

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN APLIKASI
TIKTOK TERHADAP KEMAMPUAN BELAJAR SISWA SDN
01 SUMUBLOR**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Rukmana

34301900075

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP KEMAMPUAN BELAJAR SISWA SDN 01 SUMUBLOR

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Rukmana

34301900075

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing I



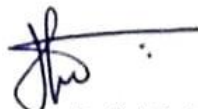
Jupriyanto, S.Pd., M.Pd.
NIK 211313013

Pembimbing II



Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.
NIK 211315025

Mengetahui,
Ketua Program Studi,



Dr. Rida Fironika K, S.Pd.,M.Pd.
NIK 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP KEMAMPUAN BELAJAR SISWA SDN 01 SUMUBLOR

Disusun dan Dipersiapkan oleh

Rukmana

34301900075

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 7 Maret 2023
Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai
persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd. ()
NIK 211312012

Penguji 1 : Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd. ()
NIK 211314022

Penguji 2 : Yunita Sari, S.Pd., M.Pd. ()
NIK 211315025

Penguji 3 : Jupriyanto, S.Pd., M.Pd. ()
NIK 211313013

Semarang, 10 Maret 2023

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Dekan,


Dr. Urahmat, S.Pd., M.Pd.
FKIP
UNISSULA/13112011

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Rukmana

NIM : 34301900075

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

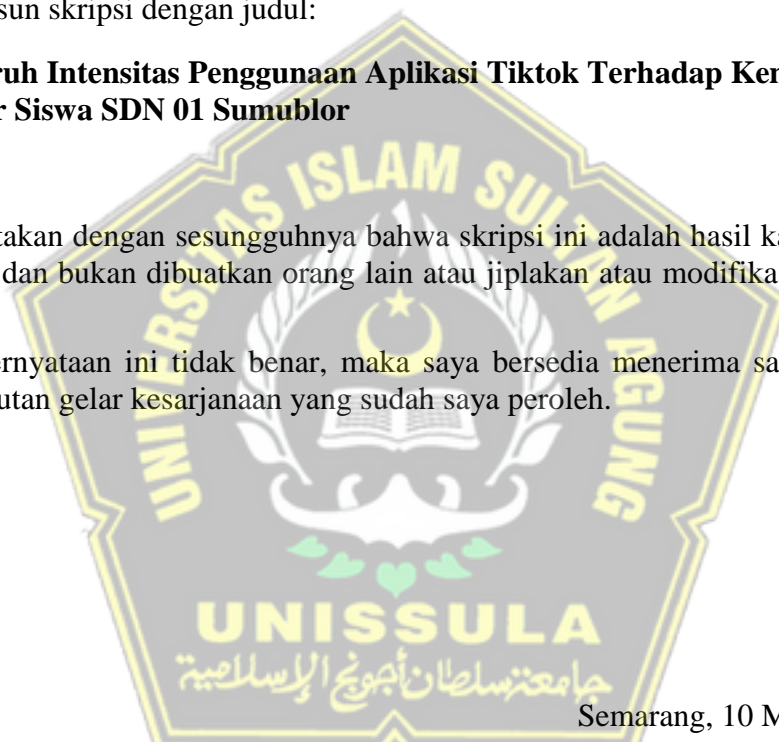
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Kemampuan Belajar Siswa SDN 01 Sumublor

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.



Semarang, 10 Maret 2023

Yang membuat pernyataan

Rukmana

34301900075



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”. (QS. Al-Insyirah: 5-8)

Jangan stress dan tersenyumlah. Jadilah orang yang kuat.

-Do Kyungsoo-

For all of you who are striving for your dreams, you should believe in yourself. And don't let anyone bring you down, you know. Negativity does not exist, it's all about positivity, alright? So keep that on mind, but anyways have good friends around you, have good peers. Surround yourself with good people, cause you're a good person too.

-Mark Lee-

Persembahan

Setiap goresan tinta ini adalah wujud dari keagungan dan kasih sayang yang diberikan Allah SWT kepada umatnya.

Setiap detik waktu dalam menyelesaikan karya tulis ini merupakan hasil getaran do'a orang tua, saudara, dan orang-orang terkasih yang mengalir tiada henti.

Setiap pancaran semangat dalam penulisan ini merupakan dorongan dan dukungan dari sahabat-sahabatku tercinta.

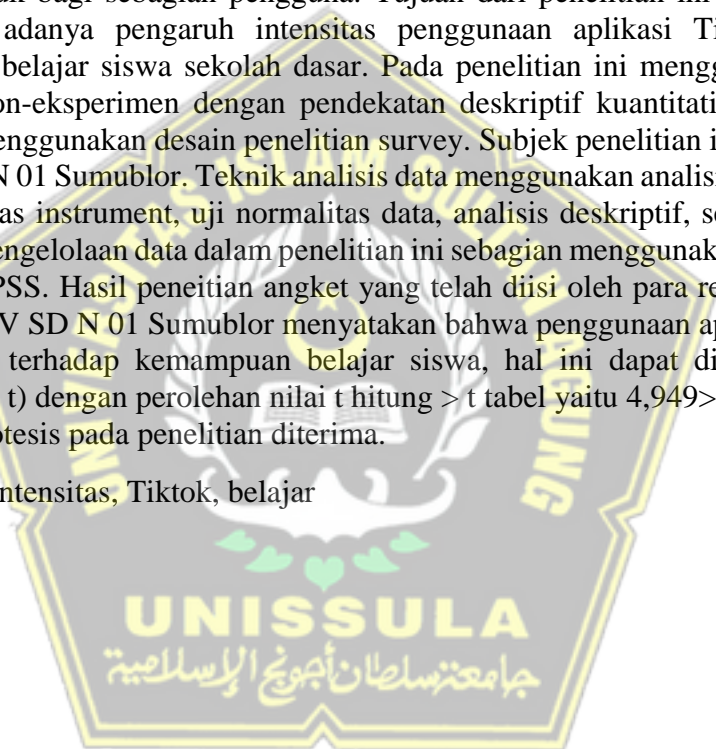
Setiap makna pokok bahasan pada bab-bab dalam skripsi ini merupakan hampasan kritik dan saran dari teman-teman almamaterku.

