



PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG

Nova Zira Fitria¹, Damai Yani²

¹ (Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang)

² (Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang)

Email Penulis : vitryanova17@gmail.com

Sejarah Artikel

Submit : 2023-10-26

Diterima : 2023-11-02

Diterbitkan : 2023-11-10

Abstract

This research is motivated by the phenomenon of using the TikTok application among students or students including in learning with the aim of seeing the relevance of using the TikTok application in Japanese language learning and students' views or assessments of the use of TikTok application-based media as learning media. This research uses a qualitative approach with a descriptive case study design with the number of research respondents as many as 24 students of class XI IPA 1 SMA PGRI 1 Padang. Data collection was carried out by distributing questionnaires and semi-structured interviews. The data in this study were obtained based on statements from the results of distributing questionnaires and in-depth interviews with respondents. The instrument used to collect data consisted of 20 statements in a questionnaire and semi-structured interview questions. Based on the results of the questionnaire analysis, it is known that the student's perception or response to the use of the TikTok application in learning Japanese obtained a range of positive perception categories with an average of 81.93%. Then based on the interview analysis results dominated by the positive perceptions that the application's use in the learning of Japanese can arouse student learning interest, so it can be concluded that the app has a positive value in Japanese learning.

Keywords:

*Interactive Learning Media,
TikTok, Japanese Language*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang atau individu dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Susilana dan Riyana, 2009:1) Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak, yaitu siswa sebagai penerima dan guru sebagai fasilitator. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan guru dan antar peserta didik dalam rangka perubahan sikap (Jihad dan Haris, 2013: 11). Oleh karena itu, guru dan peserta didik harus bekerja sama untuk saling mendukung agar mereka dapat secara meyakinkan memperoleh kompetensi yang telah diidentifikasi dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dalam proses pembelajaran, guru harus memiliki kemampuan untuk memfasilitasi peserta didik, termasuk kemampuan untuk menyajikan pembelajaran, menggali kemampuan siswa dan mengembangkan potensi siswa. Dengan demikian, guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, tetapi dengan kedudukannya sebagai peran yang membangkitkan aktivitas dan semangat dalam belajar, harus mampu merencanakan dan menciptakan sumber belajar lain sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan interaktif. Sumber belajar selain guru disebut dengan penyalur atau penghubung pesan-pesan pengajaran yang diadakan dan diciptakan secara terencana.

Dalam proses pembelajaran, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih mudah. Dengan media pembelajaran yang menarik, siswa menjadi lebih antusias dalam menghadapi proses pembelajaran. Peran media pembelajaran sangat mempengaruhi hasil akhir dari kegiatan belajar mengajar bagi guru dan siswa yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Namun, dalam merencanakan media pembelajaran, guru juga harus memahami dan dapat menentukan media mana yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan serta sesuai dengan perkembangan zaman.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau benda yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dalam menyampaikan pesan atau informasi mengenai materi yang disampaikan. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, dapat menarik minat dan membangkitkan semangat siswa dalam belajar serta membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, sehingga menyebabkan siswa lebih aktif di kelas. Selain itu, pemilihan media yang melibatkan teknologi dapat membuat proses pembelajaran menjadi fleksibel karena dengan media tersebut, siswa dapat belajar dengan leluasa dimanapun dan kapanpun.

Dampak perkembangan zaman dalam ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap proses pembelajaran menuntut para guru untuk dapat memilih dan menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang ada di sekitarnya. Situasi dimana perkembangan teknologi yang begitu pesat menjadi hal yang digandrungi oleh semua generasi dan hampir menggunakan teknologi dalam setiap aspek kehidupan. Hal ini menuntut para guru untuk mengupdate fasilitas dan kompetensinya dalam menghadapi pendidikan di era ini, termasuk yang berkaitan dengan kemampuan dan kreatifitas dalam memanfaatkan media pembelajaran, baik media pembelajaran yang berbasis teknologi, modern, maupun media pembelajaran yang berbasis internet.

