

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL *TIK TOK* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV SDN TROSOBO II

Lenny Tri Utami Santoso

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, santosolenny@gmail.com

Wahyu Sukartiningsih

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media sosial *tik tok* dalam pembelajaran dan mengetahui apakah terdapat pengaruh pemanfaatan media sosial *tik tok* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Trosobo II pada semester 2 tahun ajaran 2020/2021 di masa pandemi covid-19. Metode penelitian menggunakan *pre experimental design* dengan rancangan *one group pre-test post-test design*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah uji *T-Test*. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi, angket, serta tes. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Trosobo II yang berjumlah 10 siswa. Hasil penelitian Uji T diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,107 > 2,306$), menunjukkan adanya pengaruh pemanfaatan media sosial *tik tok* terhadap keterampilan berbicara.

Kata Kunci: media sosial *tik tok*, keterampilan berbicara.

Abstract

The purpose of this study is to determine the use of tik tok social media in learning and determine whether there is an influence of tik tok social media utilization on the speaking skills of the fourth grade students of Trosobo II State Elementary School in second semester of the 2020/2021 school year during the covid-19 pandemic. The research method used pre experimental design with one group pre-test post-test design. The data analysis technique used in this study is the T-Test. Data collection techniques in the form of documentation, questionnaires, and tests. The samples used in this study were the fourth grade students of Trosobo II State Elementary School which numbered 10 students. The results of the T-Test study obtained by $t_{count} > t_{table}$ ($3,107 > 2,306$), showed the influence of tik tok's use of social media on speaking skills.

Keywords: Social media *tik tok*, speaking skills.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah suatu sistem pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan dalam diri siswa, yakni pengendalian diri, kerohanian, karakter, serta keahlian yang dibutuhkan dalam bermasyarakat. Kurikulum yang berlaku di Indonesia, yakni kurikulum 2013. Metode yang digunakan dalam kurikulum 2013 memperhatikan 3 aspek yakni sikap, keterampilan, serta pengetahuan dirumuskan dalam kemampuan dasar yang dapat dipelajari siswa (*mastery learning*) selaras dengan kaidah kurikulum berbasis kompetensi (Kemendikbud, 2013:9). Dalam kurikulum 2013 terdapat pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif serta berani untuk mengungkapkan pendapatnya.

Pembelajaran yang diikuti oleh siswa membutuhkan beberapa keterampilan, salah satunya adalah keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa adalah suatu keterampilan yang wajib dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Keterampilan berbahasa sendiri terdiri dari 4 aspek yakni berbicara, membaca, menulis, serta menyimak. Selain dalam dunia pendidikan, keterampilan berbahasa juga digunakan sebagai sarana komunikasi langsung maupun tidak langsung. Dengan menguasai bahasa Indonesia, siswa akan lebih mudah untuk berkomunikasi baik komunikasi secara lisan maupun tulis, terutama dalam proses pembelajaran dan menyelesaikan tugas akademik (Saddhono, 2012:177). Dengan demikian, bahasa menjadi suatu pondasi yang berkaitan dengan orang lain dan menggunakan ketentuan

bahasa yang sudah disepakati sehingga dapat menyesuaikan diri dengan masyarakat.

Kemampuan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam keterampilan berbahasa. Kemampuan berbicara yang baik banyak dipengaruhi oleh kuantitas latihan berbicara, jika semakin banyak latihan maka akan berimplikasi pada semakin baik kemampuan berbicara yang dimiliki oleh anak. Dengan memberikan pelatihan berbicara dengan baik dikelas, siswa akan mempunyai keterampilan berbicara baik dari pelafalan, intonasi yang tepat, dan penyampaian gagasan.

Berbicara ialah kegiatan penyampaian ide, gagasan, dan pikiran dengan maksud tertentu yang dinyatakan dengan perkataan kepada pendengar atau lawan bicara. Sehubungan dengan hal tersebut Wahyuni Oktavia & Kunci (2015:1) memaparkan berbicara merupakan keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata yang mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan maksud, ide, gagasan, pikiran, serta perasaan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak agar apa yang disampaikan dapat dipahami.