ABSTRAK

Rukmana. 2023. Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Kemampuan Belajar Siswa Sdn 01 Sumublor, *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I : Jupriyanto, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II : Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.

Penelitian berfokus pada pengaruh intensitas penggunaa aplikasi Tiktok terhadap kemampuan belajar siswa sekolah. Pengguna Tik Tok yang banyak, persepsi yang baik akan muncul karena manfaat yang dibagikan aplikasi tersebut. Namun disisi lain penyebaran video dengan kurangnya keamanan membuat aplikasi memiliki persepsi buruk bagi sebagian pengguna. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh intensitas penggunaan aplikasi Tik Tok pada kemampuan belajar siswa sekolah dasar. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian non-eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, dan desain penelitian menggunakan desain penelitian survey. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas IV SDN 01 Sumublor. Teknik analisis data menggunakan analisis uji validitas dan reliabilitas instrument, uji normalitas data, analisis deskriptif, serta uji T (uji hipotesis). Pengelolaan data dalam penelitian ini sebagian menggunakan *Miscrosoft Excel* dan SPSS. Hasil peneitian angket yang telah diisi oleh para responden atau siswa kelas IV SD N 01 Sumublor menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Tiktok berpengaruh terhadap kemampuan belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari uji hipotesis (uji t) dengan perolehan nilai t hitung > t tabel yaitu $4,949 > t \text{ table } 2,049$. Artinya, hipotesis pada penelitian diterima.

Kata kunci: intensitas, Tiktok, belajar



ABSTRACT

Rukmana. 2023. *The Effect of Intensity of Tiktok Application Use on the Learning Ability of Students of Sdn 01 Sumublor*, Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University. Supervisor I : Jupriyanto, S.Pd., M.Pd., Supervisor II : Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.

The research focuses on the influence of the intensity of tiktok application usage on the learning ability of school students. A large number of Tik Tok users, a good perception will arise because of the benefits that the application shares. But on the other hand, the spread of video with a lack of security makes the application have a bad perception for some users. The purpose of this study was to determine the influence of the intensity of using the Tik Tok application on the learning ability of elementary school students. This study uses a non-experimental type of research with a quantitative descriptive approach, and the research design uses a survey research design. The subject of this study was a grade IV student of SDN 01 Sumublor. Data analysis techniques use instrument validity and reliability test analysis, data normality test, descriptive analysis, and T test (hypothesis test). Data management in this study partly used Microsoft Excel and SPSS. The results of the questionnaire research that had been filled out by respondents or grade IV students of SD N 01 Sumublor stated that the use of the Tiktok application affects students' learning ability, this can be seen from the hypothesis test (t test) with the acquisition of a calculated t value $>$ t table, namely $4,949 >$ t table $2,049$. That is, the hypothesis on the study is accepted.

Keywords: intensity, Tiktok, learning



UNISSULA
جامعة سلطان أبوبوع الإسلامية

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Kemampuan Belajar Siswa SDN 01 Sumublor”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada program studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., M. Hum selaku rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dr. Turahmat, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Dr. Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Jupriyanto, S.Pd., M.Pd., dan Yunita Sari, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
6. SDN 01 Sumublor atas bantuan dan kerjasamanya mengizinkan peneliti mengambil data dalam penelitian skripsi ini.

7. Siswa-siswi SDN 01 Sumublor yang sudah mau berkerja sama dan bersedia untuk mengisi angket penelitian ini.
8. Orang tua tercinta yaitu Bapak Kuwat dan Ibu Rusniti yang telah memberikan dukungan, perhatian, do'a, motivasi, dan kasih sayangnya.
9. Kakak saya yaitu Zunaeroh dan Mohammad taufiq serta adik saya Sri Setia Ningsih yang selalu menyemangati, memberikan dukungan, do'a, dan kasih sayangnya.
10. Nenek dan kakek saya yang selalu memberi perhatian, dukungan, do'a dan kasih sayangnya.
11. Sahabat dan teman-teman atas semua dukungan, semangat, serta kerja samanya.
12. Semua pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, mulai dari awal hingga penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Semarang, 24 Februari 2023

Penulis

Rukmana

34301900075

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi masalah	6
C. Pembatasan masalah.....	6
D. Rumusan masalah	6
E. Tujuan penelitian.....	6
F. Manfaat penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
B. Penelitian yang Relevan.....	22
C. Kerangka Berpikir	24
D. Hipotesis.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Desain Penelitian.....	27
B. Populasi dan Sampel	27
C. Teknik Pengumpulan Data.....	28
D. Instrument Penelitian	29
E. Teknik Analisis Data.....	30
F. Jadwal Penelitian.....	36

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
A. Deskripsi Data Penelitian	37
B. Hasil analisis data penelitian	39
C. Pembahasan	43
BAB V PENUTUP	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	56



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skoring Instrument.....	29
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrument Intensitas Penggunaan Aplikasi Tiktok.....	30
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrument Kemampuan Belajar.....	30
Tabel 3. 4 Klarifikasi Koefisien Reliabilitas.....	32
Tabel 3. 5 Jadwal penelitian.....	36
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi.....	39
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Nilai Angket.....	39
Tabel 4. 3 Uji Normalitas.....	41
Tabel 4. 4 Uji Signifikan (Uji T).....	42
Tabel 4. 5 Kategorisasi Penggunaan Aplikasi Tiktok.....	43



