

**BAB II**  
**KAJIAN PUSTAKA**

**2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh pihak lain dapat digunakan menjadi masukan dan bahan pengkajian berkaitan dengan penelitian ini. Pada menyusun penelitian, sudah dilakukan tinjauan pustaka sang penulis serta ternyata ada beberapa mahasiswa/i sebelumnya menulis dalam masalah yang hampir sama bahkan menyerupai dengan judul yg akan didesain penulis.

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

Nama Penulis	Razif Ramadhan	Dewi Laila Nadiyah	Wisnu Nugroho Aji
Judul Penelitian	Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Baru di Zaman Digital	Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak Di MTs NU Banat Kudus	Aplikasi Tik Tok sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia
Tahun Penelitian	2020	2021	2018
Metode penelitian	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif
Hasil	Menjelaskan bahwa	Menjelaskan bahwa	Menjelaskan bahwa

Penelitian	<p>media digital merupakan media hasil perkembangan zaman dari media sebelumnya. Yang dimana kini TikTok menjadi sarana media untuk menyebarkan informasi hingga media pembelajaran kebahasaan baru di kalangan milenial. Misalnya akun TikTok @alramsainstitute, yang membagikan pembelajaran mengenai Bahasa Arab dengan menggunakan metode dan Teknik pembelajaran yang kekinian sehingga</p>	<p>Aplikasi TikTok bersama dengan penggunaan metode dan teknik yang tepat, dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk pembelajaran akidah akhlak. Dengan fiturnya yang beragam dan kemudahan dalam pengoperasiannya, maka pemanfaatan aplikasi Tik Tok dapat diimplementasikan dalam pembelajaran arab. Untuk mengetahui keefektivan Aplikasi TikTok dalam meningkatkan</p>	<p>aplikasi TikTok Bersama dengan penggunaan metode dan teknik yang tepat, dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Dengan banyak fitur yang beragam serta kemudahannya dalam pengoperasian, maka pemanfaatan aplikasi TikTok dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia.</p>
------------	--	--	---

	membuka kluster antusias para penonton.	pembelajaran akidah akhlak,	
--	---	--------------------------------	--

**Persamaan** : Menggunakan objek yang sama yaitu Aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran dan metode yang digunakan juga sama yaitu kualitatif.

**Perbedaan** : Yang membedakan dengan peneliti terdahulu adalah fokus kajiannya, yang mengingat akun TikTok menjadi media pembelajaran Bahasa Inggris yang tentunya menarik dan memberikan banyak manfaat bagi yang mau belajar Bahasa Inggris. Selain itu yang lebih menarik ialah bukan hanya guru yang dapat mengajar atau membagikan ilmunya tetapi semua orang juga bisa jika ada kemauan..

**Keunggulan** : Penelitian ini lebih menonjolkan untuk mendeskripsikan konsep pengelolaan seperti adanya perencanaan, pengorganisasian, memberi pengaruh dan arahan serta pengawasan dalam suatu akun media sosial yang tujuannya bisa dijadikan tolak ukur suatu keberhasilan konten.

## 2.2 Kajian Pustaka

### 2.2.1 Pengelolaan

Pengelolaan merupakan terjemahan dari kata “*management*” dalam bahasa Inggris, kemudian lambat laun ada penambahan kata pungut dalam Bahasa Indonesia dan menjadi kata manajemen. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pengelolaan berasal dari kata kelola yang berarti mengendalikan,

mengatur, dan mengusahakan. Sedangkan pengertian pengelolaan adalah cara, proses, perbuatan mengelola. Menurut Soekanto pengelolaan dapat diartikan sebagai suatu proses yang di mulai dari perencanaan, pengaturan, pengawasan, penggerak dan terwujudnya suatu tujuan.<sup>6</sup>

Pengelolaan media sosial merupakan salah satu kegiatan untuk mendukung suatu aktivitas penggunaanya yang dilaksanakan melalui beberapa tahapan-tahapan. Menurut George R Terry pegelolaan memiliki empat fungsi antara lain perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), memberi pengaruh dan pengarahan (*actuating*) serta pengawasan (*controlling*).

1. Perencanaan, dilakukan diawali dengan penetapan tujuan dari pengelolaan media sosial berdasarkan kegiatan yang akan dilakukan. Tujuan diadakannya pengelolaan media sosial ini menentukan sasaran dan konten dan penentuan media sosial apa yang digunakan untuk membagikan informasi yang akan dibagikan di media sosial. Selanjutnya penentuan pengolahan konten-konten yang akan dibagikan untuk setiap postingan di media sosial dengan melakukan pengumpulan data untuk kebutuhan masing-masing dari media sosial.
2. Pengorganisasian, kegiatan mengenai bagaimana pengelola media sosial membuat agenda-agenda atau pembahasan terkait kegiatan yang akan dilakukan. Dalam pengelolaan media sosial dibutuhkan

---

<sup>6</sup> Diah Eka Septyami, Saifuddin Zuhri. (2022) "PENGELOLAAN KONTEN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM @INFO\_TUBAN DALAM PENINGKATAN PENGIKUT", Jurnal Peurawi:Media Kajian Komunikasi Islam, Vol. 5 No. 1, Hlm. 25

strategi yang baik agar pengelolaan media sosial berjalan dengan maksimal serta konten-konten yang dihasilkan dapat menarik dan berkualitas.

3. Pemberi pengaruh dan Pengarahan, kegiatan pengelolaan dengan melakukan penentuan sasaran, mengunggah pesan sesuai dengan

konten yang telah ditetapkan, melakukan proses pemantauan jalannya media sosial, melakukan interaksi dengan audiens atau *followers* untuk menjawab komentar atau pesan yang masuk dan melakukan evaluasi.