Tuntutan akan pemanfaatan teknologi pendidikan yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dapat menjadi perhatian utama siswa baik di dalam maupun di luar kelas. Dengan kata lain, media pembelajaran dapat dibuat dengan memanfaatkan teknologi pendidikan, salah satunya adalah telepon genggam dengan fasilitas berupa aplikasi yang dimiliki. Seiring dengan perkembangan teknologi, handphone memiliki fasilitas yang semakin baik dengan didukung oleh jaringan internet yang dapat diakses hampir di seluruh dunia dan berbagai aplikasi yang dapat diunduh dengan mudah, salah satunya adalah aplikasi TikTok.

TikTok merupakan aplikasi yang berasal dari media sosial berbasis internet yang menyediakan fitur untuk membuat dan membagikan konten berupa video pendek (Prosenjit dan Anwesana, 2021). Kehadiran aplikasi TikTok tentunya memberikan beberapa pengaruh dan dampak positif dan negatif bagi penggunanya, apalagi mayoritas masyarakat Indonesia masih menganggap aplikasi TikTok sebagai sarana hiburan dan cenderung kurang bermanfaat karena menyebabkan kecanduan sehingga timbul rasa malas untuk melakukan hal apapun, salah satunya belajar. Namun, seiring dengan perkembangannya, konten yang ditawarkan semakin beragam sehingga tidak hanya berisi hiburan saja, tetapi juga berisi edukasi yang beragam dan dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran bagi para pelajar dan sebagai bentuk pemanfaatan teknologi yang baik.

Kasus yang peneliti temukan saat observasi di SMA PGRI 1 Padang khususnya di kelas XI IPA 1 adalah kreativitas guru dalam memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran. Hal ini dilatarbelakangi oleh fenomena penggunaan aplikasi TikTok dikalangan siswa dimana diantara mereka cukup aktif dalam menonton berbagai konten hiburan bahkan mengoleksi konten-konten pribadi yang tidak mendidik sehingga berdampak pada minat belajar siswa. Tingginya intensitas penggunaan TikTok di beberapa waktu seperti pada saat jam istirahat yang dilakukan untuk tujuan hiburan semata. Siswa lebih tertarik dengan konten-konten yang ditawarkan oleh aplikasi TikTok, apalagi aplikasi tersebut sangat digemari oleh berbagai kalangan. Akibatnya, pembelajaran yang diterima sebelumnya menjadi terlupakan dan diabaikan begitu saja melihat tidak adanya larangan atau kebijakan khusus dari pihak sekolah dalam penggunaan telepon genggam selama di sekolah.

Melihat permasalahan di atas, guru berinisiatif untuk memanfaatkan situasi dengan baik dengan melibatkan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran yang interaktif. Alih-alih mengeluhkan siswa yang sibuk menggunakan aplikasi TikTok dan tidak memberikan dampak positif terhadap konten yang ditonton, guru dapat memanfaatkan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran yang kreatif dan mampu membantu guru memberikan pemahaman serta merekomendasikan konten edukasi yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.

Dengan menggunakan aplikasi TikTok dalam pembelajaran, siswa lebih termotivasi untuk memahami pembelajaran bahasa Jepang. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa dapat terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan Hanum (2019) bahwa pembelajaran yang melibatkan teknologi dapat memberikan karakter tersendiri dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar. Namun, penggunaan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran berbasis konten edukasi juga memiliki kelemahan yaitu tampilan atau ciri khas dari

setiap akun dan materi yang dibahas ada yang tidak relevan dengan tujuan pembelajaran dan bersifat bebas. Dalam artian konten yang dibahas memiliki materi yang kurang mendetail dan bersifat umum, sehingga peserta didik cukup kesulitan untuk mencari materi yang selaras dengan apa yang sedang dipelajari.