Dengan memiliki kemampuan berbicara yang baik, maka akan memudahkan anak untuk memaksimalkan potensi diri yang dimilikinya. Selaras dengan pernyataan tersebut Tarigan (2015:1) menyampaikan makin terampil seseorang berbahasa semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Dalam artian keterampilan berbicara sangat mempengaruhi jalan pikiran seseorang sehingga mampu menyampaikan pendapat serta gagasannya sesuai dengan topik pembicaraan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama *zoom meeting* dengan siswa serta guru kelas IV di SDN Trosobo II Sidoarjo, siswa kurang berani dalam menyampaikan pendapatnya. Hal tersebut dikarenakan selama pembelajaran guru hanya berfokus pada materi cerita fiksi yang disampaikan sehingga saat guru bertanya, siswa kurang paham dengan penjelasan materi yang terlalu cepat dan tidak mampu menjawab pertanyaan guru. Selain itu kenyataan di lapangan banyak proses pembelajaran bahasa Indonesia selama pembelajaran daring menggunakan metode ceramah dan mengerjakan tes berupa soal-soal yang membuat peserta didik bosan dan jenuh selama pembelajaran daring. Hal ini didukung berdasarkan hasil penelitian analisis proses pembelajaran daring yang dilakukan (Putria dkk, 2020:868) diperoleh data bahwa keadaan di lapangan selama pembelajaran daring diketahui bahwa kehadiran peserta tidak mencapai 100% meskipun dilaksanakan berdasarkan jam pembelajaran telah ditentukan, selain itu banyak materi yang tidak tuntas, kurangnya dorongan belajar siswa dan aspek ekonomi yang berkaitan dengan kuota internet. Perasaan jenuh dan bosan di rasakan siswa

dalam pembelajaran daring bagi anak usia sekolah dasar sehingga dirasa kurang efektif, selain itu ada faktor penghambat yaitu tidak semua siswa memiliki *handphone* dengan kuota serta jaringan yang mendukung dan masih banyak orang tua yang tidak dapat mendampingi anaknya saat pembelajaran daring.

Sehubungan dengan hal tersebut analisis pembelajaran daring juga dilakukan oleh (Rahmawati dkk, 2020:145) diperoleh data keadaan di lapangan yang menunjukkan penyebab terhambatnya pembelajaran daring tidak berjalan optimal meliputi penjelasan guru tidak diterima siswa dengan maksimal, motivasi belajar siswa dari hari ke hari semakin menurun. Jika minat belajar dan dorongan (motivasi) peserta didik terus menurun selama pembelajaran daring kemungkinan mempengaruhi hasil penilaian yang diperoleh siswa.

Agar dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengungkapkan pendapatnya peranan seorang guru sangat besar. Menurut Roesminingsih & Susarno (2016:146) kontribusi guru dalam proses pembelajaran meliputi banyak hal yaitu berperan sebagai pendidik, berkontribusi sebagai seorang pembelajar, sebagai sosok pelatih dan pembimbing. Selain itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan pembelajaran (*messages*) yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) agar pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya menurut Suprijono (2018:7). Sedangkan menurut Arsyad (2015:8) media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran, sehubungan dengan pendapat tersebut Aji (2018:432) memaparkan media pembelajaran interaktif dapat mewakili apa yang belum bisa disampaikan guru dan proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran yang inovatif dan kreatif diperlukan agar siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat mereka, salah satunya dengan pemanfaatan media sosial sebagai sarana media pembelajaran yang mendukung, seperti media sosial *tik tok*. Melalui media sosial *tik tok*, seorang guru dapat dengan mudah menciptakan pembelajaran interaktif, sehingga dapat disesuaikan dengan lingkungan, situasi, dan kondisi dari siswa.

Media sosial tidak hanya digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi, tetapi juga sebagai alat ekspresi diri (*self expression*) dan pencitraan diri (*self branding*) (Andreas et al, 2010:1). Menurut Kaplan dan Haenlein (2010:61) media sosial ialah sebuah kelompok media sosial berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi *Web 2.0*, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*. Sedangkan Christ Garret (dalam

Cawidu, 2016:1) mendefinisikan media sosial sebagai suatu alat, jasa, dan komunikasi yang memfasilitasi hubungan antarorang yang memiliki kepentingan atau ketertarikan yang sama.

Media sosial *tik tok* adalah sebuah jaringan sosial dan platform video musik Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016 (Aji, 2018:432), selain dikenal dengan nama *tik tok*, aplikasi ini juga mempunyai nama lain, yaitu *douyin* yang artinya video pendek vibrato. Pada awal diluncurkannya media sosial *tik tok* sampai dengan sekarang, media sosial *tik tok* banyak digunakan orang terutama anak-anak usia sekolah. Banyak konten tidak pantas untuk didengar maupun ditiru oleh anak dibawah umur, karena tidak adanya batasan usia pada media sosial *tik tok*. sehingga pada awal Juli 2018, aplikasi Tik tok untuk pertama kalinya mendapat teguran dan pemblokiran di Indonesia oleh Kominfo karena dinilai terlalu negatif untuk anak-anak. Pemblokiran tersebut dilakukan berdasarkan pemantauan tim AIS Kominfo, Pelaporan dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Anak (Kemen PPA), Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dan juga dari masyarakat. Baru pada Agustus tahun 2018 media sosial *tik tok* dapat kembali di unduh, dengan batasan usia yaitu 11 tahun (Aji, 2018:432).

