

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pendekatan Pembelajaran

a. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kegiatan dalam proses mencari ilmu, adapun definisi dari pembelajaran yang diberikan oleh beberapa ahli yang dilihat dari jurnal yang diteliti oleh (Siregar & Widyaningrum, 2015) yaitu dari Winkel dan Gagne yang dimana dijelaskan sebagai berikut ini :

1. Menurut Winkel (1991), pembelajaran adalah kumpulan tindakan yang dimaksudkan untuk membantu proses belajar siswa. Ini mempertimbangkan peristiwa ekstrim yang mempengaruhi rangkaian peristiwa *internal* yang dialami siswa. Pembelajaran didefinisikan sebagai menciptakan dan mengatur lingkungan luar sehingga membantu siswa belajar dan tidak menghambatnya.
2. Adapun menurut Gagne (1977) yang menjelaskan lebih lanjut makna pembelajaran instruksi sebagai kumpulan peristiwa luar yang dirancang untuk mendukung berbagai proses belajar *internal*. Pembelajaran terdiri dari serangkaian peristiwa *eksternal* yang dimaksudkan untuk membantu beberapa proses belajar *internal*. Gagne juga memberikan definisi pembelajaran yang lebih luas. Pembelajaran dimaksudkan untuk mendorong pembelajaran, sedangkan situasi *eksternal* harus dirancang sedemikian rupa untuk

mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses *internal* yang membentuk setiap peristiwa belajar. "Pembelajaran *refers to any effort to stimulate learning by the deliberate ment of experiences to help learners achieve a desirable change in capability*",

3. Smaldino (2008) Pembelajaran mengacu pada upaya untuk mendorong belajar dengan secara sengaja menyusun pengalaman-pengalaman yang dapat membantu peserta didik mencapai perubahan kemampuan yang diharap.
4. Warsita (2008) adalah instruksi yang didefinisikan dalam buku Teknologi Pembelajaran oleh Sadiman sebagai suatu upaya untuk membuat siswa belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan siswa (Warsita, 2008).
5. Maurso (1993) menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, kata Maurso (1993).

Berdasarkan definisi pembelajaran yang disajikan oleh beberapa ahli seperti Winkel, Gagne, Smaldino, Sadiman, dan Maurso, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu rangkaian tindakan yang diorganisir dengan sengaja. Tujuan utama pembelajaran adalah menciptakan lingkungan luar yang mendukung proses belajar siswa tanpa menghambatnya.

Proses ini melibatkan peristiwa *eksternal* yang didesain untuk merangsang berbagai proses belajar *internal* siswa.

Menurut Winkel (1991), pembelajaran melibatkan kumpulan tindakan yang bertujuan membantu proses belajar siswa, mempertimbangkan peristiwa *eksternal* yang mempengaruhi rangkaian peristiwa *internal* siswa. Gagne (1977) memperluas definisi pembelajaran dengan menyebutkan bahwa instruksi adalah serangkaian peristiwa luar yang dirancang untuk mendukung proses belajar *internal*. Pembelajaran dalam pandangan Gagne (1985), diarahkan untuk mendorong pembelajaran, dengan situasi *eksternal* dirancang untuk mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses *internal* yang membentuk setiap peristiwa belajar.

Smaldino (2008) memberikan definisi yang menyatakan bahwa pembelajaran merujuk pada upaya merangsang belajar dengan menyusun pengalaman-pengalaman yang membantu peserta didik mencapai perubahan kemampuan yang diharapkan. (Warsita, 2008) mengartikan pembelajaran sebagai upaya untuk membuat siswa belajar atau kegiatan untuk membelajarkan siswa. Sementara itu, Maurso (1993) menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya, serta pelaksanaannya terkendali.

Dengan demikian, kesimpulan yang dapat diambil adalah pembelajaran merupakan suatu usaha pendidikan yang disusun secara sengaja untuk menciptakan lingkungan luar yang mendukung proses belajar siswa,

melibatkan peristiwa *eksternal* yang merangsang proses belajar *internal* dengan tujuan mencapai perubahan kemampuan yang diinginkan.

b. Pendekatan pembelajaran

Pendekatan adalah cara seorang guru melihat masalah atau objek secara umum untuk mendapatkan pesan tertentu. Menurut Tarigan pendekatan adalah sekumpulan pendapat yang bersifat aksiomatik tentang makna bahasa, pengajaran, bahan, dan belajar bahasa yang digunakan sebagai dasar untuk merancang, melakukan, dan menilai proses belajar bahasa. Sedangkan Anthony mengatakan bahwa pendekatan adalah sekumpulan pendapat yang bersifat aksiomatik yang menjelaskan makna subjek yang dipelajari (Hidayah, 2014)

Adapun untuk mencapai tujuan belajar, pendekatan pembelajaran adalah kumpulan aturan yang dirancang untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka dalam memproses informasi. Selain itu, pendekatan pembelajaran adalah metode yang digunakan guru atau siswa untuk mencapai tujuan pendidikan berdasarkan cara materi disajikan. Pendekatan pembelajaran juga berarti cara guru atau pengajar memungkinkan siswa belajar (Winarso, 2014).