Berdasarkan hal di atas, setelah menggunakan aplikasi TikTok dalam pembelajaran bahasa Jepang, peneliti ingin mengetahui persepsi siswa kelas XI IPA 1 SMA PGRI 1 Padang tahun ajaran 2021/2022 terhadap penggunaan aplikasi tersebut. Peneliti berasumsi bahwa siswa SMA PGRI 1 Padang memiliki persepsi yang beragam terhadap aplikasi TikTok jika digunakan sebagai media untuk mempermudah memahami pembelajaran bahasa Jepang. Jika banyak dari siswa yang beranggapan bahwa konten edukasi pada aplikasi TikTok baik, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis konten edukasi pada aplikasi TikTok bersifat interaktif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran bahasa Jepang. Sebaliknya, jika mayoritas siswa berpendapat bahwa aplikasi TikTok tidak positif, maka dapat disimpulkan bahwa konten edukasi pada aplikasi TikTok tidak interaktif dan memiliki persepsi yang negatif untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang.

Namun, mempertimbangkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis konten pada aplikasi TikTok dan bagaimana pandangan siswa sangat diperlukan agar dapat memastikan penggunaan media tersebut memberikan dampak positif dalam memahami pembelajaran atau malah tetap memberikan dampak buruk dan membuat minat siswa semakin untuk belajar semakin sulit, sehingga perlu melihat perspektif dari siswa itu sendiri. Persepsi atau pemahaman materi yang baik dan benar serta menarik dari media yang digunakan akan membuat siswa mampu memahami materi pembelajaran dengan baik sehingga dapat membangkitkan minat belajar dan mencapai kompetensi atau tujuan belajar serta menjadi pertimbangan kelayakan agar media tersebut dapat terus digunakan sesuai kurikulum yang telah ditetapkan. Selaras dengan tuturan Slameto (2015:103) yang menyatakan bahwa seorang guru perlu memiliki pemahaman mengenai karakter siswa dan mengetahui apa yang seharusnya dilakukan sesuai dengan keinginan siswa, karena apabila siswa memiliki persepsi positif tentang suatu objek atau kebijakan guru dalam menentukan media pembelajaran, maka hal tersebut akan memengaruhi sikap siswa untuk menyukai media tersebut sehingga pembelajaran.

Akan tetapi, meskipun sebuah media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum, sebuah media penting untuk dievaluasi dan ditinjau lebih lanjut kelayakannya. Seperti yang dikemukakan Arif (2020) bahwa media pembelajaran perlu dievaluasi dan merupakan bagian penting dalam pengembangan media pembelajaran. Oleh karena itu, perlu diketahui kelayakan sebuah media dan pandangan siswa terhadap media tersebut. Hal ini dikarenakan apapun jenis media pembelajaran yang dikembangkan perlu dievaluasi dan dinilai terlebih dahulu sebelum dimanfaatkan secara luas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertumpu pada desain studi kasus deskriptif. Pendekatan kualitatif bercirikan beberapa hal yaitu; mengeksplorasi masalah, mengembangkan pemahaman yang rinci mengenai suatu

fenomena, mengumpulkan data berdasarkan kata-kata, menganalisis data untuk dideskripsikan dengan menggunakan bentuk analisis teks dan menginterpretasikan makna temuan yang lebih signifikan (Creswell, 2012). Lebih lanjut, studi kasus menurut Cohen (2012) dimana desainnya berusaha untuk memahami pelaku individu atau kelompok pelaku dalam mempersepsikan suatu peristiwa. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan kualitatif untuk menemukan persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi TikTok dalam pembelajaran bahasa Jepang baik di kelas maupun di luar pembelajaran, yang meliputi akses konten edukasi dengan tujuan pembelajaran bahasa Jepang, kesesuaian media berbasis konten aplikasi TikTok dengan materi pembelajaran, serta dampak dan tantangan yang dihadapi oleh siswa dalam menggunakan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran bahasa Jepang.