4. Pengawasan, suatu proses yang sistematis untuk mengevaluasi apakah aktivitas-aktivitas telah dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan dan apabila belum dilaksanakan diagnosis faktor penyebabnya, untuk selanjutnya diambil tindakan perbaikan.<sup>7</sup>

Dari beberapa definisi diatas dapat dipahami bahwa suatu pengelolaan sumber daya manusia merupakan suatu proses yang berhubungan dengan praktek fungsi-fungsi pengelolaan atau manajemen yang berperan penting dan efektif dalam menunjang tercapainya tujuan individu, kelompok, lembaga ataupun perusahaan.

### 2.2.2 Media Sosial

Definisi media sosial menurut beberapa ahli yaitu, Shirky (2008)

---

<sup>7</sup> Trias Yulvia Widyaranti , Hery Sawiji , Patni Ninghardjanti. (2020) "PENGELOLAAN MEDIA SOSIAL UNTUK Mendukung Aktivitas Humas Pemerintah Kota Surakarta", Jurnal Informasi dan Komunikasi, Vol. 4 No. 4, Hlm. 112.

menyatakan bahwa media sosial dan program perangkat lunak adalah alat yang digunakan oleh pelanggan satu sama lain untuk persentase (*to persentase*), bekerja sama (*to co-perform*) dan mengambil secara kolektif dan kolektif pergerakan. semua gerakan ini berada di luar kerangka kelembagaan atau organisasi.<sup>8</sup>

Media sosial merupakan media online di mana pelanggan dapat persentase, berpartisipasi dan membuat hal-hal termasuk blog, jaringan sosial atau jaringan sosial, forum, wiki dan dunia digital lainnya. Blog, jejaring sosial, dan wiki bisa dibilang merupakan jenis media sosial paling utama yang digunakan oleh orang-orang di seluruh Amerika Serikat. Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein, media sosial adalah sebuah bentuk organisasi dari program-program total berbasis internet yang dibangun di atas teknologi dan ideologi internet 2.0 yang dapat menghasilkan dan mengubah konten yang dibuat pengguna.<sup>9</sup> Media sosial saat ini digunakan sebagai sarana komunikasi antara satu karakter dengan karakter lainnya. Dalam contoh ini, berbagai gaya media sosial digunakan sejalan dengan kebutuhan untuk menjalin komunikasi dan keberadaan penggunanya.

Pengguna media sosial dapat mengirimkan pesan kepada orang lain melalui media sosial baik secara pribadi atau dapat dibagikan dengan pelanggan lain dengan mengandalkan keinginan pelanggan. Dalam menyelenggarakan komunikasi dengan masyarakat melalui media sosial,

---

<sup>8</sup> Raekha Azka. 2019. "Media sosial dan Pembelajaran Matematika". Prosiding Sendika. Vol. 5 No. 1, hlm 222

<sup>9</sup> Kaplan, Andreas M, Michael Haenlein. (2010) *Users of the world, United The challenges and opportunities of Social Media*. Business Horizons 53(1): 59–68.

unsur privateness tentunya sangat kurang dijaga, hal ini dikarenakan pengguna lain juga dapat mengetahui apa yang kita bawaan melalui media sosial. Pelanggan media sosial yang merupakan penggemar juga dapat memberikan komentar atau tanggapan terkait apa yang disampaikan melalui media sosial dalam bentuk pernyataan atau foto. dapat dikatakan bahwa media sosial adalah platform web yang memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan diri mereka dan berinteraksi, berkolaborasi, meneliti, dan berbicara dengan pelanggan lain secara nyata.

#### **2.2.2.1 Jenis-Jenis Media Sosial**

Ada enam kategori besar media sosial yaitu :

##### **A. Media Jejaring Sosial (*Social Networking*)**

Jejaring sosial adalah media paling populer. Media ini merupakan sarana yang dapat digunakan pengguna untuk melakukan hubungan sosial, bersama dengan hasil atau hasil dari hubungan sosial tersebut di dunia maya. Pria atau wanita utama dari situs jejaring sosial adalah bahwa setiap orang membuat komunitas teman, masing-masing dengan pelanggan yang sudah dia kenal dan kesempatan untuk bertemu satu sama lain di dunia nyata (*offline*) atau membentuk komunitas pertemanan baru.

Contoh jejaring sosial yang dapat digunakan secara luas adalah facebook dan LinkedIn.

## B. Jurnal Online (*blog*)

Blog adalah media sosial yang memungkinkan pelanggan untuk mengunggah olahraga sehari-hari, berkomentar dan berbagi satu sama lain, tautan bersih satu sama lain, catatan, dan sebagainya.

Pada awalnya, *weblog* adalah sebuah bentuk halaman web pribadi yang berisi kumpulan *hyperlink* ke situs web lain yang dianggap menarik dan *up to date* setiap hari. Selain ciri-ciri, terdapat banyak jurnal (tulisan pribadi setiap hari) pemilik media dan mungkin ada subjek komentar yang dapat diisi pelanggan. Secara rutin, media sosial semacam ini dapat dibagi menjadi , terutama kategori beranda pribadi, di yang pemiliknya menggunakan panggilan domainnya sendiri yang terdiri dari .com atau .net dan yang kedua menggunakan pusat penyedia halaman blog lepas, bersama dengan *wordpress* atau *blogspot*. bersama dengan .com atau .net dan yang kedua melalui penggunaan fasilitas perusahaan halaman blog yang tidak terikat, terdiri dari *wordpress* atau *blogspot*.

## C. Jurnal online sederhana atau microblog (*micro blogging*)

Tidak lagi seperti jurnal *online (blog)*, *micro blogging* adalah jenis media sosial yang memungkinkan pengguna untuk menulis dan mempublikasikan olahraga dan/atau kritik mereka. Contoh *microblogging* yang paling banyak digunakan adalah Twitter.



#### D. Media berbagi (media *sharing*)

Situs berbagi media merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi penggunaanya untuk berbagi media, mulai dari dokumen (*file*), video, audio, gambar, dan sebagainya. Contoh media ini adalah: Youtube, Flickr, Photo-bucket, atau snapfish.