Pandangan tentang pembelajaran disebut pendekatan. Istilah "pendekatan" merujuk pada perspektif umum tentang bagaimana suatu proses terjadi. Roy Kellen mengatakan bahwa ada dua cara untuk mengajar. Satu adalah pendekatan yang berpusat pada guru itu menurunkan pendekatan pembelajaran langsung (*direct instruction*), pembelajaran deduktif, dan

pembelajaran ekspositori. Sebaliknya, pendekatan yang berpusat pada siswa menurunkan pendekatan pembelajaran inkuiri dan penemuan (Abdullah, 2017).

Sedangkan menurut Ahmad Sudradjat mengatakan pendekatan pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Ini adalah perspektif tentang proses pembelajaran yang sangat umum yang mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan mendorong metode pembelajaran dalam konteks teoritis tertentu. Bagi penulis, pendekatan (*approach*) lebih merupakan kerangka filosofis yang berfungsi sebagai dasar untuk metode yang digunakan seseorang untuk mencapai tujuan (Djalal, 2017).

Pendekatan seperti pendekatan humanistik, liberal, teologis, *quantum*, dan sebagainya adalah beberapa contoh pendekatan. Metode ini kadang-kadang disebut sebagai teori. Tidak ada kerangka metodologis dan teknik yang sama untuk setiap dasar filosofis yang digunakan dalam pendidikan. Dengan mempertimbangkan perspektif ini, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran adalah titik tolak atau sudut pandang dari proses pembelajaran yang sangat umum dan filosofis. Pendekatan ini mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan mendorong metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

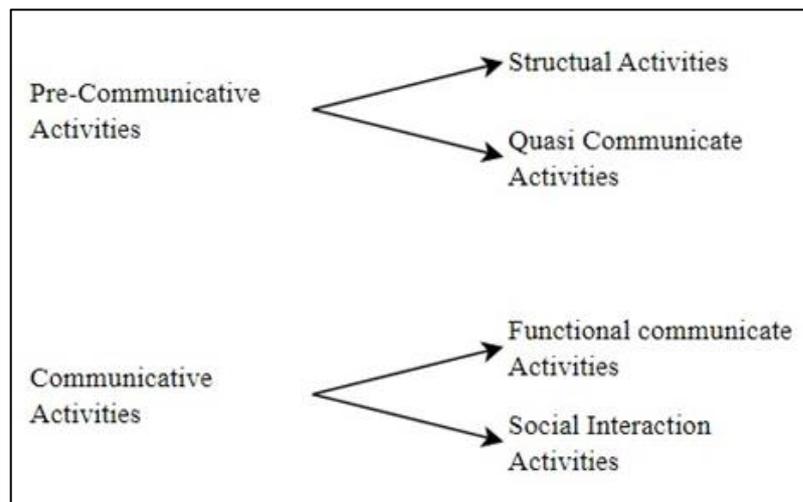
Dari apa yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran menggunakan perspektif guru tentang masalah atau objek secara keseluruhan untuk menyampaikan pesan tertentu. Menurut beberapa ahli

seperti Tarigan, Anthony, Winarso, dan Kellen, pendekatan pembelajaran mencakup aturan yang membantu siswa meningkatkan keterampilan afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Pendekatan pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai pendekatan yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan dengan menyajikan materi yang berbeda-beda kepada siswa atau guru. Dengan menyebut pendekatan sebagai titik tolak atau sudut pandang dalam proses pembelajaran, Sudradjat memasukkan dimensi filosofis. Namun kerangka filosofis yang mendorong berbagai pendekatan pendidikan dapat dilihat dalam pendekatan humanistik, liberal, teologis, dan *quantum*. Keseluruhan pemahaman tentang pendekatan pembelajaran mencakup pandangan umum dan filosofis tentang proses pembelajaran, yang memandu metode dan teknik pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

2.2 Pendekatan Komunikatif

Pendekatan komunikatif merupakan pendekatan yang mengutamakan pada kemampuan komunikatif yang dikuasai oleh peserta didik baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini sesuai dengan landasan pendekatan komunikatif yang bahwasannya kemampuan dalam menggunakan bahasa dalam berkomunikasi adalah tujuan yang harus dicapai (Dr.Muammar, M.Pd. Prof.Dr.Suhardi & Dr. Ali Mustadi, 2018). Dalam pendekatan komunikatif Littlewood (1984:86) mengklasifikasikan pendekatan komunikatif kedalam dua kategori yang setiap kategorinya juga dibagi menjadi 2 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Pendekatan komunikatif