Susilowati (2018:180) memaparkan media sosial *tik tok* adalah media sosial yang memberikan *special effects* unik dan menarik yang dapat digunakan oleh penggunanya dengan mudah sehingga dapat membuat video pendek dengan hasil yang keren serta dapat dipamerkan kepada teman atau pengguna lainnya. Sehubungan dengan hal tersebut, Marini (2019:36) memaparkan aplikasi *tik tok* adalah salah satu aplikasi yang membuat penggunanya terhibur. Media sosial tersebut membolehkan para pemakai untuk membuat video musik pendek mereka sendiri dengan tambahan *special effects* yang unik dan menarik.

Menurut Tekno Kompas ada sekitar 10 juta pengguna aktif media sosial *tik tok* di Indonesia, mayoritas dari pengguna media sosial *tik tok* di Indonesia sendiri adalah anak milenial, usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z. Sehingga media sosial *tik tok* memenuhi kriteria media pembelajaran, yaitu menarik dan dekat dengan siswa. Media sosial *tik tok* mampu menjadi media pembelajaran keterampilan berbicara siswa, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Menurut Aji (2018:434) media sosial *tik tok* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, karena media sosial *tik tok* memenuhi kebutuhan belajar siswa, media sosial *tik tok* menarik minat siswa karena keterbaruannya, dan memiliki banyak fitur yang dapat diimplementasikan ke dalam pembelajaran, serta media sosial *tik tok* ekuivalen dengan perkembangan

kematangan dan pengalamannya serta karakteristik siswa yang merupakan generasi milenial, yang lekat dan dekat dengan dunia digital khususnya gawai.

Pemanfaatan media sosial *tik tok* dalam pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berbicara lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa kelas IV SD yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Hal tersebut dikarenakan media sosial *tik tok* cukup familiar dan sering digunakan oleh anak-anak saat ini. Melalui pemanfaatan tersebut diharapkan mampu menarik minat dan menghilangkan kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu adakah pengaruh dari pemanfaatan media sosial *tik tok* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media sosial *tik tok* terhadap keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun manfaat penelitian ini bagi guru yakni dapat meningkatkan pengetahuan mengenai pemanfaatan media sosial *tik tok* dalam pembelajaran sehingga dapat melakukan pembelajaran yang inovatif pada setiap pembelajaran. Serta manfaat bagi siswa yakni mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan memakai media sosial yang familiar dipakai oleh anak-anak saat ini, serta dapat meningkatkan minat serta motivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui teknik *pre experimental design*. Arikunto (2016:123) menyatakan, bahwa *pre-experimental designs (nondesign)* seringkali dipandang sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya, dikarenakan pada desainnya masih terdapat variabel luar yang ikut mempengaruhi variabel terikat. Rancangan penelitian yang digunakan ialah *one group pretest-posttest design*, berupa kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (*posttest*) (Arikunto, 2016:124). Rumusan rancangan penelitian sebagai berikut:

O1	X	O2
<i>Pretest</i>	perlakuan (<i>treatment</i>)	<i>Posttest</i>
Rancangan <i>pretest-posttest</i>		

Keterangan:

O1 : Tes awal (*pretest*)

X : Perlakuan (*treatment*)

O2 : Tes akhir (*posttest*)

(Sugiyono, 2012:75)

Pretest berupa tes lisan yang berisi cerita tentang hasil pengembangan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia meliputi penguasaan cerita, alur, serta katakter tokoh dalam sebuah cerita fiksi.

Pemberian *treatment* pada siswa kelas IV SD dalam pengembangan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi penguasaan cerita fiksi melalui media sosial *tik tok*.

Posttest berupa tes lisan menggunakan media sosial *tik tok* yang dilakukan pada siswa kelas IV SD untuk memulai keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi penguasaan cerita fiksi setelah diberikan *treatment*.

Tempat penelitian yakni pada SDN Trosobo 2 Sidoarjo, terletak di Jl. Raya Trosobo, Kelurahan Kramat Jegu, Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur. Dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021, pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 4 sekolah dasar, tema 8 Daerah Tempat Tinggalku subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku pembelajaran 1.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Trosobo 2 Sidoarjo, dengan populasi siswa sebanyak 68 siswa yang sampelnya diambil 15% dari populasi tersebut yakni 10 siswa yang terdiri dari 5 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki. Dari sampel yang diambil dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Objek dari penelitian ini adalah pengaruh pemanfaatan media sosial *tik tok* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD. Variabel penelitian ialah bentuk informasi untuk dijadikan kesimpulan yang telah ditetapkan pada penelitian untuk dipelajari serta dipahami hingga tercapai (Sugiyono, 2018:38). Pada bab ini terdapat variabel bebas yaitu menjadi sebab adanya perubahan pada variabel terikat (dependen) serta variabel yang mempengaruhi. Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang jadi akibat ataupun yang dipengaruhi oleh variabel bebas (Sugiyono, 2018:39). Variabel bebas adalah media sosial *tik tok*, sedangkan variabel terikat merupakan keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SDN Trosobo II Sidoarjo. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, angket dan data hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* terkait dengan pemanfaatan media sosial *tik tok*, dan keterampilan berbicara siswa selama proses pembelajaran berlangsung berupa aktivitas untuk siswa.