#### E. Penanda sosial (*Social Bookmarking*)

Penanda sosial ialah media sosial yang berfungsi untuk mengatur, berbelanja, mengelola, dan mencari fakta atau berita tertentu secara online. beberapa website *social bookmarking* yang populer adalah delicious.com, stumbleUpon.com, Digg.com, Reddit.com, dan untuk Indonesia ada LintasMe.

#### F. Media konten bersama atau wiki

Media sosial ini merupakan situs yang isinya merupakan hasil kolaborasi dari para penggunaanya. Sama seperti kamus atau ensiklopedia, wiki menawarkan pemahaman, sejarah ke referensi *e-book* atau tautan kepada pengguna tentang kata yang belum menikah. Dalam prakteknya penjelasan tersebut dilakukan dengan cara pngunjung, artinya ada kerjasama atau kerjasama dari semua pengunjung untuk mengisi materi konten di situs ini.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Rulli Nasrullah. (2015) *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sositoteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media. Hlm. 39.

### 2.2.2.2 Manfaat Media Sosial

Media sosial merupakan bagian dari relasi, koneksi dan komunikasi.

Berikut sikap yang harus kita kembangkan terkait manfaat media sosial :

#### 1. Sarana Belajar, Mendengarkan dan Menyampaikan.

Banyak orang memanfaatkan platform media sosial untuk belajar dengan mengakses kekayaan pengetahuan, data, dan konten yang dikandungnya. Media sosial adalah saluran untuk menyebarkan informasi, dengan kata lain. Media sosial berisi konten dari berbagai dunia dengan berbagai landasan budaya, sosial, ekonomi, agama, dan tradisional. Oleh karena itu, media sosial adalah ensiklopedia global yang berkembang pesat dalam arti positif. Pengguna media sosial harus mampu berpikir kritis, analisis akut, pemikiran mendalam, penggunaan, dan emosi yang terkendali dalam situasi ini.<sup>11</sup>

#### 2. Sarana Dokumentasi, Administrasi dan Integrasi.

Repositori dan dokumentasi berbagai hal, termasuk profil, informasi, laporan insiden, rekaman acara, dan temuan studi penelitian, pada dasarnya adalah apa yang dilakukan oleh platform media sosial yang berbeda. Organisasi, institusi, dan individu dapat mengambil manfaat dari situasi ini dengan mengembangkan kebijakan penggunaan media sosial dan memberikan pelatihan kepada setiap karyawan untuk memaksimalkan potensi media

---

<sup>11</sup> Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, Panduan Optimalisasi Media Sosial, hal. 34

sosial sesuai dengan maksud yang telah ditetapkan. Media sosial dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti mengembangkan blog organisasi, mengintegrasikan berbagai departemen dalam bisnis, mendistribusikan konten terkait sesuai dengan target komunitas, atau menggunakan media sosial sesuai dengan tujuan, visi, misi, dan sasaran. dari organisasi.

3. Sarana perencanaan, Strategi dan Manajemen.

Akan diarahkan dan dibawa ke mana media sosial, tempat para penggunanya nongkrong. Oleh karena itu, media sosial dapat menjadi alat yang ampuh untuk perencanaan dan peluncuran strategi di tangan para pakar manajemen dan pemasaran. Misalnya, untuk menjalankan promosi, menarik bisnis yang berulang, melacak bisnis yang berulang, meneliti pasar, menginformasikan kepada publik, dan memperoleh opini publik.<sup>12</sup>

4. Sarana kontrol, evaluasi dan pengukuran.

Media sosial sangat membantu untuk mengelola bisnis serta menilai berbagai rencana dan taktik yang telah diterapkan. Ingatlah bahwa reaksi pasar dan publik berfungsi sebagai alat pengukur, standar, dan kriteria evaluasi. Media sosial akan memudahkan untuk melihat seberapa baik publik memahami suatu masalah atau topik, bagaimana mereka mengikuti atau mengabaikan aturan, dan apa preferensi komunitas. Di media sosial, pasang surut harapan,

---

<sup>12</sup> Ibid, hlm 27

keinginan, kecenderungan, kemungkinan, dan pemahaman publik akan didokumentasikan secara menyeluruh. Akibatnya, media sosial dapat digunakan sebagai senjata pencegahan yang ampuh untuk menghalangi atau mempengaruhi persepsi publik.

### **2.2.2.3 Peran Media Sosial**

Perkembangan Teknologi informasi dan komunikasi telah melihat perubahan signifikan sebagai akibat dari pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi di periode global kontemporer. Ini telah berkembang menjadi fenomena baru dan signifikan di antara individu di berbagai negara berkat berbagai program media sosial dengan berbagai fitur dan estetika yang unik. Oleh karena itu, tidak jarang anak-anak, remaja, bahkan orang tua memiliki akun jejaring sosial. Berikut ini adalah beberapa manfaat media sosial bagi masyarakat:

#### **1. Untuk Bersosialisasi**

Dengan adanya media sosial memungkinkan orang untuk terhubung dan tetap berhubungan dengan teman dan keluarga yang tinggal jauh. Selain menghubungkan orang-orang dari berbagai daerah, media sosial juga memungkinkan komunikasi internasional. Dengan cara ini, akan tetap mudah bagi orang untuk mendengar dari teman dan kerabat.

## 2. Untuk Berbisnis Online

Seperti yang kita ketahui, media sosial memberikan kesempatan bagi pemilik toko online untuk memasarkan dan menjual barang dagangannya di sana. Karena kesederhanaan yang membuat pengunjung dapat mempelajari lebih lanjut tentang produk yang ditawarkan oleh toko internet, pendapatan juga akan meningkat.

## 3. Mendapatkan Berita atau Informasi

Dengan adanya media sosial, Pengguna media sosial bisa mendapatkan informasi atau berita terbaru di berbagai bidang, termasuk olahraga, politik, gosip, pendidikan, dan banyak bidang lainnya. Postingan media sosial yang menyertakan video, musik, foto, dan teks cenderung lebih menghibur. Oleh karena itu, media sosial lebih banyak digunakan daripada surat kabar dan majalah.

