

PENDAMPINGAN PENERAPAN APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SDIT ATTASYAKUR, DEPOK, JAWA BARAT

Fitria Ayuningtyas^{1*}, Yul Tito Permadhy², Luqman Hakim³, Intan Putri Cahyani⁴, Rudhy Ho Purabaya⁵, Muthia Sakti⁶

^{1*}Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
Email: fitria.irwanto@upnvj.ac.id

²Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
Email: yul.tito@upnvj.ac.id

³ Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
Email: luqman@upnvj.ac.id

⁴Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
Email: intanputri@upnvj.ac.id

⁵Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
Email: rudhy.purabaya@upnvj.ac.id

⁶Fakultas Hukum, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
Email: muthiasakti@upnvj.ac.id

ABSTRACT

This article aims to elucidate the utilization of TikTok as the teaching medium in SDIT Attasyakur, Depok, West Java. The advancement of technology has positioned the internet as an integral part of society. Education has to adjust with the development of the internet. The rapid growth of the internet forces the teaching-learning process to be more creative, one of which is by utilizing social media. Unfortunately, some schools are still reluctant to transform their way of teaching. This article discovered that SDIT Attasyakur, Depok, is one of the schools experiencing this problem. The monotonous way of teaching failed to engage the students in the learning process. As a consequence, a lively atmosphere of education cannot be obtained, causing low learning objectives. To overcome the problem, this research proposed an alternative to give the assistance of the application of TikTok as the interactive teaching medium. The assistance was conducted in two days, from January, 26th until 28th, 2022. The participants were all of the students of SDIT Attasyakur, grade 3, 4, and 5, and their homeroom teachers. This program was conducted in three steps, namely, preparation, distribution of questionnaires, and the implementation of the assistance. The result showed that the use of TikTok as the teaching medium can optimize the teaching-learning process. The students were more enthusiastic and interested in the material. TikTok also enabled students to experience the Student Learning Center (LSC) method. Furthermore, the teachers could more actively invite students to participate in the teaching learning process.

Keywords: *TikTok, Learning media, Students, Student Learning Center*

ABSTRAK,

Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran di SDIT Attasyakur, Depok, Jawa Barat. Kemajuan teknologi telah memosisikan internet sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari masyarakat. Oleh karenanya, pendidikan harus menyesuaikan diri dengan perkembangan internet. Pesatnya pertumbuhan internet memaksa proses belajar-mengajar menjadi lebih kreatif, salah satunya dengan memanfaatkan media sosial. Sayangnya, beberapa sekolah masih enggan mengubah cara mengajar mereka. Artikel ini menemukan bahwa SDIT Attasyakur, Depok, merupakan salah satu sekolah yang mengalami masalah ini. Cara mengajar yang monoton gagal melibatkan murid dalam proses pembelajaran. Akibatnya, suasana pendidikan yang semarak tidak dapat diperoleh sehingga menyebabkan rendahnya tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini mengusulkan alternatif dengan memberikan bantuan penerapan TikTok sebagai media pengajaran interaktif. Pendampingan dilakukan selama dua hari, mulai 26 Januari hingga 28 Januari 2022. Pesertanya adalah seluruh murid SDIT Attasyakur kelas 3, 4, dan 5 beserta wali kelasnya. Program ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu persiapan, penyebaran kuesioner, dan pelaksanaan pendampingan. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran dapat mengoptimalkan proses belajar-mengajar. Murid lebih antusias dan tertarik dengan materi. TikTok juga memungkinkan murid untuk merasakan metode *Student Learning Center* (LSC). Selanjutnya, guru dapat lebih aktif mengajak murid untuk berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci: *TikTok, Media Pembelajaran, Murid, Student Learning Center*

1. PENDAHULUAN

Keberhasilan pembelajaran di sekolah biasanya dilihat dari segi kualitas dan kuantitas. Hal ini biasanya sangat didukung dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat (Afifah et al., 2022). Pemilihan dalam penggunaan aplikasi dan atau media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kesesuaian materi di sekolah. Bahan ajar dibangku Sekolah Dasar sejatinya harus bersifat simpel, memiliki kreativitas yang tinggi, dan memiliki inovasi agar dengan mudah diterima dan diserap dengan cepat serta terutama menyenangkan dan menarik bagi anak didik.

Teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia (TIK) dalam beberapa tahun terakhir, menunjukkan perkembangan yang sangat pesat dan signifikan. Internet telah menjadi sarana komunikasi yang paling penting dan sangat diminati oleh masyarakat umum, termasuk anak-anak dan remaja. Hal ini sejalan dengan pesatnya perkembangan TIK di balik perubahan teknologi dari alat komunikasi tradisional menjadi modern dan canggih (Ayuningtyas, Cahyani, et al., 2022; Setiadi, 2014).

Kecanggihan dan pesatnya perkembangan dari teknologi informasi dan komunikasi tak dapat terlepas dari peran media sosial. Media sosial adalah media di internet yang memungkinkan penggunaannya untuk mengekspresikan diri sekaligus media yang untuk berinteraksi secara sosial di dunia maya (Nasrullah, 2015).

Social bonding baik secara sadar maupun tidak pada akhirnya terbentuk saat berkomunikasi secara virtual dengan pengguna lain. *Cognition, Communicate and Cooperation* merupakan 3 wujud terbentuknya makna sosial yang dihasilkan oleh media sosial. Tidak dapat disangkal bahwa media sosial telah menjadi cara baru bagi masyarakat untuk berkomunikasi, dengan menggunakan media sosial dirasa sangat efektif dan efisien dalam banyak hal sekaligus memberikan pengaruh yang luar biasa pada cara berkomunikasi sehari-harinya (Ayuningtyas, Cahyani, et al., 2022; Nasrullah, 2015).

TikTok dan mata uang hampir menyerupai, masing-masing mempunyai dua sisi yang berbeda. Seperti TikTok memiliki dua sisi yang berbeda yaitu sisi positif dan negatif. Di Indonesia, TikTok masih dianggap oleh sebagian masyarakatnya hanya sebatas sebagai sarana hiburan semata dan kecenderungannya ke arah yang kurang bermanfaat bahkan kebanyakan ke arah yang negatif. Tidak

banyak yang mengetahui kalau ternyata dalam beberapa kasus, sekarang ini TikTok tidak sedikit pula digunakan sebagai sarana edukasi bagi masyarakat luas khususnya anak-anak dan remaja (Ayuningtyas, Cahyani, et al., 2022; Kelana, 2021).

Di Indonesia, Tiktok merupakan media sosial dalam kategori pemain baru, tetapi animo masyarakat terutama anak-anak dan remaja pengguna media sosial yang berasal dari Cina ini sudah cukup tinggi. Menurut Direktur Pemasaran TikTok, 10 juta pengguna aktif bulanan dimiliki TikTok di Indonesia. Di sisi lain, jumlah pengguna dari TikTok sendiri mencapai 5 juta per hari. Informasi ini terbukti sebagian besar tidak diketahui oleh para aktivis media sosial dan internet Indonesia. Ini mungkin karena TikTok masih pemain baru dan sebagian besar penggunaannya adalah anak-anak dan remaja (Damar, 2021).

Internet sudah menjadi kebutuhan primer untuk kehidupan saat ini, tanpa adanya internet banyak orang yang pada akhirnya “mata gaya” dan tidak dapat bekerja atau melakukan aktivitasnya. Hal tersebut pun berlaku di semua sektor, mulai dari sektor pendidikan, industri hingga perkantoran membutuhkan pengoptimalisasian internet. Sama halnya di lingkungan keluarga, membutuhkan optimalisasi berinternet sehat bagi anak-anak dan remaja yang sehari-hari harus selalu berada di depan *gadget*, baik itu untuk mengerjakan tugas sekolah, hanya bermain atau bahkan hanya sekedar menonton saja (Ayuningtyas, Permadhy, et al., 2022).

