuka. Di masa depan, pendidikan akan bersifat fleksibel, terbuka, dan dapat diakses oleh semua orang yang membutuhkannya tanpa memandang usia dan pengalaman pendidikan, melalui jaringan informasi yang memungkinkan komunikasi dan kolaborasi, serta tidak berorientasi pada gedung sekolah. Pembelajaran menggunakan teknologi berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep pembelajaran serta dapat menambah semangat belajar, karna materi yang disampaikan menarik perhatian siswa (Anggraeny, 2020).

Perkembangan teknologi yang begitu pesat sangat mempengaruhi dunia pendidikan. Teknologi informasi adalah teknologi yang menghubungkan komputer dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang mengirimkan data, suara dan video. Menurut pengertian di atas, teknologi informasi memiliki dua komponen utama yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi adalah teknologi yang berhubungan dengan komputer, termasuk peralatan yang berhubungan dengan komputer. Sedangkan teknologi komunikasi merupakan teknologi yang berhubungan dengan komunikasi jarak jauh. Era revolusi industri mengubah cara berfikir dan cara

pandang mengenai pendidikan, seperti pada pembelajaran yang dilakukan dimana pemanfaatan teknologi lebih banyak digunakan (Rahman & Nuryana, 2019:13)

Komunikasi dalam kehidupan sehari-hari memegang peranan penting karena setiap saat semua orang atau kelompok berkomunikasi. Jika tidak ada komunikasi, maka akan terjadi ketidakharmonisan atau ketidaksesuaian dalam hidup. Termasuk dalam proses pembelajaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan temannya sangat penting karena dapat mempengaruhi tujuan pembelajaran yang akan di capai. Penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yaitu : "*Interaksi komunikasi dalam pendidikan*". Oleh Taufik, A. (2020). Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengkaji tentang kemampuan interaksi komunikasi anak, sedangkan perbedaannya penelitian yang dilakukan oleh Taufik, A. (2020) proses pembelajaran harus terjadi komunikasi yang efektif. Interaksi pembelajaran harus diciptakan agar siswa dapat tertarik dan senang untuk aktif belajar. Memang setiap orang memiliki pemikiran dan pendapat yang berbeda, namun pemikiran tersebut dapat terhubung melalui komunikasi. Kalau tidak, itu akan menjadi hal yang biasa dalam demokrasi. Namun yang terpenting adalah bagaimana menciptakan komunikasi yang menyenangkan agar tujuan tercapai meski ada perbedaan pendapat. Karena semua profesi mutlak membutuhkan sesuatu yang disebut komunikasi. Oleh karena itu, Bisa dikatakan komunikasi memberikan peran dan kontribusi yang nyata terhadap perubahan sosial (Ngalimun, 2017:13)

Teknologi juga bisa disebut sebagai alat yang efektif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Keterkaitan perilaku siswa dengan teknologi yang mengubah dunia pendidikan begitu cepat, apalagi dengan hadirnya media sosial yang berkembang sangat cepat dan sangat mempengaruhi siswa sekolah dasar, karena siswa lebih mudah dalam mencari informasi dan belajar dari media sosial. Teknologi juga memiliki situs web berbeda-beda, terutama jejaring sosial yang lebih berorientasi pada penggunaan internet yang dilakukan setiap hari. Media sosial merupakan media online yang para

penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi aktif, berbagi, dan saling menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, forum dan dunia virtual (Ainiyah, 2018:222).

Media sosial merupakan salah satu contoh dampak dari perkembangan teknologi. Orang dari berbagai ras, budaya, agama, norma dan lainnya menggunakan media sosial untuk menyampaikan informasi. Komunikasi atau pertukaran informasi dapat memotivasi anak untuk menggunakan media sosial. Media sosial memberikan kesempatan kepada anak untuk berkomunikasi dan bertukar informasi dalam kehidupan sehari-hari. Media sosial berfungsi tidak hanya sebagai sarana komunikasi dengan tujuan yang sama, tetapi juga sebagai sarana realisasi diri untuk mengembangkan bakat atau potensi dalam ruang yang lebih luas dan tidak terbatas. Hal ini selaras dengan pendapat (Ulfah, 2020) bahwa media sosial adalah suatu alat dalam memperoleh informasi, sarana untuk bersosialisasi dengan orang lain, dan wadah untuk menunjukkan bentuk aktualisasi diri dari diri setiap orang.

Penggunaan gawai saat ini tidak bisa di pungkiri, hampir setiap orang memiliki merek gawai yang berbeda-beda. Anak-anak sekolah dasar pun kini kebanyakan sudah memiliki gawai dan aplikasi yang banyak diunduh dan diminati adalah aplikasi tiktok. Pasalnya, fitur aplikasi tiktok memungkinkan pengguna membuat konten video menarik dalam waktu singkat. Tiktok yaitu aplikasi yang memberikan peningkatan menakjubkan dan menarik yang hampir pasti dapat digunakan oleh klien aplikasi ini untuk membuat akun pendek keren yang dapat menarik perhatian banyak orang yang melihatnya (Asdiniah, 2021).