## 4. Sebagai Sarana Hiburan

Manfaat media sosial merupakan sarana komunikasi dan pencarian informasi, serta sumber hiburan yang menjadi salah satu keunggulannya. Pengguna memanfaatkannya sebagai lokasi untuk bermain game, menonton film-film lucu, atau mengakses akun gosip karena fitur-fiturnya yang menarik dan kompleks..

## 5. Tempat Mempopulerkan Diri

Beberapa pengguna dapat menjadi lebih terkenal berkat alat media sosial yang dapat menyiarkan gambar dan video mereka. Pengguna dapat memperoleh lebih banyak pengikut atau pengikut dengan

membagikan status dan foto profil mereka yang dapat menarik banyak audiens.<sup>13</sup>

#### 2.2.2.4 Karakteristik Media Sosial

Karakteristik yang terdapat didalam media sosial tidak banyak perbedaan antara kualitas media sosial dan kualitas media siber. Karena media sosial adalah bagian dari media siber, ini. Media sosial, bagaimanapun, memiliki ciri-ciri unik, seperti:<sup>14</sup>

1. Jaringan (*Network*)

Meskipun pengguna media sosial sebenarnya tidak saling mengenal di dunia nyata, ini adalah ciri pertama media sosial, yang terkait dengan prosedur teknologi. Perkembangan nilai-nilai sosial di media sosial dan struktur sosial internet sama-sama banyak dipengaruhi oleh internet.

2. Informasi (*Information*)

Pengguna media sosial menghasilkan materi, berkomunikasi, dan mengembangkan representasi identitas mereka berdasarkan informasi, menjadikannya komponen penting dari media sosial. Contohnya adalah aplikasi TikTok.

---

<sup>13</sup> <https://belifollowers.com/manfaat-sosial-media-di-berbagai-bidang/> diakses pada tanggal 03 Juni 2022

<sup>14</sup> Nasrullah, Rulli. (2015). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media. Hlm 16

## 2. Arsip (*Archive*)

Arsip berperan sebagai karakter yang menjelaskan bagaimana data disimpan dan dapat diakses kapan saja dari perangkat apa pun. Data akan terus disimpan dan tersedia..

## 3. Interaksi (*Interactivity*)

Perbedaan antara media tradisional (media lama) dan media baru dalam kajian media adalah interaksi (media baru). Menurut David Holmes, konsumen media baru dapat terlibat, konsumen media lama cenderung lebih pasif dan tidak mengenal satu sama lain.<sup>15</sup>

## 4. Simulasi sosial (*Simulation of Society*)

Interaksi di media sosial menyerupai interaksi dunia nyata, tetapi mereka adalah simulasi. Representasi di media telah direplikasi oleh media menjadi realitas tersendiri yang terkadang berbeda atau bertentangan. Proses simulasi ini telah membentuk realitas di media.

## 5. Konten oleh pengguna (*User-Generated Content*)

Ungkapan "konten oleh pengguna" pada platform media sosial menunjukkan bahwa konten tersebut sepenuhnya dimiliki dan berasal dari kontribusi pengguna atau pemilik akun. Ketersediaan alat dan teknologi baru melalui media baru, seperti media sosial, memungkinkan konsumen untuk melestarikan, membubuhi

---

<sup>15</sup> Nasrullah, Rulli. (2015). Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media. Hlm 26

keterangan, mengubah, dan mengedarkan informasi media, menciptakan keadaan untuk media *Do It Yourself*.

### 2.2.3 TikTok

Aplikasi TikTok memungkinkan pengguna untuk dengan mudah membuat film pendek luar biasa yang akan menarik perhatian banyak pemirsa dengan memberi mereka efek yang khas dan menarik. Aplikasi tik tok, jejaring sosial dan platform video musik Tiongkok, diluncurkan pada September 2016.<sup>16</sup> Aplikasi ini sangat disukai oleh banyak orang terutama anak sekolah. Aplikasi ini termasuk film pendek yang disertai dengan musik.



**Gambar 2.1 Aplikasi TikTok**

**Sumber dari Google.com**

Aplikasi Tik Tok adalah salah satu aplikasi yang membuat pengguna tetap terhibur. Aplikasi ini dapat dikategorikan sebagai aplikasi hiburan. Beberapa pengguna menyatakan bahwa program ini dapat menghibur pengguna. Di situs web, pengguna program ini dapat melihat keunikan satu sama lain. Ada juga informasi tentang pembelajaran, masakan, kecantikan,

---

<sup>16</sup> Wisnu Nugroho Aji, *Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, ISBN: 978-602-6779-21-2



dan berbagai topik lainnya. Aplikasi TikTok ini memungkinkan pengguna untuk menjadi terkenal. Beberapa orang terkenal dengan inovasi mereka, beberapa orang terkenal dengan konten pendidikan mereka, dan beberapa orang dikenal karena orisinalitas dan humor mereka. Semuanya didasarkan pada apa yang dipikirkan setiap pemirsa atau pengguna lain.

### 2.2.3.1 Fitur-Fitur Aplikasi TikTok

#### 1. Fitur Musik

Dengan memodifikasi konten video yang dihasilkan, pengguna dapat menggunakan fungsi ini untuk mengirimkan berbagai aliran lagu atau instrumen..

#### 2. Fitur Filter

Dapat digunakan untuk mengubah nada warna gambar, video, dan kemampuan untuk membuat wajah lebih menarik.

#### 3. Fitur Stiker Video

Fitur ini memungkinkan pengeditan video yang akan diposting sebagai video gerakan lambat dan penambahan grafik sebagai stiker ke video..

#### 4. *Reaction Video*

Pengguna dapat mengekspresikan diri dan mengomentari konten pengguna lain dengan menggunakan fungsi ini. Video tanggapan ini direkam dalam bentuk video, bukan teks, seperti komentar.