Pada penelitian ini proses analisis data dimulai dari menganalisis hasil validasi, hasil angket respon siswa, dan hasil belajar siswa. Dalam lembar validasi dan angket menggunakan skala Likert dengan kriteria 4 = sangat baik; 3 = baik; 2 = cukup baik; 1 = sangat kurang. Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis yaitu:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase nilai rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor hasil pengumpulan data

$\sum xi$ = jumlah skor maksimal

(Sumber: Sudijono, 2007)

Setelah perhitungan data menggunakan rumus diatas kemudian hasil persentase diinterpretasikan dalam kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Kriteria Validasi

Persentase (%)	Kriteria	Keterangan
0 – 20	Tidak Valid	Perlu Revisi Total
21 – 40	Kurang Valid	Perlu Revisi
41 – 60	Cukup Valid	Perlu Revisi
61 – 80	Valid	Perlu Sedikit Revisi
81 – 100	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

(Sumber: Riduwan, 2012)

Berikutnya uji validasi pada instrumen teknik tes berupa *pretest* dan *posttest* memanfaatkan bantuan pengolahan data SPSS 28 menggunakan rumus korelasi *product moment*. Butir pertanyaan dapat dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% dengan n sebanyak 10 siswa dapat diketahui bahwa r_{tabel} yaitu 0,632. Maka setelah proses uji coba kemudian dilakukan uji validitas dinyatakan bahwa 3 pertanyaan dalam bentuk uraian semuanya dinyatakan benar dan valid.

Langkah selanjutnya setelah melaksanakan tahap uji validitas adalah melakukan uji reliabilitas dengan bantuan SPSS 28 menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Banyak butir soal atau pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians soal

σ_1 : Varians total

(Siregar, 2017:58)

Setelah perhitungan uji reabilitas memperoleh hasil, langkah berikutnya ialah membandingkan hasil hitung dengan r_{tabel} . Adapun kriterianya sebagai berikut:

$r_{11} \leq r_{tabel}$ maka hasilnya tidak reliabel, tetapi jika

$r_{11} > r_{tabel}$ maka hasilnya reliabel. Berdasarkan

perolehan perhitungan SPSS 28 diperoleh koefisien reliabilitas 0,737, dengan r_{tabel} taraf signifikansi 5% bernilai 0,632. Maka dapat dibandingkan $r_{11} > r_{tabel}$ yang

bernilai $0,737 > 0,632$, diperoleh kesimpulan bahwa pertanyaan *pretest* dan *posttest* dikatakan terbukti (reliabel).

Tahap selanjutnya ialah pelaksanaan *pretest* yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran melalui *zoom meeting*, bermanfaat mengukur keterampilan berbicara siswa meliputi materi penguasaan cerita, alur, serta katakter tokoh dalam sebuah cerita fiksi sebelum menggunakan media sosial *tik tok*. Sedangkan pemberian *posttest* dilakukan diakhir pembelajaran, yang bertujuan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa meliputi materi penguasaan cerita, alur, serta katakter tokoh dalam sebuah cerita fiksi dengan menggunakan media sosial *tik tok*.

Data yang telah terkumpul, kemudian diolah menggunakan teknik analisis guna mendapat kesimpulan data. Menggunakan rumus *Chi-Kuadrat* sebagai uji normalitas agar peneliti dapat mengetahui apakah data yang didapat berdistribusi normal atau tidak. Data tersebut dimasukkan ke dalam rumus *Chi-Kuadrat* sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \left[\frac{(fo - fe)^2}{fe} \right]$$

Keterangan:

X^2 = nilai *Chi-Kuadrat* hitung

Fo = frekuensi yang diperoleh

Fe = frekuensi yang diharapkan

(Siregar, 2017:136)

Setelah hasil diperoleh langkah selanjutnya ialah membandingkan dengan *Chi-Kuadrat* tabel. Jika distribusi data $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ maka dinyatakan normal, sedangkan distribusi data $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ maka dinyatakan tidak normal.