Menurut Subyakto (Utami et al., 2022) pendekatan komunikatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Aktivitas yang menunjukkan komunikasi sebenarnya atau realitas akan mendorong pelajar untuk belajar.
- b. Aktivitas berbahasa yang bertujuan melakukan tugas-tugas yang bermakna akan mendorong pelajar untuk belajar.
- c. Materi silabus komunikasi dipersiapkan berdasarkan analisis kebutuhan.
- d. Aktivitas di kelas berpusat kepada pelajar.
- e. Guru berperan sebagai penyuluh, penganalisis kebutuhan pelajar, dan sumber manajer kelompok.
- f. Peran bahan pengajaran ialah untuk menunjang komunikasi pelajar secara aktif.

Adapun prinsip-prinsip yang membentuk pendekatan komunikatif adalah sebagai berikut: (1) Bahasa yang digunakan adalah bahasa asli, artinya bahasa yang digunakan dalam situasi sebenarnya, bukan bahasa Indonesia yang di

Arabkan. (2) Bahasa yang ditargetkan adalah bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi, artinya pola kalimat yang digunakan harus mempertimbangkan budaya dan membuat komunikasi lebih mudah dipahami. (3) Peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh pendidik, yaitu mempertimbangkan dan memahami apa yang dituju atau disampaikan oleh pendidik. Guru juga harus melihat perkembangan peserta didik, dengan mempertimbangkan tingkat pemula, menengah, dan lanjutan. (4) Bahasa yang digunakan adalah bahasa komunikatif, yaitu bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. (5) Memfokuskan pada bahasa yang akan digunakan dalam realistik dan sesuai dengan berbagai jenis fungsi bahasa. (6) Peserta didik dapat memiliki kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya. (7) Kesalahan yang dilakukan peserta didik dapat diterima sebagai bagian dari meningkatkan kemampuan berkomunikasi mereka. (8) Pendidik dapat menciptakan lingkungan yang mendukung komunikasi (Ritonga et al., 2023).

Terdapat dua pandangan terhadap pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa, yaitu pertama bahwa bahasa dipelajari dalam situasi yang semestinya memberikan makna kepada satuan bahasa yang dipelajari, dan kedua bahwa materi pembelajaran bahasa harus disajikan sesuai dengan situasi dan konteks pada saat berbahasa (Anasti et al., 2022). Pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa lebih menekankan pada penggunaan bahasa dalam konteks komunikatif, yang difokuskan pada keefektifan komunikasi daripada aturan dalam tata bahasa. Pendekatan ini juga memberikan penekanan terhadap

keterampilan berbicara dan pemahaman kontekstual dalam pengembangan kemampuan bahasa.

2.3 Media Sosial

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir. Perkembangan pesat ini telah membuat internet menjadi alat komunikasi utama yang sangat diminati oleh masyarakat, mengakibatkan pergeseran dari teknologi komunikasi konvensional ke yang modern dan digital. Evolusi penggunaan media setelah internet mulai tersedia melalui telepon seluler dan bahkan istilah "*smartphone*" muncul, internet sebagai alat komunikasi pun menjadi semakin cepat.

Dengan hadirnya *smartphone*, opsi komunikasi semakin beragam, termasuk SMS, MMS, chat, email, browsing, dan layanan media sosial. Sebagaimana dinyatakan oleh Nasrullah (2015), media sosial adalah platform *online* yang memungkinkan pengguna berinteraksi, bekerja sama, berbagi, dan berkomunikasi dengan orang lain secara virtual, membentuk ikatan sosial. Dalam media sosial, makna bersosial didefinisikan dalam tiga cara: pengenalan (kognitif), komunikasi (komunikasi), dan kerjasama (kolaborasi). Adapun karakteristik pada penggunaan media sosial yang diambil dari jurnal Komunikasi dan Media Sosial (Sari et al., 2018) sebagai berikut:

- Jaringan, atau *network*, adalah infrastruktur yang menghubungkan komputer dengan perangkat keras lainnya. Karena setiap komputer yang

terhubung dapat berbicara satu sama lain, termasuk pertukaran data, konektivitas ini diperlukan.