Stitch and Duet adalah nama video reaksi untuk fungsi aplikasi Tiktok ini..

#### 5. *Voice Effect*

Fungsi efek suara akan mengubah nada keseluruhan video dengan menambahkan efek seperti suara keras, getaran.

#### 2.2.3.2 Jenis-Jenis Konten TikTok

Pada konten TikTok dari lima narasumber ada 7 jenis konten, diantaranya :

##### 1. Video sketsa (*Humor*)

Sketsa video adalah media lucu yang biasanya menggambarkan kehidupan sehari-hari. Biasanya, konten seperti ini menjelaskan keluhan atau pengalaman yang biasanya dimiliki produser dan penonton atas suatu keadaan atau kejadian, tetapi dikemas dalam permainan yang tidak biasa. Jenis konten tiktok ini cukup populer. Karena banyak pemirsa yang berbagi sentimen ini dan tertarik untuk mempelajari kehidupan produser di balik layar atau hal-hal tidak biasa yang terjadi pada mereka.

##### 2. Edukasi dan Informasi

Konten yang menawarkan wawasan tentang fotografi, pembuatan film, perjalanan, memasak, penanganan Covid-19, kesehatan, kesehatan mental, pengasuhan anak, dan pengetahuan umum dianggap mendidik dan informatif. TikTok mendapat

banyak view kemarin selama masa karantina pandemi karena hashtag #samasasiswa. Tagar ini sering merujuk pada konten TikTok yang menarik dan tidak diragukan lagi bermanfaat bagi pemirsa. Misalnya materi edukasi yang dikembangkan oleh produser tentang cara merawat pasien Covid-19 sejak dini, cara mengontrol emosi, sejarah Indonesia yang diceritakan melalui gambar dan narasi, dan masih banyak lagi materi lainnya

### 3. Tutorial

Sebagai hasil dari keingintahuan spontan audiens yang besar tentang suatu karya, konten tutorial biasanya dibuat. Konten pengajaran di TikTok juga sangat beragam, termasuk topik seperti menghasilkan uang, mengedit foto dan video, serta fotografi. Tutorial ini biasanya memiliki konten yang menyenangkan selain informatif. Sebagian besar waktu, pembuat konten ini juga memberikan saran, kiat hidup, dan model instruktif lainnya kepada penonton yang mengejutkan mereka.

### 4. *Day in My life*

Siapa pun dapat menunjukkan sisi pribadi mereka dengan *Day in My Life*. Rutinitas dan kebiasaan bahkan menginspirasi pemirsa untuk mengikuti tindakan sehari-hari pencipta. Biasanya, kreator akan mendokumentasikan rutinitas harian mereka, mulai dari bangun tidur hingga tertidur lagi. Hal ini membuat penonton

merasa dekat dengan sang kreator karena penonton merasa telah menemani aktivitas sang kreator selama sehari penuh.

#### 5. Transisi

Konten transisional adalah konten yang terjadi ketika ada transisi dari satu keadaan atau tempat atau tindakan ke yang lain di mana dapat dilihat bahwa ada dua video yang tumpang tindih. Artinya, transisi hanya dapat dibuat jika ada dua video dengan keadaan yang berbeda atau di area yang berbeda di mana kedua video tersebut akan saling tumpang tindih. Seperti transisi riasan, di mana pembuat video pertama kali menampilkan wajahnya secara alami, diikuti dengan transisi di mana kreator merias wajah. makeup.

#### 6. *Endorsement* (Promosi Berbayar)

Pengesahan atau promosi berbayar merupakan konten yang bertanggung jawab atau promosi yang memiliki akun pribadi tokoh atau selebriti sebagai tempat untuk mempromosikan produk dari suatu merek atau toko online, maupun untuk mempromosikan layanan. Hal ini diharapkan dapat mempercepat negosiasi dengan pemanfaatan tokoh atau selebriti yang banyak pengaruhnya. Iklan menggunakan sistem *endorsement* adalah strategi yang belakangan ini semakin populer dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini dimungkinkan karena peserta sangat mudah mengikuti diskusi dan usulan yang dibuat oleh para tokoh

panutannya. Selain itu, produk yang dipromosikan melalui endorsement selebriti lebih dapat dipercaya. Misalnya, jika merek yang ingin dipromosikan melalui endorsement adalah produk kosmetik, pengiklan dapat memilih untuk menggunakan model yang memiliki pengalaman di industri kosmetik sehingga orang yang mendengarkannya juga memiliki pengalaman di lapangan.

#### 7. Review

Ulasan, sebagai lawan dari dukungan, adalah bagian dari materi yang menyajikan klaim atau anggukan persetujuan dari berbagai sumber, termasuk publikasi seperti buku, film, berita, atau sumber lainnya. Melalui informasi review, pemirsa dapat mengetahui nilai, kesulitan, dan keunggulan suatu karya atau produk tertentu. Tujuannya adalah untuk memberikan detail, gambar, atau visual lain pada suatu produk atau dalam karya sastra untuk memberi tahu pembaca tentang keadaan apa pun yang mungkin menyusahkan dan untuk menarik minat mereka.<sup>17</sup>

#### 2.2.3.3 Kreator Konten

Tindakan membuat konten, juga dikenal sebagai membuat konten, adalah proses penyebaran informasi yang kemudian dibagikan di seluruh platform, salah satunya adalah situs media sosial TikTok. Pembuat konten

---

<sup>17</sup> Khansa Ramby. (2022). *"Konssistensi Kreator Konten TikTok Dalam Memproduksi Video Sebagai Aplikasi Nomor Satu Di App Store"* (Riau: Univ. Islam Negeru Sultan Syarif Kasim), hlm.41

semakin perlu memiliki bakat khusus seiring kemajuan teknologi. Selain itu, pengguna TikTok telah mengubah Instagram menjadi platform untuk bisnis, pendidikan, dan personal branding. Orang yang membuat materi memiliki tanggung jawab untuk mengumpulkan konsep, informasi, dan melakukan penelitian. Buat materi yang mencerminkan branding dan identitas yang dimaksud. mencoba untuk mencapai tujuan konten yang dimaksudkan. Misalnya, tujuannya adalah untuk mempromosikan, mendidik, menghibur, atau menginformasikan. kemudian modifikasi materi untuk platform pilihan. Secara khusus, produser konten