Adapun dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner dan wawancara semi terstruktur dan kemudian hasil penelitian ditampilkan secara deskriptif untuk menjawab pertanyaan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap aplikasi tersebut dalam pembelajaran bahasa Jepang. Peneliti menggunakan kuesioner tertutup kepada 24 siswa yang didukung dengan wawancara semi terstruktur. Hal ini didasari oleh pengetahuan dan persepsi responden yang berbeda-beda yang akan diukur dengan menggunakan skala Guttman. Tahapan dalam pengumpulan data: Pertama, menyebarkan kuesioner mengenai persepsi mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi TikTok dalam pembelajaran bahasa Jepang. Kedua, memeriksa kelengkapan kuesioner yang telah dikembalikan oleh responden setelah diisi. Ketiga, menyiapkan kuesioner yang sudah lengkap untuk diolah. Keempat, mengelompokkan data berdasarkan skor jawaban kuesioner dengan mentabulasikan dan mengklasifikasikan jumlah pernyataan positif dan negatif dari setiap responden. Kelima, mengetahui persentase dan frekuensi dari setiap alternatif jawaban untuk memudahkan peneliti dalam membaca data. Penyebaran kuesioner dilakukan dengan alternatif jawaban dengan skala Guttman dengan skor 0-1. Setelah didapatkan hasil dari pengelompokkan data, data tersebut kemudian dianalisis dan mencari skor total dari setiap item pernyataan pada setiap jawaban responden. Selanjutnya hasil tersebut diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria kategori persentase berdasarkan kriteria penilaian persepsi, dengan keterangan sebagai berikut:

Tabel 1. Interval Penilaian

Angka	Kategori
<1-5 (<10-50%)	Negatif
6 – 10 (51% - 100%)	Positif

Wawancara semi-terstruktur berisi garis besar 20 pertanyaan. Wawancara semi terstruktur menurut Braun & Clarke (2013) adalah cara pengumpulan data dimana peneliti telah menyiapkan pedoman wawancara sebelum melakukan wawancara namun tidak mengikutinya baik dari segi susunan kata-kata pertanyaan maupun urutan pertanyaan. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik dasar untuk menganalisis data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner. Setelah data terkumpul, data yang berupa kata-kata disisihkan untuk sementara waktu guna mendampingi dan melengkapi gambaran yang diperoleh dari analisis data kualitatif. Data yang diperoleh dari kuesioner dijumlahkan atau dikelompokkan sesuai dengan bentuk instrumen yang digunakan dan kemudian menyimpulkan pilihan jawaban dari kuesioner tersebut.

Setelah menyimpulkan pilihan jawaban dari kuesioner, peneliti perlu menjelaskan atau mengelompokkan hal-hal apa saja yang dijawab. Selanjutnya, untuk menganalisis data hasil wawancara, peneliti menggunakan model alir oleh Miles dan Huberman (1992) yang terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Penelitian

Temuan penelitian didapatkan setelah menghitung setiap sub indikator dan pernyataan yang terdapat pada indikator angket dan wawancara dengan siswa kelas XI IPA 1 SMA PGRI 1 Padang yang berjumlah 24 orang siswa. Peneliti mengetahui bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi TikTok dalam pembelajaran bahasa Jepang memiliki respon yang positif dengan penjelasan sebagai berikut.