Aplikasi Tiktok merupakan jejaring sosial yang berbasis video musik asal negeri Tiongkok diluncurkan pada awal September 2016. Tiktok banyak di senangi oleh semua kalangan masyarakat karena memberikan akses kepada penggunanya untuk membuat video musik berdurasi singkat. Lalu Tiktok di sepanjang tahun 2018 sampai 2019 menyatakan sebagai aplikasi yang banyak diunduh dengan 45,8 juta kali, yang mana berhasil mengalahkan aplikasi populer lainnya seperti Instagram dan Whatsapp (Aji & Setiyadi, 2020)

Aplikasi tiktok mempunyai fitur-fitur yang menarik. Diantaranya rekam suara yang berfungsi untuk merekam suara melalui gawai, kemudian rekam video berfungsi sebagai merekam video melalui gawai, lalu backsound yang berfungsi untuk menambahkan suara latar belakang yang dapat diunduh dari media penyimpanan aplikasi tiktok, Selanjutnya fitur edit yang berfungsi untuk memungkinkan pengguna menyempurnakan dan mengedit desain video yang sudah dibuat. Fitur yang menarik dapat memenuhi kebutuhan komunikator, menyegarkan orang, mengendurkan saraf, menghibur dan mengalihkan masalah (Nurdin, 2007).

Dalam perjalanannya, Tiktok dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengajar bahasa Indonesia. Jika diperhatikan terdapat empat unsur dalam penerapannya yaitu menulis, membaca, mendengar, dan berbicara, keempat unsur itu merupakan unsur pokok bahasa Indonesia yang tentunya dapat diterapkan secara lebih interaktif. Berdasarkan asumsi yang telah dijelaskan, aplikasi tiktok dapat menjadi sarana pembelajaran bagi generasi Z dan menunjukkan bahwa tiktok dapat menjadi sarana komunikasi yang menarik untuk belajar bahasa Indonesia. Seiring kemajuan teknologi, semakin banyak alat yang dapat digunakan sebagai lingkungan belajar yang dapat merangsang 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. Hal ini ditengarai bahwa aplikasi tiktok menjadi ihwal yang interaktif bagi siswa.

Banyak manfaat yang diperoleh dari penggunaan aplikasi tiktok salah satunya yaitu sebagai media pembelajaran anak. Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar. Oleh karena itu, Guru dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan anak agar anak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu berjudul "*Implementasi Aplikasi Tik-Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*". Oleh Nasution Dkk (2022:259-264). Penelitian tersebut menggambarkan penggunaan aplikasi tiktok menjadi sarana proses belajar

Bahasa Indonesia. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan di teliti adalah subjek penelitian di sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut berfokus pada efektifitas aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran.

Salah satu penyebab rendahnya kualitas pembelajaran siswa adalah terbatasnya media yang digunakan di kelas. Dalam pembelajaran, media merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan (guru). Dengan bantuan media pembelajaran diharapkan siswa lebih mudah mencerna dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari dunia pendidikan. Salah satu media pendidikan yang saat ini berkembang adalah media audio visual. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra, 2015).

Jadi dengan menggunakan media pembelajaran, siswa lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa untuk menulis, berbicara dan berimajinasi. Selain membantu proses belajar mengajar, media juga digunakan untuk mengatasi kebosanan siswa di dalam kelas. Oleh karena itu, guru harus memotivasi siswa dengan menggunakan media. Semakin menarik media yang digunakan, maka siswa akan semakin termotivasi dalam belajar. Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar (Putra Sumberharjo dkk, 2015).

Berdasarkan paparan tersebut, tidak dipungkiri adanya kebutuhan akan media pendidikan untuk meningkatkan program pembelajaran siswa sedemikian rupa sehingga perubahan perilaku yang diharapkan dapat tercapai. Sehingga guru berperan untuk memilih media yang tepat dan memilih media berdasarkan teknik dan langkah yang tepat. Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya

fakta, konsep, prinsip atau generalisasi, praktis, luwes, dan bertahan, guru terampil menggunakannya, pengelompokan sasaran, dan mutu teknis. Kriteria pemilihan media sumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan (Arsyad, 2017:74).

Aplikasi Tikok memungkinkan kita berkomunikasi dengan jutaan orang di seluruh dunia. Komunikasi manusia ke manusia kini berangsur-angsur berubah menjadi komunikasi manusia ke seluler. Karena sekarang sangat mudah untuk berkomunikasi melalui handphone. Hal tersebut juga berpengaruh pada proses pembelajaran di sekolah, dimana proses pembelajaran dengan menggunakan media online dapat mengurangi komunikasi anak dengan teman dan guru.. Adapun beberapa penelitian terdahulu tersebut yaitu: *“Interaksi Komunikasi Berbasis Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar”*. Oleh Wahidin Unang (2017). Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan di teliti adalah berfokus pada interaksi komunikasi dalam proses pembelajaran dengan alat dan/atau media yang dapat berfungsi sebagai sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut berfokus pada media pembelajaran tanpa menggunakan aplikasi tiktok. Dalam pembelajaran di kelas, sarana atau fasilitas alat yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dengan media pembelajaran disebut pembelajaran.

Banyak orang menganggap ponsel lebih nyaman. Orang lebih suka berteman melalui jejaring sosial online dan tidak menghiraukan orang lain. Bahkan jika berada di ruangan yang sama dengan orang lain jangan terlihat komunikasi dalam ruangan tersebut karena mereka sibuk dengan ponselnya, serta begitu asyik dengan dunianya sendiri. Ketika ponsel menjadi teman yang lebih dekat daripada lingkungan sosialnya, teman di jejaring sosial tampak lebih dekat dan lebih nyata daripada tetangga sekitar. Hal ini dapat menimbulkan berbagai gangguan kepribadian pengguna, seperti tidak peduli sosial di sekitar, dan seringkali ketidakpekaan terhadap kebutuhan orang lain (Redi Panuju, 2015:70). Interaksi semacam ini berbeda dengan interaksi tatap muka.

Interaksi di sini dibentuk melalui proses yang dipercepat mulai dari suara dan teks. Seperti halnya tulisan, hal ini merupakan sebuah fenomena.

Jadi interaksi komunikasi itu sangatlah penting dalam kehidupan sosial manusia salah satunya di kalangan anak. Apalagi dalam proses pembelajaran yang siswa di tuntut aktif agar dapat mengembangkan bakat yang dimiliki, melatih berpikir kritis, serta dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti lantas berminat untuk melakukan penelitian di SD 1 Dukuhwaringin Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. Peneliti memilih sekolah tersebut berdasarkan pengamatan peneliti pada tanggal 7 Februari 2023, bahwa terdapat anak di sekolah tersebut kurang berinteraksi dengan teman sebangku ketika proses pembelajaran menggunakan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran berlangsung. Maka dari itu peneliti berasumsi bahwa itu adalah akibat dari pengaruh atau dampak dari aplikasi tiktok sehingga perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai interaksi komunikasi anak yang ditimbulkan akibat penggunaan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran. Selain itu anak sebagai masa depan bangsa dan negara diharapkan mampu memberikan kontribusi baik pemikiran maupun tindakan di masa depan terhadap berbagai permasalahan yang terjadi melalui komunikasi.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengkaji apakah penggunaan aplikasi tiktok berpengaruh pada kurangnya interaksi komunikasi yang terjadi dikalangan anak SD 1 Dukuhwaringin. Hal ini bisa dilihat ketika mereka sedang melakukan proses pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran interaksi komunikasi antar anak kurang terlihat karena asik menggunakan aplikasi tiktok masing-masing dan tidak menghiraukan apa dan siapa yang berada disekitarnya.

Maka berdasarkan fakta dan keadaan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut yang kemudian diangkat dalam sebuah penelitian dengan judul Interaksi Komunikasi Anak Dalam Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD 1 Dukuhwaringin.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu :

1. Bagaimanakah bentuk interaksi komunikasi anak dalam penggunaan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD 1 Dukuhwaringin?
2. Apa faktor penyebab rendahnya interaksi komunikasi anak dalam penggunaan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD 1 Dukuhwaringin?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian tersebut yaitu sebagai berikut :

1. Mengetahui bentuk interaksi komunikasi anak dalam penggunaan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD 1 Dukuhwaringin
2. Mengetahui faktor penyebab rendahnya interaksi komunikasi anak dalam penggunaan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD 1 Dukuhwaringin

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berharap dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap berbagai pihak yang terkait. Manfaat yang di harapkan adalah :

1.1.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan berkontribusi terhadap pentingnya interaksi komunikasi anak dalam penggunaan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran bahasa indonesia kelas IV SD dalam proses pembelajaran di sekolah.

1.1.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Anak

Diharapkan penelitian ini memberikan pelajaran pentingnya Interaksi Komunikasi Anak dalam proses pembelajaran bagi siswa kelas IV SD 1 Dukuhwaringin.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi perhatian guru pentingnya Interaksi komunikasi anak dalam penggunaan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran bahasa indonesia kelas IV SD agar tercipta pembelajaran yang aktif di kelas.

3) Peneliti lain

Peneliti ini diharapkan menjadi rujukan dari penelitian yang akan datang.