#### **2.2.4 Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran mencakup lima komponen komunikasi, yakni guru (komunikator), siswa (komunikan), bahan ajar pembelajaran, media pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Yang dimaksud dengan bahan ajar pembelajaran adalah bahan-bahan atau materi ajar yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran atau jika di tingkat perguruan tinggi dapat dikatakan bahwa bahan ajar dapat digunakan untuk membantu dosen dan mahasiswa dalam perkuliahan, sehingga dosen tidak perlu terlalu banyak menyajikan materi di kelas. Sedangkan yang dimaksud dengan media pembelajaran, dapat pahami dulu pengertian kata media yang dapat diartikan sebagai perantara, penghubung, alat (sarana) komunikasi seperti televisi, koran, majalah, poster, spanduk, radio, film yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, kelompok dan

sebagainya). Selanjutnya definisi media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, dan atau komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.<sup>18</sup>

Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.<sup>19</sup> Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan suatu upaya kreatif dan sistematis guna menciptakan pengalaman baru yang dapat membantu proses belajar siswa. Itu sebabnya media berperan sebagai alat perangsang belajar yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa supaya tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar

Dilihat dari sisi pemanfaatannya, media pembelajaran bisa dibedakan menjadi dua hal yakni konvensional dan modern; Media pembelajaran konvensional adalah suatu pembelajaran yang diselenggarakan dengan memanfaatkan media non elektronik atau memanfaatkan bahan sederhana untuk membuat media pembelajaran agar materi dapat

---

<sup>18</sup> Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

<sup>19</sup> Yusufhadi Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media. hlm.458

tersampaikan dengan mudah kepada peserta didik. Media pembelajaran modern adalah suatu pembelajaran yang diselenggarakan dengan memanfaatkan media elektronik, seperti computer, LCD, OHP, internet, dan lain-lain. Yang sangat perlu dicatat adalah, kriteria yang paling utama untuk pemilihan media bahwa media tersebut harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapainya. Dan jika pemilihan media berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran modern melalui internet, maka aplikasi TikTok memenuhi kriteria sebagai sebuah media pembelajaran yang baik, karena disamping mudah dalam pengaplikasiannya, TikTok juga menarik dan dekat dengan keseharian siswa.

#### **2.2.4.1 Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Media pembelajaran sangatlah penting untuk menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, karena tanpa menggunakan media pembelajaran atau alat untuk menunjang pembelajaran tersebut peserta didik akan sulit untuk menerima materi yang disampaikan. Oleh karena itu dalam mewujudkan tujuan pembelajaran tersebut perlu adanya alat bantu seperti papan tulis, kapus, powerpoint, LCD, komputer, internet, dan masih banyak lagi media lainnya
2. Sebagai sumber belajar, yang artinya pendidik dan peserta didik dapat belajar dari media-media apapun seperti televisi, surat kabar, modul, DVD, junal, radio, dan media lainnya yang dapat menghasilkan pengetahuan.



3. Materi pembelajaran yang terdapat simbol-simbol bahasa dan rumus-rumus dapat di presentasikan menggunakan media supaya peserta didik dapat mencerna materi dengan baik.
4. Fungsi manipulatif, yang berarti media dapat digunakan untuk memanipulasi suatu kejadian, benda, dan peristiwa. Benda yang aslinya besar dapat dipresentasikan menjadi kecil, yang luas menjadi sempit, dan berat menjadi ringan tanpa merubah maknanya dan dapat digunakan untuk mengajar tanpa harus membawa benda aslinya. Contohnya pada pelajaran geografi bumi dimanipulasi menjadi globe atau atlas untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.
5. Media berfungsi pada bidang psikologis, yaitu dapat meningkatkan perhatian (*atensi*) peserta didik, menggugah impati dan perasaan (*afektif*), mempermudah dalam memahami sesuatu (*kognitif*), mengembangkan keterampilan (*psikomotor*), memberikan dorongan kepada peserta didik untuk giat belajar,, menumbuhkan kreativitas (*imaginatif*), dan mengembangkan pengetahuan (*motivasi*).
6. Media dapat merekam informasi atau materi yang disampaikan dalam batas waktu yang relatif lama dan dapat dilihat kembali materi yang sudah disampaikan dalam waktu yang cepat (*fiksatif*). Dengan menggunakan media juga dapat dilihat dimana saja dan kapan saja dan membantu inderawi manusia dalam memahami

materi (distributid).

7. Fungsi sosio-kultular, yaitu media untuk membangun interaksi antara pendidik dan peserta didik lebih harmonis serta meminimalisir gap karena perbedaan suku, budaya, agama, dan ras.

#### **2.2.4.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

##### **1. Jenis Media Pembelajaran Ditinjau dari Tampilan**

Menurut Yamin, jenis media ditinjau dari tampilannya dibagi menjadi tiga macam, yaitu: <sup>20</sup>

##### **a. Media Visual.**

Media visual merupakan jenis media yang sering dipakai oleh pendidik dalam proses pembelajaran dan sudah familiar dilingkungan pendidikan, karena media visual ini dianggap paling sederhana dan penting untuk memahami materi, memperkuat ingatan, dan memperlancar pemahaman. Sebab pendidik lebih banyak belajar dan memahami materi dari apa yang dilihat. Beberapa bentuk media visual antara lain berupa gambar (foto/lukisan), sketsa, diagram (konsep, struktur, organisasi), peta, globe, kartun, poster, grafik (tabel, chart, bagan), papan buletin, papan flanel, dan lainnya.