Kemudian peneliti melakukan uji t-test yang berfungsi mengetahui ada pengaruh atau tidak ada pengaruh secara signifikan dari perolehan data *pretest* dan *posttest* yang dihitung menggunakan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}1 - \bar{X}2}{\sqrt{\frac{(n1 - 1)S_1^2 + (n2 - 1)S_2^2}{n1 + n2 - 2} \left(\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2} \right)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}1$: nilai rata-rata kelas kontrol

$\bar{X}2$: nilai rata-rata kelas eksperimen

$n1$: jumlah siswa kelas kontrol

$n2$: jumlah siswa kelas eksperimen

S_1^2 : nilai varian kelas kontrol

S_2^2 : nilai varian kelas eksperimen

(Siregar, 2017:179)

Setelah perhitungan t-test memperoleh hasil, langkah berikutnya ialah melakukan pengecekan pada tabel nilai t. Hasil dari t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima yang berarti perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan. Sedangkan jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak yang berarti perlakuan yang diberikan tidak berpengaruh secara signifikan.

Kemudian dilakukan uji N-Gain yang merupakan pengujian tahap akhir untuk mengetahui besarnya kemajuan peningkatan pada penilaian belajar siswa sebelum dan sesudah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{nilai pretest}}$$

Setelah perhitungan data menggunakan rumus diatas kemudian hasil persentase diinterpretasikan dalam kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Pedoman hasil N-Gain

Skor	Kategori
$G \leq 0,3$	Rendah
$0,3 < g \leq$	Sedang
$G > 0,7$	Tinggi

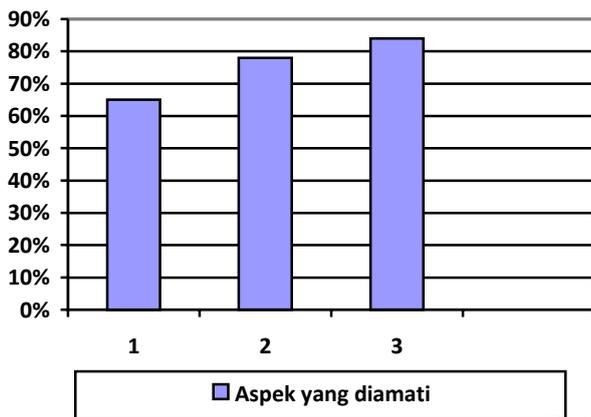
(Hidayati, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan penelitian ini mengacu pada rumusan masalah. Hasil penelitian diperoleh peneliti berdasarkan pembelajaran yang dilakukan dalam dua kali pertemuan secara daring. Hasil keterampilan berbicara siswa dapat terlihat pengaruh yang signifikan, hal tersebut nampak pada kemampuan berbicara siswa menjadi lebih baik. Materi tentang pembelajaran bahasa Indonesia meliputi penguasaan cerita, alur, serta katakter tokoh dalam sebuah cerita fiksi, yang disajikan melalui *power point* serta video guna mempermudah dalam penyampaian pembelajaran daring.

Hasil penelitian yang diperoleh dari analisis berupa pengamatan yang dilakukan oleh seorang pengamat terkait pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui *zoom meeting* terkait aktivitas siswa berdasarkan aspek yang telah ditentukan dengan memberikan nilai atau skor pada lembar instrumen yang diberikan, sehingga diperoleh hasil kegiatan siswa sebagai berikut.

Diagram 1. Rata-rata Persentase Aktivitas Siswa

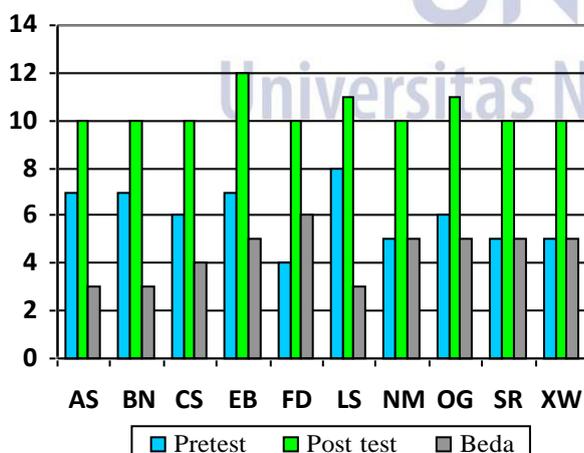


Keterangan:

1. Siswa merespon pertanyaan yang diberikan guru dan memberikan pendapat berdasarkan pengetahuan awal.
2. Siswa menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dengan efisien.
3. Siswa menggali keterangan berupa informasi, kecermatan, dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan.

Berdasarkan diagram aktivitas siswa diperoleh rata-rata persentase pada kegiatan yang dilakukan siswa mencapai hasil dalam kategori baik. Perolehan persentase setiap aspek apabila diurutkan yaitu sebesar 65%, 78%, dan 84%. Setiap aspek memperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 75,66% yang termasuk dalam kategori persentase baik, maka dapat menggambarkan apa yang dilakukan siswa dalam pemanfaatan media sosial *tik tok* sudah memenuhi perlakuan yang seharusnya diterima oleh siswa.