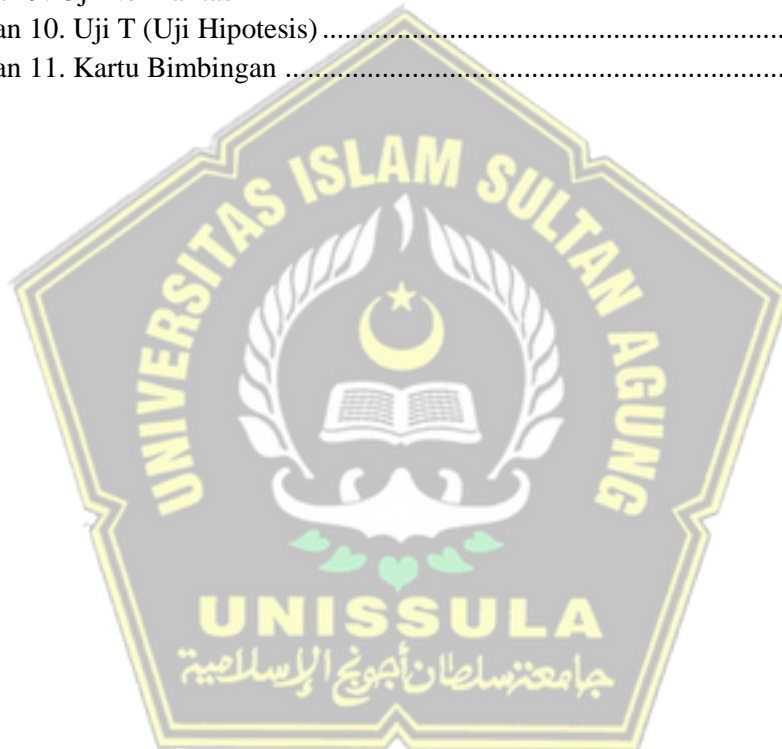
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lagu untuk materi wujud benda.....	19
Gambar 2. 2 Lagu untuk materi membandingkan bilangan.....	19
Gambar 2. 3 Trik pecahan desimal	19
Gambar 4. 1 Grafik Frekuensi Intensitas Penggunaan Aplikasi Tiktok.....	43



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	57
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	58
Lampiran 3. Hasil Validator Ahli.....	62
Lampiran 4. Uji Validitas.....	71
Lampiran 5. Uji Reliabilitas	72
Lampiran 6. Data Responden	73
Lampiran 7. Responden Angket.....	74
Lampiran 8. Rekapitulasi Data.....	86
Lampiran 9. Uji Normalitas	87
Lampiran 10. Uji T (Uji Hipotesis).....	89
Lampiran 11. Kartu Bimbingan	90



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi telah tumbuh dengan sangat pesat. Perkembangan teknologi informasi membuat banyak perubahan interaksi pada penggunaan media komunikasi berbasis teknologi. Terutama pada internet dan media sosial yang merupakan salah satu alat utama pada penyaluran informasi. Inovasi data di masa modernisasi dan globalisasi memiliki peran penting pada berbagai bidang, yang salah satunya ialah pada bidang pendidikan.

Berjalannya era digital yang ditandai dengan munculnya beberapa *platform* aplikasi yang memberikan dukungan dalam pembuatan video dengan hal-hal yang membuat menarik pada pengguna *smartphone*. Hingga kini konten video telah banyak tersebar di media sosial dalam berbagai negara dan juga di Indonesia. Perkembangan konten video sendiri dengan mudah diunggah ke internet faktor ini didukung dengan kemajuan kecepatan internet. Tentunya banyak *platform* ataupun aplikasi yang memberikan dukungan terhadap pembuatan video serta dengan hal yang menarik pada pengguna *smartphone*. Salah satunya ialah terdapat pada aplikasi TikTok yang bermula dari perusahaan teknologi berasal dari Singapura, Bytemod, menampilkan aplikasi edit video bernama “TikTok” (Susilowati, 2018).

TikTok yang merupakan media online yang dapat dilihat maupun didengar. Pengguna media ini pun banyak sekali, terutama pada pelajar (Asdiniah & Lestari, 2021). Aplikasi TikTok ini juga dapat digunakan untuk membuat video dengan durasi singkat yang dilengkapi dengan dukungan musik yang cukup beragam

sehingga para pengguna dapat membuat video pendek dengan tarian, bernanyi, gaya bebas dan masih banyak lagi. Hal ini dapat menggerakkan kreativitas seseorang akan membuat video singkat yang bagus dan semenarik mungkin. Dengan hadirnya media TikTok ini memberikan hiburan pada setiap orang yang menggunakan, untuk mengurangi rasa lelah maupun penat (Malimbe et al., 2021).

Menurut survey yang telah diselenggarakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), terdapat 210,03 juta pengguna internet dalam negeri pada periode 2021-2022. Apabila dilihat berdasarkan usia, pengguna internet paling banyak ialah pada usia 13-18 tahun, yaitu 99,16%. Sedangkan pada rentan usia 5-12 tahun atau setara dengan anak sekolah dasar mencapai 62,43% (*Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*, n.d.). Dan berdasarkan laporan dari *Business of App*, hingga 2021 Tik Tok memiliki 1,2 miliar pengguna aktif bulanan TikTok (*monthly active users*) pada skala global, dan diperkirakan akan meningkat akan meningkat 1,8 miliar pada akhir tahun 2022. Pengguna TikTok di seluruh dunia didominasi oleh kelompok usia 20-29 tahun, dengan proporsi mencapai 35%. Sedangkan pada kelompok usia 10-19 berada pada urutan kedua dengan proporsi 28% secara global (*TikTok Revenue and Usage Statistics (2022) - Business of Apps*, n.d.). Di lingkungan desa Sumublor menurut pengamatan peneliti banyak ditemui anak-anak sekolah dasar yang sudah mengenal Tiktok. Bahkan beberapa sudah dapat mengakses dan menggunakan aplikasi tersebut.

Disamping kepopuleran Tiktok ini, terdapat kelebihan yang membuatnya banyak digemari oleh siswa (Hutamy et al., 2021). Tujuan dari aplikasi Tiktok ini ialah untuk menginspirasi kreativitas dan membawa kegembiraan sebab meskipun

durasi video yang ditampilkan singkat namun dapat dikemas dengan baik sehingga tidak membosankan. Terdapat banyak kategori content di Tiktok yang dapat dinikmati yakni comedy/meme, edukasi, *fashion and beauty*, *food*/makanan, dan vlog video. Aplikasi Tikto merupakan aplikasi merupakan aplikasi yang digemari, dikagumi, meanrik, dan digandrungi oleh para milenial. Tiktok dapat dijadikan pilihan media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Tetapi disamping itu aplikasi Tiktok juga memiliki kelemahan sebagai media pembelajaran yaitu penyajian video dengan durasi singkat sehingga tidak semua materi pembelajaran dapat menggunakan media ini. Selain itu image *content comedy/meme* di Tiktok cenderung lebih menonjol. Jadi, aplikasi Tiktok tidak hanya berfungsi sebagai aplikasi *mobile* hiburan saja tetapi juga dapat berfungsi sebagai *mobile* yang dapat diakses siapa saja.