---

<sup>20</sup> Offering E6 PGSD, *Sumber Dan Media Pembelajaran* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2018), hal.36-59

## b. Media Audio

Menurut Riyana, media audio merupakan media yang sistem utama dalam penggunaannya menekankan pada alat indera pendengaran. Dengan menggunakan sistem pendengaran dalam proses penyampaian materi pembelajaran diharapkan dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat terjadi proses belajar mengajar. Beberapa bentuk media audio antara lain radio, laboratorium bahasa, piringan hitam, alat perekam pita magnetik (magnetik tape recording) atau tape recorder, dan lainnya.

## c. Media Kinestetik

Media kinestetik merupakan sebuah media yang memerlukan sentuhan (*touching*) dalam penggunaan dan pemfungsian oleh pendidik dan peserta didik, karena dasarnya sistem media kinestetik membutuhkan sebuah perasaan mendalam agar informasi atau pesan pembelajaran dapat diterima dengan baik. Media kinestetik ini juga membutuhkan sebuah pengalaman dan lingkungan dan suasana dalam penerapannya. Beberapa jenis media yang dikategorikan media kinestetik yaitu dramatisasi, yang merupakan media pembelajaran menggunakan ekspresi dan gerak; Demonstrasi, merupakan media pembelajaran yang

bersifat gerak; Permainan (*games*) dan Simulasi (*role playing*); Karya wisata (*Field Strip*); Kemping atau perkemahan sekolah; Survei masyarakat.

## 2. Jenis Media Pembelajaran Ditinjau dari Penggunaan

Jenis media pembelajaran yang dilihat dari cara penggunaannya dibagi menjadi dua, yaitu:<sup>21</sup>

### a. Media Proyeksi

Media proyeksi merupakan sebuah media pembelajaran dengan sistem penyampaian pesan atau materi kepada peserta didik dengan menggunakan alat yang disebut dengan proyektor, yang nantinya materi atau isi pesan akan nampak di layar. Jenis media proyeksi cukup banyak, antara lain: proyeksi transparansi (Over Head Proyektor), Film, Film Bingkai (slide), dan Proyektor tidak tembus pandang (opaque projector).

### b. Media Non Proyeksi

Media non proyeksi merupakan jenis media pembelajaran yang tidak memerlukan proyektor dalam proses pembelajarannya. Jadi, media ini dapat digunakan mandiri oleh pendidik dan peserta didik tanpa bantuan sarana dan alat lainnya. Jenis media yang termasuk media non proyeksi antara

---

<sup>21</sup> Ibid, hal.60-67

lain wallsheets (peta, diagram, chart, poster), buku cetak, dan papan tulis.

#### 2.2.4.3 Kriteria Media Pembelajaran

Banyaknya jenis-jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar tentunya tetap harus dipertimbangkan dalam pemilihan mediana. Pendidik harus cermat dan mempertimbangkan dengan matang media yang tepat untuk mengajar. Oleh karena itu, pendidik harus mengetahui kriteria media pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam proses mengajar. Kriteria-kriteria tersebut antara lain:<sup>22</sup>

1. Jelas dan rapi. Dalam penyajian materi, media yang digunakan harus jelas dan rapi perihal layout, suara, tulisan, gambar, dan format sajiannya. Jika media yang digunakan tidak jelas maka akan mempengaruhi pemahaman peserta didik karena fungsi media tidak maksimal.
2. Bersih dan menarik. Maksud dari bersih yaitu tidak ada masalah (*problem*) dalam sistem tulisan, suara, gambar, dan lainnya. Karena media yang ada masalah tentunya akan kurang menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Cocok dengan sasaran. Media pembelajaran yang digunakan di dalam auditorium besar dan dengan peserta didik yang banyak,

---

<sup>22</sup> Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar* (Banjarmasin: Laksita Indonesia, 2019), hal.52-53

tentunya akan berbeda pemilihan medianya dengan pembelajaran yang ada di ruangan kecil dengan jumlah peserta didik sedikit. Sehingga dalam pemilihan media harus tepat sasaran antara kelompok besar, sedang, dan kecil.

4. Relevan dengan topik yang diajarkan. Agar dapat berjalan

dengan baik dalam proses pembelajaran, maka media yang digunakan juga harus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan kemampuan mental peserta didik. Oleh karena itu media harus memiliki karakteristik isi yang berupa konsep, fakta, prosedural, prinsip, dan generalisasi.

5. Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik juga harus sesuai pada tujuan instruksional, yang secara umum mengacu pada salah satu atau gabungan ketiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

6. Praktis, luwes, dan tahan. Dalam pemilihan media, hendaknya para pendidik memilih media yang mudah didapat, dapat digunakan di berbagai tempat dan tentunya mudah dibawa, serta tahan lama sehingga dapat digunakan tidak hanya satu kali pemakaian.

7. Berkualitas baik. Media pembelajaran yang baik harus memiliki kriteria kualitas yang baik. Sistem yang baik mulai dari tulisanm gambar, visual, slide, serta pesan atau materi pembelajaran yang disampaikan harus berkualitas baik, tidak boleh ada gangguan

oleh elemen-elemen lain.

8. Ukuran media sesuai dengan lingkungan belajar. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan tempat untuk belajar mengajar tersebut. Misalnya jika media yang digunakan terlalu besar atau terlalu kecil maka akan membuat proses pembelajaran kurang efektif dan tidak kondusif.

#### **2.2.4.3 Bahasa Inggris**

Komunikasi internasional antar negara sering dilakukan dalam bahasa Inggris. Akibatnya, bahasa Inggris dianggap penting bagi kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni budaya di seluruh dunia. Oleh karena itu, belajar bahasa Inggris sangat penting jika siswa ingin dapat berkomunikasi dalam berbagai setting. Tujuan pengajaran bahasa adalah mempersiapkan siswa untuk berkomunikasi menggunakan bahasa yang telah mereka pelajari. jika ada dua atau lebih individu yang terlibat, untuk dapat berkomunikasi melalui berbicara, menulis, mendengarkan, atau membaca. Dan untuk berkomunikasi, diperlukan keterampilan lain, seperti pengucapan yang efektif, struktur bahasa, dan kosa kata yang kuat.