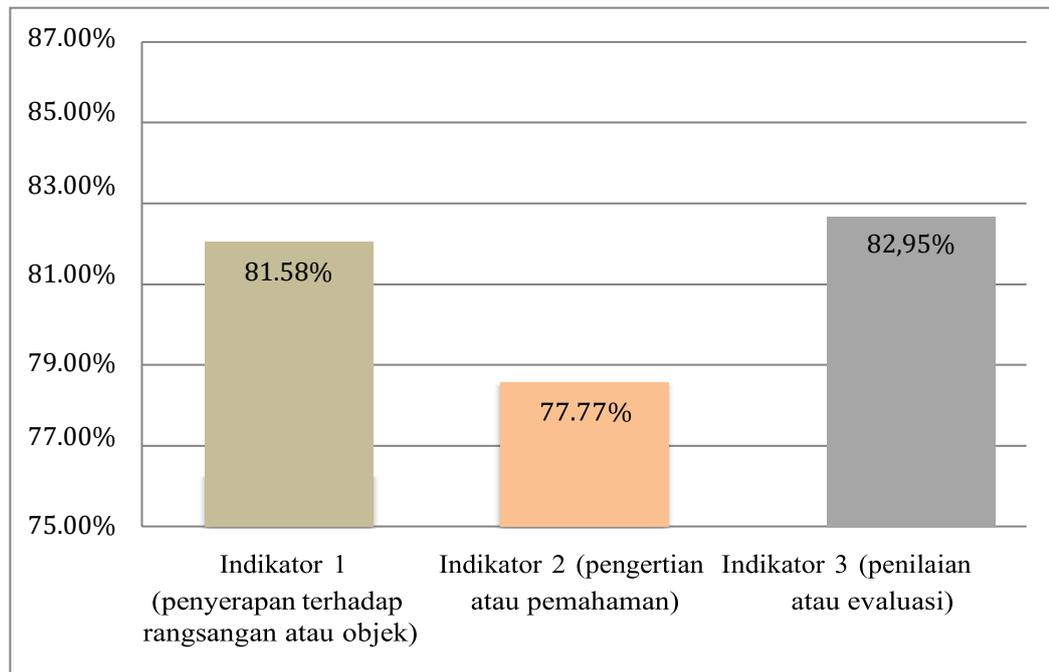
Tabel 2. Nilai Rata-Rata Skor Indikator

Variabel	Indikator Persepsi	Sub Indikator		Skor Persentase Indikator	Kategori Persepsi
		Skor	Skor Persentase		
Persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi TikTok dalam pembelajaran bahasa Jepang	Penyerapan terhadap rangsangan atau objek	87	90,62%	81,58%	Positif
		42	87,49%		
		16	66,66%		
	Pengertian atau pemahaman	51	70,83%	77,77%	Positif
		32	66,66%		
		36	95,83%		
	Penilaian atau evaluasi	74	77,08%	82,95%	Positif
		46	95,83%		
	Rata-rata		48	91,44%	81,93%

Dari tabel di atas, peneliti mengetahui rata-rata persentase skor dari indikator-indikator persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi TikTok dalam pembelajaran bahasa Jepang, yaitu sebesar 81,93% yang berada pada kategori persepsi "Positif". Selain itu, dari tabel di atas juga tidak terdapat hasil yang menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi negatif terhadap penggunaan aplikasi TikTok dalam pembelajaran bahasa Jepang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki pendapat yang baik terhadap media pembelajaran berbasis konten edukasi pada aplikasi TikTok jika digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang.

Pembahasan

Untuk memperjelas tabel di atas, maka persentase skor masing-masing indikator dalam kuesioner dibuat dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 1. Skor Persentase Indikator

Indikator 1 (Penyerapan terhadap Rangsangan atau Objek)

Pada indikator 1 yaitu "Penyerapan Rangsangan atau Objek", dapat dilihat pada grafik di atas bahwa indikator 1 memperoleh persentase skor sebesar 81,58%. Berdasarkan skor persentase tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menyerap rangsangan atau objek khususnya aplikasi TikTok dalam pembelajaran dikategorikan dalam kategori positif. Rangsangan yang diserap siswa selama belajar menggunakan aplikasi TikTok dalam pembelajaran adalah selama menggunakan aplikasi TikTok siswa beranggapan bahwa penggunaan aplikasi TikTok secara umum bertujuan untuk memberikan hiburan dan mengetahui berbagai macam informasi, serta tujuan khusus yaitu untuk mengakses akun-akun *content creator* edukasi bahasa Jepang sesuai dengan anjuran guru pada saat pembelajaran bahasa Jepang dan kesesuaian media dengan kondisi pembelajaran dan minat siswa.

Aplikasi TikTok secara umum mendapatkan persepsi yang beragam dari beberapa responden. Berdasarkan analisis data dari wawancara yang telah dilakukan secara keseluruhan, siswa memberikan respon dengan jawaban sering dalam menggunakan aplikasi TikTok secara umum dengan frekuensi penggunaan setiap hari. Kemudian, terdapat dua frekuensi penggunaan aplikasi TikTok setiap harinya dengan waktu lebih dari 5 jam per hari dan tergantung situasi dan kondisi yang dihadapi responden ketika mengakses aplikasi TikTok dan 2 dari 24 siswa tidak tercatat sebagai pengguna aplikasi TikTok. Namun, pada saat proses pembelajaran yang melibatkan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran, terdapat 2 orang siswa yang dibantu oleh beberapa temannya untuk turut serta mengakses TikTok tanpa secara langsung turut serta menggunakannya.