Diagram 2. Hasil rekapitulasi nilai *pretest* dan *post test* keterampilan berbicara siswa kelas IV



Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan,

dalam diagram tersebut menampilkan jika FD dan SR mengalami peningkatan dalam keterampilan berbicara yang tinggi yakni dengan nilai beda 6. Hasil analisis informasi digunakan peneliti dalam menanggapi rumusan permasalahan serta kelengkapan pengujian hipotesis yakni “terdapat pengaruh dalam pemanfaatan media sosial *tik tok* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV”.

Sesudah data nilai diperoleh yaitu *pretest* dan *posttest* dilakukan uji normalitas pada data, dengan menggunakan rumus *Chi-Kuadrat*:

$$X^2 = \sum \left[\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \right]$$

Keterangan:

X^2 = nilai *Chi-Kuadrat* hitung

F_o = 22, 24

F_e = 23

$$X^2 = \frac{(22 - 23)^2}{23} + \frac{(24 - 23)^2}{23} = 0,08$$

Diperoleh X^2_{hitung} sebesar 0,08 dengan X^2_{tabel} sebesar 3,48, sehingga dapat dikatakan data *pretest* dan *posttest* terdistribusi normal baik dikelas eksperimen maupun dikelas kontrol dengan perbandingan $0,08 \leq 3,48$.

Dengan bantuan SPSS 28 dilakukan tahapan uji homogenitas terkait data *pretest* dan *posttest*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil uji homogenitas

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
Kelas	Equal variances assumed	3,856	,085
	Equal variances not assumed		

Dari tabel diatas diketahui bahwa Signifikansi *Levene's Test for Equality of Variances* > α 5% (0,05) yaitu 0,085 > 0,05, dapat diartikan bahwa varian data penelitian bersifat homogen atau sama.

Langkah selanjutnya setelah melewati tahap uji normalitas kemudian data penelitian dinyatakan normal, yaitu melakukan uji hipotesis *Independent Samples T-test* melalui program SPSS 28 dengan ketentuan taraf signifikan 5%, hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil uji Independent Samples T-test
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance	Mean difference	Std. Error difference	95% Confidence Interval of the Difference		
						One-Sided p	Two-Sided p		Lower	Upper	
Kelas	Equal variances assumed	3,856	,085	-3,107	8	,007	,015	-21,64	6,965	-37,70	5,580
	Equal variances not assumed			-3,107	6,5	,010	,020	-21,64	6,965	-38,54	4,708

Dari tabel diatas diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,107 > 2,306$, menunjukkan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada pemanfaatan media sosial tik tok terhadap keterampilan berbicara siswa.

Perhitungan uji N-Gain yang diperoleh membuktikan bahwa adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest yang dapat diamati melalui tabel berikut:

Tabel 5. Hasil uji N-Gain

Nilai		n-gain
Pretest	Posttest	
64,98	86,62	0,617

Berdasarkan hasil diatas dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa. Perolehan nilai n-gain sebesar 0,617 tergolong tinggi pada kedua kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Hasil Penilaian Validasi Ahli

Angket dapat dikatakan layak apabila telah melalui tahap validasi yang dilakukan oleh dosen ahli, bertujuan untuk memperkuat data mengenai kevalidan dari angket. Hasil validasi dari dosen ahli bisa dilihat secara detail pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Hasil validasi angket

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kejelasan isi angket				√
2	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami				√
3	Kesesuaian petunjuk pengerjaan				√
4	Kalimat sederhana yang sesuai dengan jenjang kelas			√	
5	Istilah yang mudah dipahami				√

Keterangan:

- 1 = Sangat kurang atau tidak ada
- 2 = Cukup baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat baik

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pada satu indikator terdapat 4 kriteria skor penilaian. Untuk mendapatkan hasil validasi angket dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$P = 0,95 \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa persentase hasil validasi angket adalah 95%, oleh karena itu angket penelitian dapat dikatakan telah memenuhi kriteria sangat valid.

PEMBAHASAN

Berdasarkan prosedur analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap hasil penelitian, diperoleh gambaran yang jelas mengenai tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui ada tidaknya pengaruh dari pemanfaatan media sosial tik tok terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD pada pembelajaran bahasa Indonesia materi penguasaan cerita, alur, serta katakter tokoh dalam sebuah cerita fiksi. Data hasil uji hipotesis yang sudah dianalisis menunjukkan bahwa media sosial tik tok memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa. Hal tersebut didukung oleh data hasil rekapitulasi yang menunjukkan adanya perbedaan pada pretest dan posttest.