Dengan pengguna TikTok yang banyak, persepsi yang baik akan muncul karena manfaat yang dibagikan aplikasi tersebut. Namun disisi lain penyebaran video dengan kurangnya keamanan membuat aplikasi memiliki persepsi buruk bagi sebagian pengguna. Aplikasi TikTok akan memberikan manfaat yang dibutuhkan seperti memperluas jejaring sosial pertemanan, memberikan hiburan yang menarik, dan memberikan berbagai informasi (Deriyanto et al., 2018). Dalam aplikasi TikTok, kita dapat menemukan berbagai konten seperti *challenge dance*; memasak; bernyanyi; ataupun menjawab pertanyaan-pertanyaan, terdapat beberapa berita terikini, dan juga konten edukasi. TikTok memiliki program khusus yang bernama TikTok *for good*, yang didalamnya terdapat *campaign* yang dibuat untuk mendukung program ini yang salah satu *campaign*nya ialah #EduTok. *Campaign*

#EduTok ini untuk menantang para pengguna TikTok membuat konten pendidikan dan motivasi di berbagai tema edukasi (Dita amalia, Bambang Suprianto, 2019).

Dari hasil pantauan yang saya lakukan, dari beberapa *content creator*, salah satunya ada seorang guru yang menarik perhatian sebab memiliki banyak pengikut bahkan pernah diundang di stasion TV, akun ini menggunakan username @rapundel. Akun tersebut memiliki lebih dari 253 ribu pengikut dan 7,8 juta *likes* (3/10/22), dimana ada beberapa konten video berisi konten edukasi mengenai seputar pembelajaran di Sekolah Dasar, seperti tips-tips untuk calon guru, berbagai ice breaking, dan yang menarik lagi ialah metode pembelajaran dengan cara materi belajar yang dibuat lagu sehingga para siswa bernyanyi bersama dengan lirik yang isinya ialah materi pembelajaran tersebut. Hal ini dapat membuat para penonton terlebih lagi pada siswa untuk belajar dengan seru. Selain itu juga menginspirasi guru lain untuk menggunakan metode pembelajaran dengan berbagai macam.

Dengan adanya aplikasi TikTok ini tentu akan memiliki pengaruh besar untuk siswa terutama pada kemampuan belajar siswa sekolah dasar. Dimana usia kanak-kanak merupakan usia yang interaksi dan komunikasi yang dilakukan kepada orang-orang baru di sekitarnya secara intens. Untuk mengukur kemampuan belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Dimana hasil belajar merupakan hal yang saling berhubungan dengan kegiatan belajar sebab kegiatan merupakan proses dan hasil belajar merupakan sebagian hasil yang dicapai seseorang setelah menempuh proses belajar terlebih dahulu. Penggunaan *smartphone* memberikan dampak atau pengaruh yang bersifat negatif maupun positif dalam perilaku sosial maupun kemampuan belajarnya.

Dari keseluruhan proses yang ada di sekolah dasar kegiatan belajar merupakan kegiatan yang utama. Belajar memerlukan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas atau belajar secara mandiri di rumah (Azizah, 2015). Berkaitan dengan kesiapan belajar, salah satu hal yang penting untuk diperhatikan ialah kesiapan fisik dan mental. Kesiapan mental diantaranya intelegensi, minat, kesiapan, kematangan, dan perhatian/konsentrasi. Dari beberapa kesiapan tersebut, salah satu yang dapat mempengaruhi proses belajar ialah konsentrasi belajar. Konsentrasi belajar sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar. Konsentrasi dapat membuat seseorang memahami apapun yang telah dipelajarinya, sebab dengan konsentrasi seluruh perhatian akan tertuju pada apa yang sedang menjadi perhatiannya. Dari hal tersebut, tentunya ketika konsentrasi belajar siswa meningkat, maka hasil belajarnya pun akan meningkat juga.

Adanya pengaruh media sosial sendiri juga sangat beragam terutama pada Tik Tok, dari dampak positif ataupun negatifnya. Dampak positif yang nampak ialah seperti dengan mudahnya menjangkau pertemanan, juga dapat digunakan sebagai media promosi, sebagai media komunikasi dengan teman, digunakan sebagai alternative dalam mencari informasi maupun berita terkini, serta pendidikan teknologi (Rohmadi, 2016). Kemudian dampak negative yang ditimbulkan terutama apabila sering mengakses ataupun menggunakan sosial media dapat mengakibatkan kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan disekitar, kurangnya konsentrasi pada pembelajaran, terdapat perilaku negatif dan menyebarkan berita hoax.

Maka melalui penelitian ini, dengan sasaran objek penelitian yakni siswa sekolah dasar, diharapkan dapat memberikan pemahaman terkait adakah pengaruh intensitas menggunakan aplikasi TikTok terhadap kemampuan belajar siswa sekolah dasar.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang terkait dengan hal yang akan diteliti, seperti:

1. Aplikasi media sosial Tik Tok mempengaruhi belajar siswa.
2. Intensitas penggunaan aplikasi Tik Tok siswa sekolah dasar.

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti akan memberikan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus pada intensitas penggunaan aplikasi Tik Tok.
2. Penelitian mengacu pada pengaruh kemampuan belajar siswa sekolah dasar.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah di paparkan, rumusan masalah yang diapaparkan ialah: Apakah intensitas penggunaan aplikasi tiktok berpengaruh terhadap kemampuan belajar siswa sekolah dasar?

E. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian merupakan suatu hal yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian. Adapun tujuan penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan pengaruh

intensitas penggunaan aplikasi Tik Tok pada kemampuan belajar siswa sekolah dasar.

F. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diperoleh adalah:

1. Manfaat teoretis

Memberikan simbangan informasi yang dapat menjadi bahan kajian dalam dunia pendidikan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Dalam hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Tik Tok terhadap kemampuan belajar siswa itu sendiri, serta diharapkan hasil penelitian ini juga dapat menambah wawasan bagi mereka.

b. Bagi peneliti

Diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan terkait media sosial Tik Tok ini sendiri agar dapat menyebarluaskan pengetahuan tentang pengaruh positif dan negatifnya dalam menggunakan media sosial Tik Tok ini.

c. Bagi akademis

Sebagai tambahan referensi bagi penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu untuk memperlancar proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang perasaan, pikiran, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Makna ini cukup luas dan mendalam yang meliputi pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran (Ekayani, 2017).

Ruang lingkup media pembelajaran mencakup: bahan, alat, dan saluran yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar serta mengajar. Peran media pada kegiatan pembelajaran antara lain ditemukan pada beberapa pengertian yang di kemukakan oleh beberapa referensi berikut (Batubara, 2021).

- a) Menurut Moreira et al., (2018:105) media pembelajaran merupakan instrument yang digunakan untuk menunjukkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur agar menjadi lebih nyata atau konkret.
- b) Menurut Haryadi (2019:1), media pembelajaran ialah sarana pembelajaran, baik yang bersifat maupun modern.
- c) Menurut Mashuri (2019:4), media pembelajaran adalah sesuatu yang meneruskan materi pembelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa.

Pengaruh pada penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan memudahkan proses belajar mengajar siswa dan guru, dimana dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sebab bahan ajar menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa. Bahan ajar akan lebih jelas maknanya sehingga siswa dapat memahaminya lebih baik serta memungkinkan siswa menguasai tujuan dari materi. Metode pembelajaran yang lebih bervariasi tidak hanya melalui penyampaian kata-kata lisan saja, siswa tidak merasa bosan dalam belajar dan juga membuat pengajar tidak kehabisan tenaga dalam menyampaikan bahan ajar sebab waktu pelaksanaan dalam pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu yang singkat untuk menyampaikan pesan dan isi materi yang cukup banyak namun dapat diterima siswa dengan baik. Proses pembelajaran tidak hanya berlangsung di dalam lingkungan sekolah saja namun dapat terjadi dimanapun dan kapanpun diperlukan, misalnya siswa dapat belajar dengan menggunakan media elektronik seperti televisi, radio, laptop, dan media elektronik lainnya (Moto, 2019).

a. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital ialah media pembelajaran yang berkerja dan dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan melalui perangkat digital (Batubara, 2021). Perangkat digital yang paling sering ditemui yakni komputer, tablet, *smartphone*, kamera digital, jam digital, dan TV digital. Beberapa peralatan ini yang sering digunakan untuk membuat dan mengoperasikan materi pembelajaran digital. Contoh media pembelajaran digital antara lain: foto digital, poster digital, komik digital, audio,

dan video digital, serta dokumen digital lainnya yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas pada proses pembelajaran.

Banyak istilah untuk menyebutkan media pembelajaran digital seperti media pembelajaran berbasis teknologi atau media virtual. Pada era revolusi industri 4.0, banyak negara yang telah merekomendasikan pembelajaran yang didukung oleh teknologi, termasuk Indonesia. Sejak akhir tahun 2019, dunia dihadapkan pada pandemi virus Corona, yang menyebabkan banyak negara di penjuru dunia mengambil kebijakan khusus terhadap bidang pendidikan, yakni meniadakan kelas tatap muka dan menggantinya dengan pembelajaran daring. Hal ini membuat media pendidikan digital memiliki peran yang semakin penting. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak, meskipun pembelajaran harus dilaksanakan dalam jarak jauh (Khairunnisa & Ilmi, 2020).

Media seperti koran, radio, dan berita di televisi merupakan cara konvensional untuk memperoleh informasi. Adanya perkembangan internet yang menghasilkan media sosial membuat cara konvensional menjadi tergantikan dengan metode yang lebih mudah diakses yaitu dengan menggunakan media sosial yang tentunya berbasis digital. Media sosial merupakan media baru (*New Media*) atau dapat disebut sebagai media konvergensi. Media baru adalah istilah yang dimaksudkan untuk mencakup kemunculan digital, computer, atau jaringan teknologi informasi dan komunikasi di akhir abad ke-20 (Prianbodo, 2018). Teori media baru juga merupakan teori yang telah dikembangkan oleh Pierre Levy, yang

mengemukakan bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media.

Salah satu media sosial yang sedang banyak dibicarakan dan paling banyak digunakan oleh Gen Z ialah Tik Tok. Dengan menggunakan perspektif konstruksionis sosial dimana hasil interpretasi dari interaksi sosial membentuk *sens of self* kepada pengguna dan penonton yang tertarik pada konten tertentu di Tik Tok. Perilaku generasi Z dalam menggunakan aplikasi Tik Tok sebagai media penyaluran edukasi serta aktivisme yang merupakan suatu perilaku seorang dalam periode umur remaja yang inovatif dan kreatif (Firamadhina & Krisnani, 2021).

Sebagian siswa tertarik dengan hal-hal yang bersifat audio visual dibanding dengan cara-cara umum seperti misalnya penyampaian materi yang hanya berasal dari buku. Audio visual merupakan media pembelajaran yang dapat memperlihatkan peristiwa nyata. Platform yang bersifat audio visual salah satunya ialah Youtube, para guru cenderung memanfaatkan Youtube sebagai sarana untuk mengunggah materi dan membagikannya kepada siswa (Cahyaningtyas & Jupriyanto, 2021). Youtube akan menjadi platform yang membuat siswa aktif untuk mencari, dan tidak hanya belajar dengan satu arah.

b. Platform Digital

Pengertian platform ialah sebuah wadah digital yang digunakan masyarakat untuk berbagai keperluan. Secara sederhana, pengertian platform adalah sebuah wadah yang dipakai untuk meluncurkan sebuah system sesuai dengan rencana program yang telah dibuat (Eka Yuda Wibawa, 2021). Misalnya, pada

pembelajaran daring maka platform yang digunakan berbasis digitalisasi. Sedangkan digital platform ialah sekumpulan software yang menciptakan suatu system tertentu. Software ini dapat dibuka pada PC maupun system android. Apabila menggunakan system android, digital platform dapat berupa aplikasi. Digital platform ini paling diminati dewasa ini. Pasalnya, semakin banyak pengguna smartphone ini akan meningkat trafik pada dunia maya secara otomatis.