Melihat respon siswa yang sebagian besar aktif menggunakan TikTok, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi TikTok dapat dilakukan dalam pembelajaran, karena siswa telah mengenal media tersebut sehingga penggunaan

aplikasi TikTok dapat digunakan sebagai media pembelajaran, dengan artian telah memenuhi indikator 1 terkait penyerapan terhadap suatu rangsangan atau objek dan berlanjut pada indikator setelahnya terkait pengertian atau pemahaman terhadap suatu objek atau media tersebut.

Indikator 2 (Pengertian atau Pemahaman)

Pada indikator 2 ini, yaitu "Pemahaman atau Pengertian" memperoleh skor persentase terendah dengan nilai 77,77% yang juga termasuk dalam kategori baik. Setelah melihat data dari indikator 1 dengan hasil positif, maka pada indikator 2 ini diketahui bahwa pemahaman atau pengertian siswa terhadap penggunaan aplikasi TikTok dalam pembelajaran bahasa Jepang juga memperoleh persepsi positif. Hal ini berarti siswa beranggapan bahwa setelah menggunakan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran, siswa mengungkapkan bahwa media yang digunakan dapat meningkatkan minat siswa, memperjelas pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, serta mampu memberikan dan meningkatkan siswa dalam menyimak atau mengikuti KBM. Dengan menggunakan aplikasi TikTok dalam pembelajaran, guru dan siswa dapat mempresentasikan dan mengikuti pembelajaran dengan baik, kemudian membuat guru dan siswa lebih interaktif saat pembelajaran berlangsung, dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa beranggap aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran yang positif dan interaktif bagi siswa dalam memahami pembelajaran.

Indikator 3 (Penilaian atau Evaluasi)

Pada indikator 3 "Penilaian atau evaluasi" ini dapat dilihat pada grafik di atas bahwa indikator 3 memperoleh skor persentase tertinggi atau paling tinggi dengan skor 82,95%. Dari hasil indikator sebelumnya dengan perolehan positif, indikator 3 ini juga memperoleh persepsi positif dari siswa. Dilihat dari hasil kuesioner tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan aplikasi TikTok dalam pembelajaran memberikan dampak positif bagi siswa, meskipun ada beberapa dampak buruk, namun dampak positif lebih mendominasi sehingga aplikasi TikTok yang digunakan sebagai media pembelajaran dianggap sudah sesuai dengan materi pembelajaran. Hal ini berarti mahasiswa beranggapan bahwa penggunaan aplikasi TikTok dalam pembelajaran terbukti baik digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk memahami pembelajaran bahasa Jepang, mahasiswa beranggapan bahwa dampak penggunaan media dalam pembelajaran dan media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan.

Dari hasil analisis kuisisioner diatas, didapatkan data pendukung yang lebih komprehensif yang dapat dilihat pada hasil analisis wawancara diatas dengan pembahasan yang dibagi menjadi beberapa poin diantaranya frekuensi penggunaan aplikasi TikTok baik secara umum, maupun secara khusus dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi yang terdapat pada media dan pandangan atau persepsi yang timbul dari dampak penggunaan aplikasi TikTok dalam pembelajaran bahasa Jepang baik berupa persepsi positif maupun negatif, serta kendala yang dirasakan oleh mahasiswa baik saat menggunakan aplikasi tersebut dalam pembelajaran maupun setelah menggunakannya.