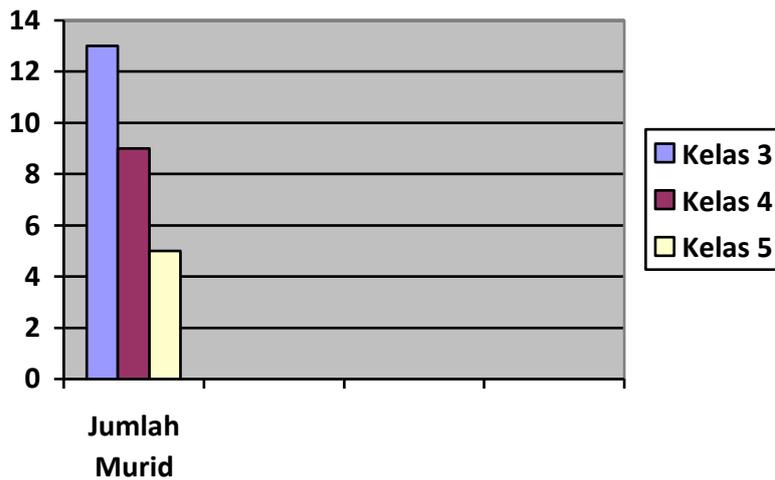
Berdasarkan penjelasan diatas, tim pengabdian kepada masyarakat melakukan observasi di SDIT Attasyakur, Depok dan berdasarkan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran di sekolah tersebut ternyata dapat dibilang belum optimal. Adapun permasalahannya yaitu model pembelajaran kurang kreatif dan peserta didik kurang tertarik dan termotivasi pada kegiatan pembelajaran yang diajarkan, sehingga hal tersebut menyebabkan hasil capaian pembelajaran belum mencapai standard yang optimal serta masih kurangnya inovasi yang dilakukan oleh guru-guru di SDIT Attasyakur dalam pembelajaran terutama pembelajaran jarak jauh. Menyadari permasalahan yang dihadapi oleh SDIT Attasyakur dalam pembelajaran tersebut, maka solusi yang ditawarkan oleh tim adalah pembuatan pendampingan penerapan Aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran interaktif di SDIT Attasyakur, Depok.

1. METODE

Pendampingan penerapan Aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran interaktif di SDIT Attasyakur dilaksanakan pada tanggal 26-28 Januari 2022 lalu setelah sebelumnya dilakukan observasi dan wawancara oleh tim pada tanggal 18-19 Oktober 2021.

Memasuki tahun 2022 ini, SDIT Attasyakur baru memiliki 5 angkatan saja sehingga baru sampai kelas 5 per tahun ini dan belum menghasilkan lulusan.

Program ini merupakan seluruh murid SDIT Attasyakur kelas 3, 4 dan 5 dan masing-masing Wali Kelasnya. Kelas 3 sebanyak 13 anak, 4 sebanyak 9 anak dan kelas 5 sebanyak 8 anak. Sesuai dengan gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Jumlah Siswa Kelas 3,4 dan 5 SDIT Attasyakur

Sumber: Data diolah oleh Tim

Adapun lokasi dari SDIT Attasyakur berada di Jalan Attasyakur Rawageni No.111 RT.003/001, Ratu Jaya, Kec. Cipayung, Kota Depok Provinsi Jawa Barat.



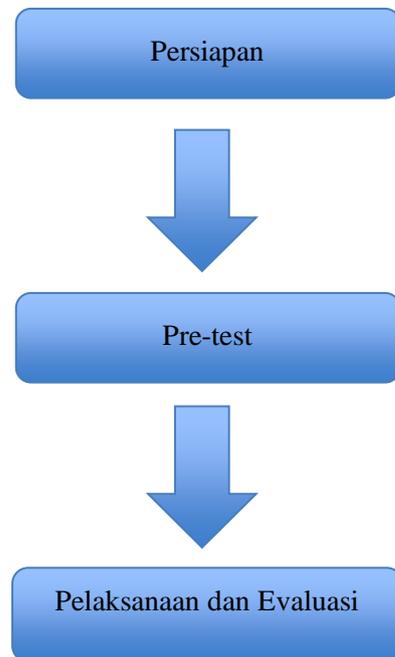
Gambar 2. Lokasi SDIT Attasyakur

Sumber: Dokumentasi Tim

Program ini perlu dilakukan berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya oleh tim, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran di SDIT Attasyakur ternyata dapat dibidang belum optimal. Adapun permasalahannya yaitu model pembelajaran kurang kreatif dan inovatif,

sehingga peserta didik kurang tertarik dan termotivasi pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung, sehingga hal tersebut menyebabkan hasil capaian pembelajaran belum mencapai standard yang optimal serta masih kurangnya inovasi yang dilakukan oleh guru-guru di SDIT Attasyakur dalam pembelajaran terutama pembelajaran jarak jauh. Sejauh ini media yang digunakan oleh guru-guru masih terbatas dan model pembelajarannya pun masih bersifat klasikal.

Pelaksanaan program ini tim bagi menjadi 3 (tiga) tahapan kegiatan seperti yang terlihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 3. Tahapan Kegiatan

Sumber : Diolah oleh Tim

Tahapan pertama yaitu persiapan, tim melakukan persiapan terkait dengan pembuatan TikTok dan syarat-syarat yang diperlukan untuk pembuatan akun TikTok tersebut. **Tahapan kedua** yaitu tim menyebarkan kuesioner kepada guru kelas 3,4 dan 5 berupa pre-test, pre-test tersebut disebarkan ke peserta dan harus diisi oleh peserta dalam rangka untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Tahapan selanjutnya yaitu **tahapan ketiga** dengan memberikan materi dan gambaran tentang media TikTok kepada para guru dan murid-murid kelas 3,4 dan 5 SDIT Attasyakur dan pengimplementasian pembuatan akun Tiktok serta dilakukan evaluasi untuk dapat mengetahui hasil dari kegiatan ini. Adapun gambaran singkat mengenai proses pembuatan media pembelajaran sebagai berikut :

- a) Harus dapat melakukan analisis terkait kebutuhan.
- b) Melakukan pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan.
- c) Pembuatan konten pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.



Gambar 4. Proses Pembuatan Media Pembelajaran

Sumber : Diolah oleh Tim

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada dengan melakukan kegiatan pendampingan penerapan Aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran interaktif di SDIT Attasyakur.

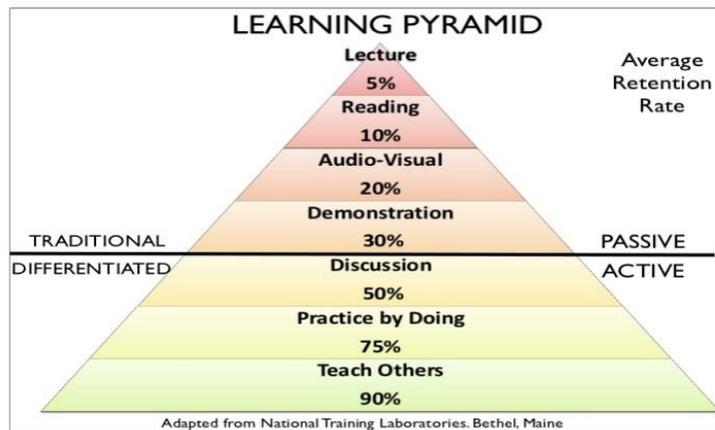
Lingkungan belajar yang kreatif dan menarik merupakan salah satu hal yang paling mendasar dalam proses belajar mengajar di dalam dunia pendidikan, baik di dalam maupun di luar kelas. Apalagi di zaman modern seperti sekarang ini. Guru menghadapi banyak tantangan untuk menyelesaikan proses belajar mengajar di kelas.

Social bonding baik secara sadar maupun tidak pada akhirnya terbentuk saat berkomunikasi secara virtual dengan pengguna lain. *Cognition, Communicate and Cooperation* merupakan 3 wujud terbentuknya makna sosial yang dihasilkan oleh media sosial. Tidak dapat disangkal bahwa media sosial telah menjadi cara baru bagi masyarakat untuk berkomunikasi, dengan menggunakan media sosial dirasa sangat efektif dan efisien dalam banyak hal sekaligus memberikan pengaruh yang luar biasa pada cara berkomunikasi sehari-harinya (Ayuningtyas, Cahyani, et al., 2022; Nasrullah, 2015).

TikTok saat ini marak digunakan oleh orang-orang, terutama anak-anak dan remaja. TikTok adalah aplikasi musik pendek yang dikembangkan oleh perusahaan di Cina. Program ini menawarkan sesuatu yang berbeda kepada pengguna saat ingin berkreasi dalam membuat video, yang kini tidak hanya berupa video musik pendek, tetapi juga berisi konten informasi umum. Berkat meningkatnya jumlah penggunaannya di seluruh dunia, aplikasi ini mencapai prestasinya di puncak App Store pada tahun 2019 dan memenangkan Penghargaan Google Play untuk Aplikasi Terbaik dan Aplikasi Paling Menghibur. Menurut catatan per Juli 2020, jumlah pengguna aplikasi TikTok di Indonesia mencapai 30,7 juta orang di seluruh dunia. Artinya 1/6 orang di Indonesia menggunakan aplikasi ini, terutama anak-anak dan remaja. Fakta ini jika dimanfaatkan secara optimal untuk pembelajaran di dunia sekolah, tentunya dapat memudahkan dan menarik perhatian murid (Syafri & Kulsum, 2021).