- Informasi, menjadi elemen penting di media sosial karena pengguna membuat konten, menciptakan identitas, dan berinteraksi dengannya.
- Bagi pengguna media sosial, arsip juga dikenal sebagai "arsip" yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja.
- Media sosial membangun jaringan antar pengguna melalui interaksi. Jaringan ini lebih dari sekedar hubungan pertemanan atau pengikut (*followers*), tetapi juga bergantung pada interaksi antara pengguna tersebut.
- Media sosial berfungsi sebagai media untuk berlangsungnya masyarakat di dunia virtual, atau simulasi sosial. Konten yang dibuat oleh pengguna (*user-generated content*) media sosial memiliki pola dan keunikan yang berbeda dari tatanan masyarakat yang sebenarnya. Semua konten di media sosial berasal dari kontribusi pengguna atau pemilik akun. UGC bekerja sama dengan budaya media baru untuk memberi pengguna kesempatan dalam berpartisipasi. Ini berbeda dengan media lama (tradisional), di mana khalayak hanya menjadi objek atau sasaran pasif untuk menyebarkan pesan.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), terutama internet dan media sosial, telah mengubah dunia komunikasi secara substansial. Pergeseran dari teknologi konvensional ke digital, terutama dengan kehadiran *smartphone*, telah menyediakan berbagai cara bagi pengguna untuk berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain. Dalam konteks media sosial, fungsi jaringan,

informasi, arsip, interaksi antar pengguna, dan ide tentang konten yang dibuat oleh pengguna (*User-Generated Content*) semuanya sangat penting.

Peran media sosial dalam membentuk masyarakat di dunia virtual terus berkembang karena partisipasi aktif pengguna dalamnya menciptakan simulasi sosial yang unik dan melibatkan mereka secara lebih langsung dalam proses komunikasi, memberikan mereka kesempatan untuk berinteraksi, berbagi, dan berkomunikasi secara virtual, membentuk ikatan sosial yang semakin terhubung. Dengan demikian, peran media sosial dalam membentuk masyarakat di dunia virtual terus berkembang, mencerminkan perubahan dalam cara kita berinteraksi dan berpartisipasi.

2.4 Aplikasi TikTok

TikTok, inovasi baru di dunia media sosial, telah mengubah cara kita berinteraksi dengan konten *online*. TikTok bukan hanya sebuah aplikasi, itu adalah platform kreativitas yang menarik sehingga memungkinkan penggunanya membuat video pendek dalam waktu singkat. Dengan demografi pengguna yang terdiri dari Gen Z dan generasi milenial.

TikTok adalah aplikasi atau jaringan media sosial di mana penggunanya dapat membuat video pendek berdurasi hingga 60 detik. Pengguna dapat melakukan berbagai ekspresi, gaya, gerakan, dan tarian melalui aplikasi TikTok (Susilowati, 2018). Mereka dapat menggunakan backsound musik yang tersedia di TikTok atau membuatnya sendiri sesuai dengan kreativitas pengguna (Fatimah, Suci Dewi; Hasanudin, Cahyo; Amin, 2021).

TikTok merupakan platform jaringan sosial dan video musik Tiongkok yang dirilis pada September 2016. Dengan aplikasi ini, pengguna dapat membuat video musik singkat. TikTok menjadi aplikasi paling banyak diunduh selama kuartal pertama 2018 (Q1) dengan 45,8 juta unduhan. Menurut Fatimah Kartini Bohang (dalam Wisnu, 2018), jumlah itu melampaui aplikasi populer lainnya seperti YouTube, WhatsApp, Facebook Messenger, dan Instagram. Aplikasi TikTok di Indonesia sebagian besar digunakan oleh generasi Z, atau anak milenial yang masih sekolah (Mana, 2021).

TikTok juga menawarkan *special effects* unik dan menarik yang dapat digunakan oleh pengguna dengan mudah, memungkinkan para penggunanya untuk membuat video pendek dengan efek yang keren. Aplikasi sosial video pendek ini memiliki dukungan musik yang luas, memungkinkan penggunanya melakukan penampilan dengan tarian, gaya bebas, dan banyak lagi, mendorong mereka untuk menjadi pembuat konten kreatif.

TikTok telah membawa banyak orang ke era baru interaksi *online* yang inovatif dan dinamis. Platform ini tidak hanya menjadi alat untuk ekspresi pribadi, tetapi juga mengubah cara kita berbagi kreativitas di dunia digital. Penggunaan musik yang luas dan efek khusus yang menarik memberikan pengalaman pengguna TikTok yang berbeda.

TikTok memiliki jumlah unduhan yang lebih tinggi daripada aplikasi populer lainnya, yang menunjukkan daya tariknya yang kuat. TikTok banyak digunakan oleh Gen Z dan milenial. Oleh karena itu, fenomena TikTok merupakan pergeseran budaya dalam cara kita menggunakan media sosial

selain sekadar tren. Mari kita terus melihat dan memahami perubahan yang terus terjadi dari keberadaan TikTok di dunia internet.