Aplikasi TikTok sendiri secara umum mendapatkan persepsi yang beragam dari beberapa responden. Berdasarkan analisis data dari wawancara yang telah

dilakukan secara keseluruhan, mahasiswa merespon dengan jawaban sering dalam menggunakan aplikasi TikTok secara umum dengan frekuensi penggunaan sehari-hari. Kemudian, terdapat dua frekuensi penggunaan aplikasi TikTok setiap harinya dengan waktu lebih dari 5 jam dalam sehari dan tergantung pada situasi dan kondisi yang dialami oleh responden dalam mengakses aplikasi TikTok serta 2 dari 24 mahasiswa yang tidak tercatat sebagai pengguna aplikasi TikTok. Kemudian pada persepsi positif yang didapatkan dari hasil wawancara, diantaranya sebagai berikut; media yang digunakan sesuai dengan karakteristik mahasiswa, memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan proses pembelajaran yang fleksibel. Kemudian persepsi negatifnya antara lain sebagai berikut; mengabaikan siswa dan menghilangkan budaya membaca dari siswa. Terakhir, tantangan yang dihadapi siswa dalam menggunakan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran, diantaranya adalah menimbulkan rasa bosan setelah menggunakan aplikasi TikTok dengan tujuan pembelajaran dan sulit memahami materi yang ada di dalam konten.

Hal ini dikarenakan 2 siswa tersebut menyatakan bahwa mereka cenderung mengakses akun lain dan tidak tertarik untuk menggunakan aplikasi TikTok sama sekali. Namun, dalam proses pembelajaran yang melibatkan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran, 2 mahasiswa ini dibantu oleh beberapa mahasiswa lainnya dalam menggunakan aplikasi TikTok tanpa terlibat langsung dalam penggunaannya. Alasan yang peneliti temukan dari 2 siswa tersebut terkait akses penggunaan aplikasi TikTok dikarenakan kapasitas penyimpanan gadget yang minim atau kecil sehingga 2 siswa tersebut memilih untuk tidak menggunakannya sehingga keadaan ini diharuskan dapat dimaklumi oleh siswa lain dan guru yang bersangkutan.

Dari hasil analisis data kuesioner dan wawancara yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi TikTok baik digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis video atau konten edukasi dengan persentase kuesioner sebesar 81,93% yang tergolong dalam persepsi positif. Begitu pula dengan hasil wawancara yang menjelaskan bahwa aplikasi TikTok bersifat interaktif sebagai media pembelajaran dalam mempelajari bahasa Jepang. Meskipun terdapat beberapa persepsi negatif dan tantangan yang dihadapi ketika menerapkan aplikasi tersebut dalam pembelajaran, namun dampak dan persepsi positif bagi siswa lebih mendominasi sehingga aplikasi TikTok dinyatakan tergolong media pembelajaran yang interaktif dan berpersepsi positif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi TikTok dalam pembelajaran bahasa Jepang melalui pernyataan kuesioner dan hasil wawancara dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa tercatat sebagai pengguna aplikasi TikTok dan menjadi bahan pertimbangan pengajar dalam memanfaatkan media tersebut sebagai media pembelajaran pada pembelajaran bahasa Jepang dan dinilai cukup baik bagi siswa untuk dijadikan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa Jepang. Daya tarik aplikasi TikTok menarik perhatian pengajar dalam memanfaatkan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran dan perlunya persepsi dari siswa sebagai bahan pertimbangan untuk terus melibatkan konten edukasi pada aplikasi TikTok dalam pembelajaran

sehingga tercipta suasana belajar yang efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan serta tercapainya target kurikulum.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arif, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Sumatra: Balai Insan Cendekia Mandiri.
- Braun, V., & Clarke, V. (2013). *Successful qualitative research: A practical guide for beginners*: sage.
- Creswell, J, W. (2012). *Reserch Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan. Mixed. Cekatakn Ke dua*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasanah, U., & Pujiastuti, H. (2022). *Persepsi Siswa Sekolah Menengah Atas Mengenai Konten Edukasi Pembelajaran Matematika Pada Aplikasi TikTok*. Jurnal online. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa: Banten.
- Miles, B. M. & Huberman. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP.
- Prosenjit, G., & Anwesana, G. (2021) *An Unusual Case of Video App Addiction Presenting as Withdrawal Psychosis*: International Journal of Recent Scientific Research, 12 (1), 40455-40457. <https://doi.org/10.24327/IJRSR>