Penggunaan metode, teknik dan pendekatan yang tepat pada saat menggunakan aplikasi TikTok dirasa dapat bermanfaat sebagai sarana dan media pembelajaran. Aplikasi TikTok dapat dijadikan media pembelajaran interaktif. Saat belajar, anak-anak menjadi lebih bersemangat dan tertarik untuk mengetahui sesuatu lebih daripada biasanya. *Student Learning Center (SLC)* atau proses pembelajaran yang berpusat pada murid merupakan cara yang jitu agar murid tidak mudah bosan dan menjadi antusias. *Student Center Learning (SCL)* adalah cara pembelajaran yang menempatkan murid sebagai

pusat kegiatan belajar dimana murid berpartisipasi aktif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatifnya, menurut Priyatmojo (2010) (Hasanah & Karnawati, 2022).



Gambar 5. Proses Pembuatan Media Pembelajaran

Sumber: (Hasanah & Karnawati, 2022)

Guru mengajak murid ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Salah satunya dengan menggunakan aplikasi TikTok dan melibatkan murid saat penggunaan aplikasi tersebut serta tentunya tetap harus dalam pengawasan guru untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

Pendampingan penerapan Aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran interaktif di SDIT Attasyakur dilaksanakan pada tanggal 26-28 Januari 2022 lalu setelah sebelumnya dilakukan observasi dan wawancara oleh tim pada tanggal 18-19 Oktober 2021.

Memasuki tahun 2022 ini, SDIT Attasyakur baru memiliki 5 angkatan saja sehingga baru sampai kelas 5 per tahun ini dan belum menghasilkan lulusan.

Adapun yang menjadi peserta pada program kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan seluruh murid SDIT Attasyakur kelas 3, 4 dan 5 dan masing-masing Wali Kelasnya. Kelas 3 sebanyak 13 anak, 4 sebanyak 9 anak dan kelas 5 sebanyak 8 anak.