#### **2.2.5 Teori New Media**

Menurut McQuail, “*new media* atau media baru ialah berbagai perangkat teknologi komunikasi yang memiliki karakteristik yang sama,

yang selain dimungkinkan oleh digitalisasi, dan ketersediaannya yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai sarana komunikasi." Istilah "Media Baru" (*new media*) telah digunakan untuk merujuk pada kumpulan teknologi komunikasi yang semakin berkembang dan beragam sejak tahun 1960-an.<sup>23</sup> Asumsi dari media baru adalah bahwa media baru lebih dari sekadar alat untuk menyebarkan informasi simbolis atau menyatukan orang untuk bercakap-cakap. Kumpulan koneksi sosial yang berinteraksi dengan sifat teknologi baru juga dilambangkan dengan media. Sebuah alat teknologi komunikasi, media baru juga dimungkinkan oleh digitalisasi dan banyak digunakan oleh individu untuk komunikasi pribadi.<sup>24</sup>

Pendekatan interaksi sosial dan pendekatan integrasi sosial adalah dua pandangan Pierre Levy yang paling menonjol dalam Teori Komunikasi Little John. Strategi interaksi sosial berangkat media dari keintiman percakapan tatap muka. Pendekatan integrasi sosial, bagaimanapun, menekankan bagaimana media menghubungkan orang-orang di berbagai jenis masyarakat dan menumbuhkan rasa memiliki daripada hanya melihatnya sebagai sumber informasi, sarana koneksi, atau sarana untuk mencapai kepentingan pribadi. Menurut Levy, internet adalah lingkungan informasi yang terbuka, mudah beradaptasi, dan dinamis yang memungkinkan orang untuk menumbuhkan orientasi pengetahuan baru dan berpartisipasi dalam dunia kekuasaan bersama yang lebih demokratis

---

<sup>23</sup> McQuail, Dennis. (2011). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta : Salemba Humanika. Hlm 43

<sup>24</sup> Ibid, 148



dan partisipatif.<sup>25</sup>

Pengguna media baru memiliki akses tanpa batas ke sana setiap saat, dari lokasi mana pun, dan menggunakan perangkat digital apa pun yang memungkinkan perangkat untuk kemampuan input langsung. Cara seseorang berinteraksi dan berkomunikasi melalui media berubah seiring munculnya media baru.<sup>26</sup> Menurut Meyrowitz, lingkungan media baru diketahui menggunakan dunia maya, yang telah memunculkan ide-ide baru dalam penelitian media. Ide-ide baru ini melampaui pesan serius untuk memasukkan penggunaan pribadi teknologi komunikasi serta penolakan terhadap gagasan bahwa perangkat komunikasi teknologi dapat dikategorikan berdasarkan konteks sosial. Selain dipersepsikan sebagai media berbasis teknologi, juga memiliki konotasi budaya, politik, dan ekonomi. Periode media baru ditandai dengan penggunaan konvergensi media dalam hal gadget. Konvergensi media, secara struktural, adalah integrasi tiga aspek yang berbeda telekomunikasi, komunikasi data, dan komunikasi massa dalam satu media.<sup>27</sup>

Terbukti bahwa media baru (*new media*/media online) dapat melakukan engagement dengan cepat. Juga lebih mudah, lebih cepat, dan lebih efektif untuk mendapatkan informasi terbaru dan terupdate. Jaringan koneksi internet adalah satu-satunya area kerentanan; jika jaringan koneksi

---

<sup>25</sup> Little John, (2011). *Teori Komunikasi*, Jakarta: Salemba Humanika. Hlm 410

<sup>26</sup> Apriadi, Tamburaka. (2013). *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada). Hlm. 74

<sup>27</sup> Nasrullah, Rulli. (2015). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siositeknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media. Hlm. 15

internet efisien dan cepat, pembaca akan segera menerima informasi, dan media baru (*media online*) harus selalu memiliki koneksi internet. Media online dan media baru (*new media*) termasuk dalam kategori komunikasi massa karena memungkinkan penyebaran pesan ke khalayak luas (*new media*).

### 2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Uma Sekaran berpendapat bahwa kerangka berpikir adalah contoh konseptual mengenai bagaimana teori berkesinambungan dengan banyak sekali faktor yang diidentifikasi menjadi hal yang penting. Maka kerangka berpikir merupakan sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman-pemahaman yang lainnya, sebuah pemahaman yang paling fundamental dan sebagai pondasi bagi setiap pemikiran atau suatu bentuk profesi menurut *holistic* berdasarkan penelitian yang nantinya akan dilakukan.<sup>28</sup>

Penulis dapat memahami struktur dasar dari kerangka pemikiran yang dibuat oleh penulis untuk digunakan sebagai pemikiran selama penyelidikan dalam penjelasan di atas. Penulis membuat kerangka berdasarkan konsep judul untuk mengetahui Pengelolaan Akun TikTok @Nofreadi10 Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Pelajar.

---

<sup>28</sup> Uma Sekaran, (2011), *Research Methods For Business (Metode Penelitian Untuk Bisnis)*. Jakarta: Salemba Empat, hlm. 60



Dalam kerangka pemikiran tersebut dapat dijelaskan bahwa penelitian ini membahas mengenai pengelolaan akun TikTok @Nofreedi10 sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris bagi pelajar, yang mana pemilih akun TikTok @Nofreedi10 ini melakukan pengelolaan dalam media komunikasi pembelajaran Bahasa Inggris bagi pelajar, membuat penulis terpacu ingin memiliki rasa keingintahuan yang mendalam, dan mendorong penulis untuk melakukan penelitian ini.