Berdasarkan hasil analisis data yang dibantu dengan program SPSS 28 diperoleh hasil signifikansi perbedaan 0,15 dan 0,20 yang lebih kecil dari 0,05. Selanjutnya pada

t_{hitung} diperoleh nilai 3,107 sehingga nilai t_{hitung} lebih besar dibandingkan dengan nilai t_{tabel} yaitu 2,306. Maka dapat dituliskan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,107 > 2,306$, yang menyatakan bahwa H_0 tidak diterima (ditolak). Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan SPSS tersebut dapat disimpulkan bahwa antara gain nilai *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan yang cukup signifikan.

Berdasarkan perhitungan keterampilan berbicara siswa dapat meningkat dan memiliki pengaruh melalui media sosial *tik tok* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Trosobo II Sidoarjo. Hal ini terbukti dari sebelum dan sesudah perlakuan. 10 siswa mendapat nilai rata-rata *pretest* 49,9, (LS) memperoleh nilai tertinggi yakni 66,6 dan (FD) memperoleh nilai terendah 33,3. Pada *posttest* (EB) memperoleh nilai tertinggi yakni 100 sedangkan (LS) dan (OG) mendapat nilai yang sama yakni 91,6.

Hal tersebut didukung oleh Aji dan Budiyo (2018) yang menyatakan bahwa, “*The success of Curriculum 2013 implementation can be assessed through the implementation of the learning plan, learning process, the formation of competence, and the character of learners. In general, learning activities include initial activity or opening, core activity or the inclusion of competence and character, and the final or concluding activities*” Keberhasilan implementasi kurikulum 2013 dapat diukur melalui proses perencanaan pembelajaran yang matang. Salah satunya ialah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berupa media sosial *tik tok* dapat diaplikasikan pada *smartphone* berbasis android maupun iOS. Hal tersebut memungkinkan media pembelajaran dapat diakses atau dioperasikan kapan saja dan dimana saja. Media pembelajaran ini termasuk dalam kategori media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Pernyataan ini sesuai dengan definisi *mobile learning* oleh O’Malley dalam (Purbasari, 2013), yaitu suatu pembelajaran yang siswanya tidak diam pada satu tempat saja atau kegiatan pembelajaran yang terjadi ketika siswa memanfaatkan perangkat teknologi.

Hasil dari analisis data menampilkan bahwa dengan menggunakan media sosial *tik tok* mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan. Hal tersebut nampak dari perolehan nilai rata-rata sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan menggunakan media sosial *tik tok*, dari nilai rata-rata siswa yang semula 49,9 setelah perlakuan nilai rata-rata siswa meningkat yakni 86,6. Kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia mengenai materi penguasaan cerita, alur, serta katakter tokoh dalam sebuah cerita fiksi. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi, perhatian, maupun skill yang didapatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara. Sedangkan faktor eksternalnya ialah mampu menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan keaktifan siswa dalam

mengungkapkan pendapatnya saat pembelajaran berlangsung.

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara daring menggunakan *zoom meeting*, siswa tetap berperan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung terkait dengan pemanfaatan media sosial *tik tok*, serta penguasaan cerita, alur, serta katakter tokoh dalam sebuah cerita fiksi dalam dampingan guru sebagai fasilitator dilakukan secara daring atau jarak jauh dengan menggunakan bantuan internet. Sehingga selama pembelajaran berlangsung siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Media sosial *tik tok* digunakan untuk memfasilitasi siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara, sebab media sosial *tik tok* memiliki berbagai macam filter, stiker, musik yang menarik, serta media sosial yang sering digunakan oleh siswa dan media sosial *tik tok* lebih mudah dalam menggunakannya. Dengan menggunakan media sosial *tik tok* dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengerjakan serta meningkatkan keingintahuan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wisnu Nugroho Aji, 2018) berjudul “Aplikasi *Tik Tok* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia” menunjukkan bahwa Aplikasi *Tik Tok* bersama dengan penggunaan metode dan teknik yang tepat, dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Dengan fiturnya yang beragam dan kemudahan dalam pengoperasian, maka pemanfaatan aplikasi *Tik Tok* dapat diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

Juga terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh (Bagus Prianbodo, 2018) berjudul “Pengaruh *TikTok* Terhadap Kreativitas Remaja Surabaya” menampilkan bahwa besarnya nilai koefisien korelasi yang menunjukkan seberapa erat pengaruh antara variabel X (Remaja Menggunakan Aplikasi *TikTok*) dengan variabel Y (Kreativitas Remaja Surabaya) sebesar 0,645, bernilai kuat berdasarkan interval koefisien antara 0,60 – 0,79. Nilai koefisien determinasi R^2 sebesar 0,416 memiliki pengertian bahwa pengaruh variabel X terhadap variabel Y sebesar 41,6%. Dengan demikian dinyatakan bahwa aplikasi *tik tok* memiliki pengaruh terhadap tingkat kreativitas remaja Surabaya.

Hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh dalam pemanfaatan media sosial *tik tok*. Dengan ini menjawab rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini, dan keterampilan berbicara siswa dapat ditingkatkan melalui media sosial *tik tok*. Siswa menjadi lebih kreatif dan aktif pada proses pembelajaran karena adanya bantuan media yang menjadikan pembelajaran tidak cepat

membosankan karena adanya berbagai macam *special effects*, stiker, dan musik yang menarik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah diperoleh pada penelitian ini terkait pemanfaatan media sosial *tik tok* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Trosobo II pada masa pandemi covid-19 yang telah diuraikan secara rinci sehingga didapatkan kesimpulan, yaitu pembelajaran keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media sosial *tik tok* berpengaruh signifikan pada siswa kelas IV SDN Trosobo II. Hal tersebut nampak pada hasil penelitian dengan uji T diperoleh t_{hitung} sebesar 3,107 > t_{tabel} sebesar 2,306.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan pemanfaatan media sosial *tik tok* yang dilaksanakan di SD Negeri Trosobo II, maka terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan:

1. Saat pembelajaran daring guru sebaiknya menggunakan media sosial *tik tok* sebagai media pembelajaran yang dekat dengan siswa serta mudah untuk dilakukan dirumah agar siswa dapat belajar dengan optimal dan efektif.
2. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melanjutkan penelitian ini serta mampu menyajikan dan mengembangkan hasil yang lebih bervariasi berkaitan dengan keterampilan berbicara siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Wisnu Nugroho. 2018. *Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. ISBN: 978-602-679-21-2
- Aji, W. N dkk. 2018. *The Teaching Strategy of Bahasa Indonesia in Curriculum 2013*. International Journal of Active Learning. Vol. 3 No. 2. <https://doi.org/10.15294/IJAL.V3I2.122> (Online)
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo
- Bohang, Fatimah Kartini. 2018. *Tik Tok Punya 10 Juta Pengguna Aktif di Indonesia*. <https://tekno.kompas.com/read/2018/07/05/09531027/tik-tok-punya-10-jutapengguna-aktif-di-indonesia>. (Online)
- Cawidu, I. 2016. *Pemanfaatan Media Sosial Materi Presentasi Disampaikan Dalam Acara Rapat Kerja Pustakawan XX Ikatan Pustakawan Indonesia*. Bandung. <http://ipi.perpusnas.go.id/wp-content/uploads/2016/10/Pemanfaatan-Media-Sosial-Ismail-Cawidu.pdf/>. (Online)
- Hidayati, K. 2019. *Pengaruh Model Learning Cycle Tipe 7e Terhadap Hasil Belajar Siswa Sdn Kenongo I*. 07, 2655–2664.
- Kaplan, Andreas dkk. 2010. *Users of the world, unite! The Challenges and Opportunities of Social Media* Kelley School of Business Business.Horizons. Vol. 53 No. 1
- Kemendikbud. 2013. *Kurikulum 2013*. Jakarta
- Marini, Riska. 2019. *Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di Smpn 1 Gunung Sugih Kab. Lampung Tengah*. Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/8430/1/SKRI-PSI.pdf>. (Online)
- 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.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). *Analisis Proses pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar*. Jurnal basicedu. Vol. 4 No. 4
- Rahmawati, N. R., Rosida, F. E., & Kholidin, F. I. (2020). *Analisis Pembelajaran Daring Saat Pandemi Di Madrasah Ibtidaiyah*. SITTAH: Journal of Primary Education. Vol. 1 No. 2
- Riduwan. 2012. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Roesminingsih, M., & Susarno, L. H. (2016). *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya: Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Ilmu Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Saddhono, K. 2012. *Kajian Sociolinguistik Pemakaian Bahasa Mahasiswa Asing Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk penutur.Asing (BIPA) di Universitas Sebelas Maret. Kajian Linguistik Dan Sastra*. Vol. 24 No. 2. <https://doi.org/10.23917/cls.v24i2.96>. (Online)
- Siregar, Syofian. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : PT Fajar Interpratama Mandiri
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Grafindo
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta

- Suprijono. 2018. *Media Pembelajaran*. Surabaya : Unesapress
- Susilowati. *Pemanfaatan Aplikasi Tik tok Sebagai Personal Branding di Instagram (studi deskriptif kualitatif pada akun @bowo_allpennliebe)*. Jurnal Komunikasi. Vol. 9 No. 2
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa
- Wahyuni Oktavia, S., & Kunci, K. (2015). *Inovasi Model Partisipasi Solusi (Partisol) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa*. Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia