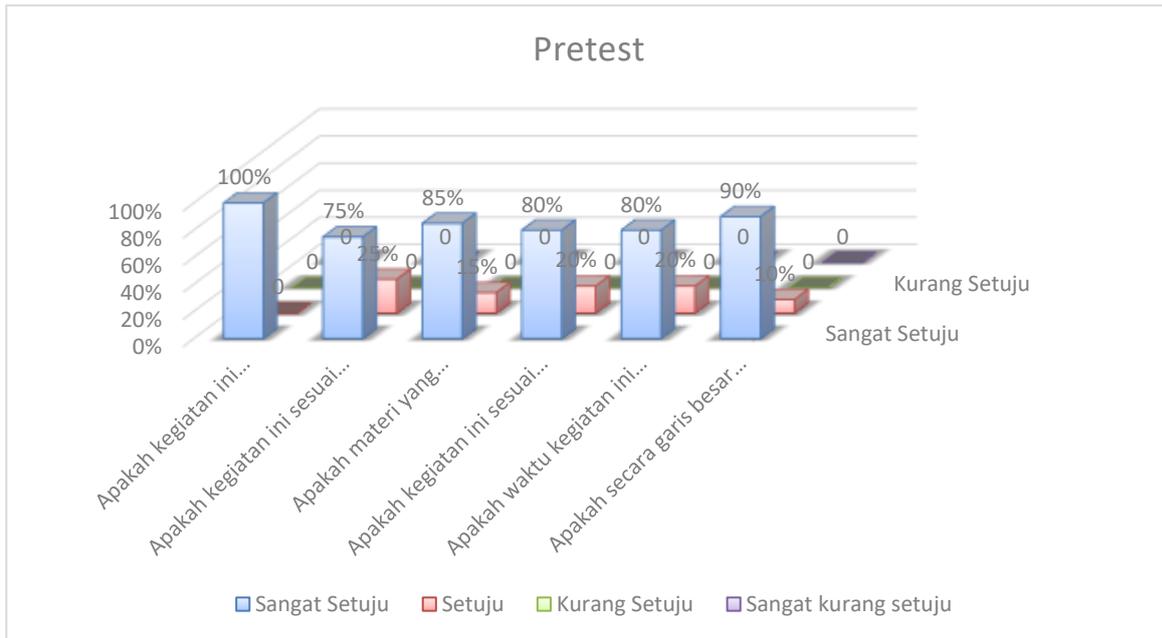


Gambar 6. Dokumentasi Kegiatan 1

Sumber: Dokumentasi Tim

Tahapan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mempunyai tiga tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Tahapan pertama yaitu persiapan. Tim melakukan perizinan baik ke UPN Veteran Jakarta maupun ke SDIT Attasyakur, Depok. Tim pun melakukan observasi lapangan dan wawancara sederhana kepada Kepala Sekolah dan beberapa guru SDIT Attasyakur, Depok.
2. Setelahnya, tim melakukan persiapan terkait dengan pembuatan TikTok dan syarat-syarat yang diperlukan untuk pembuatan akun TikTok tersebut.
3. Tahapan kedua yaitu tim menyebarkan kuesioner kepada guru kelas 3,4 dan 5 berupa pre-test yang harus diisi peserta untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap materi yang akan diberikan.
4. Tahapan ketiga yaitu dilanjutkan dengan memberikan materi dan gambaran tentang media TikTok kepada para guru dan murid-murid kelas 3,4 dan 5 SDIT Attasyakur dan pengimplementasian pembuatan akun Tiktok serta dilakukan evaluasi untuk dapat mengetahui hasil dari kegiatan ini. Adapun gambaran singkat mengenai proses pembuatan media pembelajaran sebagai berikut :
 - a) Harus dapat melakukan analisis terkait kebutuhan.
 - b) Melakukan pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan.
 - c) Pembuatan konten pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.



Gambar 7. Pre-test Kegiatan

Sumber: Data diolah oleh Tim



Gambar 8. Dokumentasi Kegiatan 2

Sumber: Dokumentasi Tim

3. KESIMPULAN

Penggunaan metode, teknik dan pendekatan yang tepat pada saat menggunakan aplikasi TikTok dirasa dapat bermanfaat sebagai sarana dan media pembelajaran. Aplikasi TikTok dapat dijadikan media pembelajaran interaktif. Saat belajar, anak-anak menjadi lebih bersemangat dan tertarik untuk mengetahui sesuatu lebih daripada biasanya. Student Learning Center (SLC) atau proses pembelajaran yang berpusat pada murid merupakan cara yang jitu agar murid tidak mudah bosan dan menjadi

antusias. Guru mengajak murid ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Salah satunya dengan menggunakan aplikasi TikTok dan melibatkan murid saat penggunaan aplikasi tersebut serta tentunya tetap harus dalam pengawasan guru untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

Ucapan Terima Kasih

Tim mengucapkan terima kasih atas dukungan dan bantuannya kepada SDIT Attasyakur, Depok, Jawa Barat dan Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

REFERENSI

Afifah, N., Filza, D. L., Salsabila, A. P., Zulfahmi, M. N., & Budi, E. S. (2022). Penerapan Aplikasi TikTok Education Holistik Integratif di TK Tarbiyatul Athfal Desa Kecapi Kecamatan Tahunan Jepara. *Indonesian Journal of Community Services*, 4(1), 83. <https://doi.org/10.30659/ijocs.4.1.83-92>

Ayuningtyas, F., Cahyani, I. P., & Purabaya, R. H. (2022). Edukasi Penggunaan Media Sosial TikTok sebagai Media Pembelajaran di SDIT Attasyakur. *Cendekia : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.32503/cendekia.v4i1.2326>

Ayuningtyas, F., Permadhy, Y. T., & Riyantini, R. (2022). Pendampingan “ Cerdas dalam Penggunaan Gadget ” Bagi Anak- Anak. *CHARITY: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 05(01), 90–99.

Damar, A. M. (2021). *Upaya TikTok Edukasi Pengguna Bagian Konten Positif*. <https://www.liputan6.com/teknoread/3877620/upaya-tik-tok-edukasi-pengguna-bagikan-konten-positif>

Hasanah, W. U., & Karnawati, R. A. (2022). Pembelajaran Berbasis Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Poster Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI Bahasa SMAN 113 Jakarta. *Kiryoku*, 6(1), 42–51. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v6i1.42-51>

Kelana, I. (2021). *Pemanfaatan Tik Tok Sebagai Media Edukasi*. <https://www.republika.co.id/berita/r1evyt374/pemanfaatan-tiktok-sebagai-media-edukasi>

Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sositoteknologi*. Simbiosis Rekatama Media.

Setiadi, A. (2014). Pemanfaatan Media Sosial untuk Efektifitas Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 16(1).

Syafri, E. P. E., & Kulsum, U. (2021). TikTok; Media Pembelajaran Alternatif dan Atraktif pada Pelajaran PPKn Selama Pandemi di SMP Negeri 2 Mertoyudan. *Seri Prosiding Seminar Nasional Dinamika Informatika*, 5(1), 110–115.