Platform digital telah menjadi bagian yang tidak terhindarkan pada pendidikan masa kini. Sebelum masa pandemic dimana system pendidikan global beralih ke pembelajaran online, sebagian besar pengajaran, pembelajaran, dan administrasi telah difasilitasi melalui teknologi platform. Meskipun platform yang paling terkenal ialah yang banyak digunakan seperti Google, Amazon, dan Facebook, namun terdapat platform dengan tujuan yang lebih spesifik seperti yang digunakan pendidik untuk mengelola kelas (*ClassDojo*), membuat rencana pembelajaran (*Prezi*), memantau perangkat sekolah (*GoGuardian*), menilai pembelajaran (*Kahoot!*), berkomunikasi dengan temana sekelas (*SeeSaw*), dan memperluas bahan ajar (*Khan Academy*). Siswa juga menggunakan platform untuk mengakses, menghasilkan, dan mengirimkan tugas, kantor pusat membantu siswa untuk mengumpulkan dan menganalisis data sekolah dan kelas. Bahkan penyedia kurikulum semakin meningkatkan produk mereka dengan platform untuk mempersonalisasikan konten dan mengukur hasil pembelajaran. Beberapa aspek pendidikan, tampaknya, telah memiliki pencapaian platform. Sementara masa pandemic Covid-19 telah meningkatkan ketergantungan kita pada teknologi tersebut, seperti pengembangan platform dalam kehidupan sekolah sehari-hari,

yang oleh sebagian orang disebut “Platformisasi Pendidikan” (Perrotta, 2021; Dijk & Poell, 2018).

Berkembangnya era globalisasi dengan banyaknya inovasi teknologi terbaru. Begitu banyak pula platform media sosial yang bermunculan dengan berbagai versi dan fungsi yang berbeda-beda. Sehingga membuat masyarakat ingin mencoba menggunakan berbagai macam media sosial (internet) tersebut. Internet tidak hanya digunakan sebagai media berinteraksi dan komunikasi namun juga sebagai media promosi untuk menawarkan sebuah produk dan menampilkan tren masa kini yang sedang berkembang pesat. Salah satu bagian internet ialah media sosial. Media sosial juga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran selama daring ini, dengan menggunakan media sosial sebagai media pembelajaran digital contohnya berupa video digital, komik digital, poster digital, dan lain sebagainya. Media pembelajaran tersebut dapat dibagikan melalui berbagai platform seperti youtube, Instagram, bahkan aplikasi Tik Tok. Platform tersebut tidak hanya dilihat untuk siswanya saja namun dapat menjadi inspirasi bagi guru.

Penggunaan media sosial dalam bidang edukasi terjadi bermula pada saat pandemic Covid-19, dimana pembelajaran tatap muka pada pendidikan formal maupun informal mengalami perubahan untuk sementara waktu menjadi pembelajaran daring melalui program perangkat lunak video telepon seperti *Zoom* dan *Google Meet*. Teknologi yang berkembang pesat dan keperluan manusia yang semakin tinggi mengakibatkan media sosial terus berkembang juga dengan permintaan yang ada. Hadirlah TikTok dengan keunikan dan karakteristiknya yakni video dengan durasi pendek, yang mampu membuat pengguna yang mengakses

aplikasi tersebut secara berulang-ulang. Pembawaan TikTok yaitu dengan iringan music yang mampu membuat para pengguna untuk terus menggulir konten-konten yang ada di aplikasi tersebut (Firamadhina & Krisnani, 2021).

c. Aplikasi Tik Tok

TikTok adalah aplikasi yang dibuat oleh perusahaan asal China yaitu ByteDance, yang bergerak dalam bidang teknologi buatan dan terkenal di seluruh dunia pada distribusi informasi melalui media atau produk elektronik. Tik Tok dapat diunggah oleh penggunanya melalui Google Play dan Appstore untuk aplikasi android (Buana & Maharani, 2020). Secara global, TikTok telah diunduh lebih dari 500 juta kali dan mencapai 10 milyar untuk penonton video harian serta 150 juta pengguna dengan dua contributor terbesar adalah Amerika Serikat dan Inggris. TikTok merupakan jejaring sosial baru yang memberi pengguna kesempatan untuk mengekspresikan diri mereka melalui konten video.

TikTok merupakan media sosial yang berisi video pendek dilengkapi dengan berbagai kreatifitas musik yang didedikasikan untuk kaum muda. Menggunakan fasilitas yang disediakan aplikasi tersebut, pengguna dapat memilih lagu untuk daftar putar mereka, mengunggah video pendek dengan batas waktu yang diinginkan dan menggunakan video tersebut untuk membuat karya mereka sendiri (pengguna yang mengunggah video dikenal sebagai “pengunggah”), dan pengguna dapat melihat pengunggah lain di Tik Tok. Penggemar dapat berpartisipasi dalam interaksi. Sejak 2017, platform untuk video berdurasi pendek yang dioperasikan oleh tiktok dan Kuai Shou memiliki pengguna dalam jumlah besar, dan pengaruhnya secara bertahap meluas. Selain itu sebagai akibat dari

pertumbuhan online “komunitas internet” mulai bermunculan (Wang et al., 2019). Sebagai aplikasi video pendek dengan kreatif musik, TikTok memberi informasi untuk pengguna terkait informasi terkini, memenuhi kebutuhan para pengguna untuk mengikuti tren terkini. Saat ini aplikasi TikTok memiliki konten yang kaya dan berbagai kategori. Misalnya, di beberapa video pendek, terdapat tutorial *dance*, tutorial origami, tutorial memasak, dan bahkan beberapa tips dalam kehidupan sehari-hari, yang banyak menarik perhatian.

Aplikasi Tiktok merupakan sebuah aplikasi yang sempat menggema pada beberapa waktu yang lalu. Aplikasi ini juga bukan hanya digunakan oleh kalangan masyarakat biasa saja. Para artis dan youtuber juga ramai menggunakan aplikasi TikTok. Perkembangan aplikasi TikTok memang tergolong pesat, bersamaan dengan kecepatan pada unggahan video ke internet yang juga semakin cepat. Aplikasi tik tok kebanyakan menampilkan video berdurasi pendek kurang lebih 15 detik. Banyak anak yang mengunggah video tentang diri mereka. Ada pula yang terkenal dengan mendadak. Akan tetapi aplikasi TikTok juga dapat dilihat atau ditonton orang dengan segala usia dan dari berbagai kalangan (Batoebara, 2020).

Dari segi positif Tik Tok memiliki beberapa manfaat untuk remaja salah satunya yaitu: (Batoebara, 2020)

1. Sebagai salah satu aplikasi yang dapat memacu kreativitas seseorang dalam membuat sebuah karya.
2. Aplikasi untuk mengekspresikan kreativitas yang khususnya pada pembuatan video. Tik Tok sendiri merupakan platform untuk dengan mudah

membuat video dengan efek khusus dan unik. Selain itu, Tik Tok juga menawarkan berbagai genre music untuk *background* dari video, sehingga penggunaanya dapat membuat video lebih menarik.

3. Aplikasi Tik Tok ini berbasis video dan music, dan dapat melai diri remaja dan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan mengedit video, untuk konten-konten ang lebih bermanfaat.

Siswa SD saat ini sedang pesat belajarnya menggunakan alat yang canggih seperti teknologi yang sering digunakan oleh orang dewasa yang mudah untuk terhubung ke internet melalui smartphone ataupun komputer untuk mengakses berbagai aplikasi media sosial seperti Twitter, Facebook, YouTube, Instagram, dan lainnya. Saat ini sangat mudah untuk membuka aplikasi media sosial di perangkat seluler, sehingga memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk menggunakannya tanpa ingat waktu untuk membuat jejaring sosial mereka sendiri. Salah satunya, efek dari perubahan pretasi belajar siswa ialah dari perkembangan jejaring sosial yang banyak menimbulkan dampak positif dan negatif bagi pendidikan siswa terutama pada anak sekolah dasar. Penyalahgunaan jejaring sosial oleh siswa tersebut dapat memengaruhi kinerja akademik, yang disebabkan oleh media sosial ini, karena media sosial digunakan untuk hiburan daripada pembelajaran (Marliani, Siagian, 2017).

Pengguna aplikasi Tik Tok sebenarnya menembus pada batas usia. Tidak hanya pada kaum milenial atau digital native saja, namun sebagian besar pemilik smartphone baik yang tua maupun muda mempunyai aplikasi ini. Mereka pun menjadi pengguna aktif Tik Tok yang sesekali mengunggah video hasil kreatifitas

mereka. Tidak jarang di antara orang tua dan anak saling berkolaborasi untuk membuat ataupun menciptakan video baru agar dapat di upload pada aplikasi Tik Tok. Kolaborasi dapat menunjukkan bahwa aplikasi ini diminati oleh semua rentang usia dan status sosial (Deriyanto et al., 2018).

Pengukuran intensitas ini mencakup sikap atau tindakan yang dilakukan oleh seseorang maupun kelompok orang sebagai obyek yang terarah pada obyek. Suatu sikap yang apabila dilakukan secara intensif akan mempengaruhi sikap yang lainnya. Sebagaimana teori yang disampaikan Borgatus bahwa komponen afektif akan selalu dikaitkan dengan komponen kognitif, dan hubungan tersebut dalam keadaan konsisten (S. W. Astuti & Subandiah, 2021). Intensitas penggunaan media sosial merupakan tingkat kualitas dan kuantitas. Aspek-aspek intensitas pada penggunaan media sosial mencakup perhatian (*attention*), penghayatan (*comprehension*), durasi (*duration*), dan frekuensi (*frequency*). Dalam penelitian ini, semua aspek tersebut akan diukur dalam mengakses media sosial Tiktok.

d. Konten Edukasi Tiktok

Edukasi dalam TikTok merupakan edukasi informal dimana ilmu-ilmu yang ditampilkan di dalam aplikasi ini bersifat umum ataupun spesifik tergantung konten yang ingin di tampilkan oleh suatu pengguna. Salah satu contoh penyampaian edukasi dan aktivisme pada TikTok ialah dengan penggunaan tagar/*hashtag* untuk menjalani suatu kampanye. Dilansir dari Berita Lima, beberapa waktu yang lalu tepatnya pada bulan Oktober 2020, dimana TikTok mengajak para creator untuk berbagi konten edukasi dalam kompetensi #TikTokPintar. Kompetisi dengan hadiah ratusan juta rupiah dan para creator dibebaskan untuk membuat konten

apapun namun dalam tema di bidang edukasi. Dapat mencakup pengetahuan umum, bisnis, fakta umum, tips dan trik, Bahasa asing, hingga IPTEK (Firamadhina & Krisnani, 2021).

TikTok dapat menangkap dan menghadirkan kreativitas, pengetahuan, dan momen yang berharga langsung dari smartphone. Hal tersebut dapat melihat bahwa edukasi yang ingin diberikan ialah kreatifitas serta pengetahuan, sehingga memperoleh perilaku positif terhadap pembelajaran di media sosial yang bersifat interaktif. Selain itu keterampilan juga salah satu factor penting untuk menghasilkan sebuah video yang berkualitas. Kualitas dan konsistensi dari unggahan lebih menentukan *feedback* atau umpan balik dibandingkan dengan jumlah pengikut. Terlebih TikTok juga memberikan edukasi dalam pengetahuan yang lebih dalam seperti sains, teknologi, maupun budaya (Jung & Qiyang, 2019).

Penggunaan TikTok sebagai media edukasi merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan. Adanya variasi media pembelajaran yang beragam dan menarik minat siswa, pembelajaran seperti matematika yang sebelumnya rumit dan sulit akan menjadi lebih menarik minat siswa. Apabila siswa merasa teras tertarik dan tidak merasa sulit pada pembelajaran berlangsung maka tidak menutup kemungkinan untuk siswa menjadi lebih paham tentang materi tersebut dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kedepannya (Hasanah et al., 2022).

Peranan aplikasi TikTok pada pembelajaran daring pasti memiliki banyak manfaat, sebab selain terdapat fitur-fitur menarik aplikasi TikTok juga bermanfaat

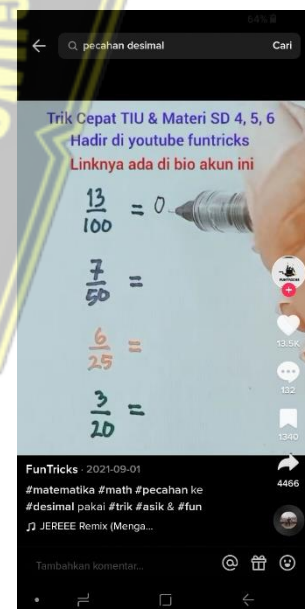
sebagai media kreatif, karena guru dapat membuat video serta konten-konten yang menarik untuk membuat materi pembelajaran melalui media aplikasi TikTok, sehingga siswa dapat termotivasi dan tidak malas untuk belajar meskipun secara daring (Fransiska et al., 2021). Tentunya dalam pembuatan konten atau video guru terlebih dahulu mempersiapkan materi yang dirangkum dan harus benar-benar memikirkan konsep video yang akan dibuat agar terlihat menarik oleh siswa sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar. Video unik berdurasi pendek yang dibuat oleh konten creator memiliki hubungan erat dengan kenyataan di masyarakat, dibalut dengan hiburan, serta pengetahuan sebagai konten utama sehingga dapat menarik perhatian pengunjung TikTok (Yang et al., 2019). Hal ini dibuktikan postingan pada pemilik akun @rapundel



Gambar 2. Lagu untuk materi wujud benda



Gambar 2. 1 Lagu untuk materi membandingkan bilangan



Gambar 2. 2 Trik pecahan desimal

Pada gambar 1 dan 2 merupakan postingan dari akun @rapundel yang membuat konten edukasi berupa materi ajar yang dibuat lagu nyanyian, contohnya pada materi untuk mengenal wujud benda yang dinyanyikan dengan nada lagu “Kring-kring Ada Sepeda”. Dengan metode ini tentunya siswa akan lebih tertarik untuk belajar, selain itu konten tersebut juga dapat menginspirasi guru lain. Pada gambar lain juga terdapat konten edukasi yang berisi trik atau tips untuk mengerjakan sebuah soal matematika.

2. Kemampuan Belajar

Kemampuan berarti berasal dari kata “mampu”. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) mampu adalah sanggup. Dengan demikian, kemampuan didefinisikan sebagai kesanggupan atau kecakapan seorang individu dalam menguasai suatu keahlian dan untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan ialah kesanggupan, kebolehan atau kecapan untuk dapat melakukan atau mengerjakan sesuatu. Kesanggupan pada suatu proses aktivitas yang dapat menghasilkan pengetahuan, keterampilan, kemampuan, atau sikap pada diri siswa.

Mampu Belajar dimaknai sebagai proses perubahan yang terjadi sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar yang fungsional, positif, aktif, dan terarah (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Belajar bukan hanya sebatas kegiatan membaca, menulis, mendengarkan, mengerjakan tugas dan ulangan, namun ada juga perubahan tingkah laku dari hasil

kegiatan proses belajar, dimana dalam proses belajar itu ada interaksi aktif dengan lingkungan.

Adapun ciri-ciri belajar sebagai berikut: (Setiawati, 2018)

1. Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku bersifat kognitif, keterampilan (psikomotorik), ataupun nilai dan sikap (afektif).
2. Perubahan itu tidak terjadi sesaat saja melainkan menetap.
3. Perubahan yang tidak berlangsung begitu saja tetapi harus dengan usaha. Perubahan yang terjadi sebagai akibat interaksi dengan lingkungan.
4. Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Kemampuan belajar yang baik akan meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga pencapaian prestasi belajar dapat terpenuhi sesuai dengan yang diharapkan. Kemampuan belajar siswa dapat diukur dari hasil belajar, ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas, tingkat keahlian dan keterampilan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Namun pada penelitian ini menggunakan indikator mengukur konsentrasi belajar dan hasil belajar siswa. Hal ini berarti kemampuan belajar merupakan keanggapan untuk melakukan usaha atau kegiatan yang bertujuan melakukan perubahan didalam diri meliputi perubahan tingkah laku, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya.

B. Penelitian yang Relevan

Berikut ini merupakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan:

1. Riska Marini (2019) Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul “Pengaruh Media Sosial Tik Tok terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik di Smpn 1 Gunung Sugih Kab, Lampung Tengah”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial Tik Tok berpengaruh terhadap prestasi belajar, yang diperoleh dari uji hipotesis (uji T) dengan uji korelasi dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $1,21978769 > 2,002272456$ yang berarti terdapat pengaruh positif yang signifikan antara media sosial Tik Tok dan prestasi belajar di SMPN 1 Gunung Sugih kab. Lampung Tengah. Dengan kata lain media sosial Tik Tok ini dapat menjadi hiburan untuk peserta didik yang menggunakan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian korelasi.
2. Gustafian Jayanata (2022), Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, dengan judul “Dampak Media Sosial Tik Tok terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar Negeri 42 di Desa Padang Peri Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma”. Hasil penelitiannya ialah media sosial berdampak terhadap perilaku siswa, terlihat lebih banyak dampak negative seperti siswa kurang dalam belajar, lebih banyak memainkan HP dari pada membuka buku. Bahkan pada saat sistem pembelajaran daring dimana rata-rata siswa memang memiliki HP. Siswa juga menjadi kurang peduli terhadap lingkungan, tidak mengamati kondisi lingkungan terkadang

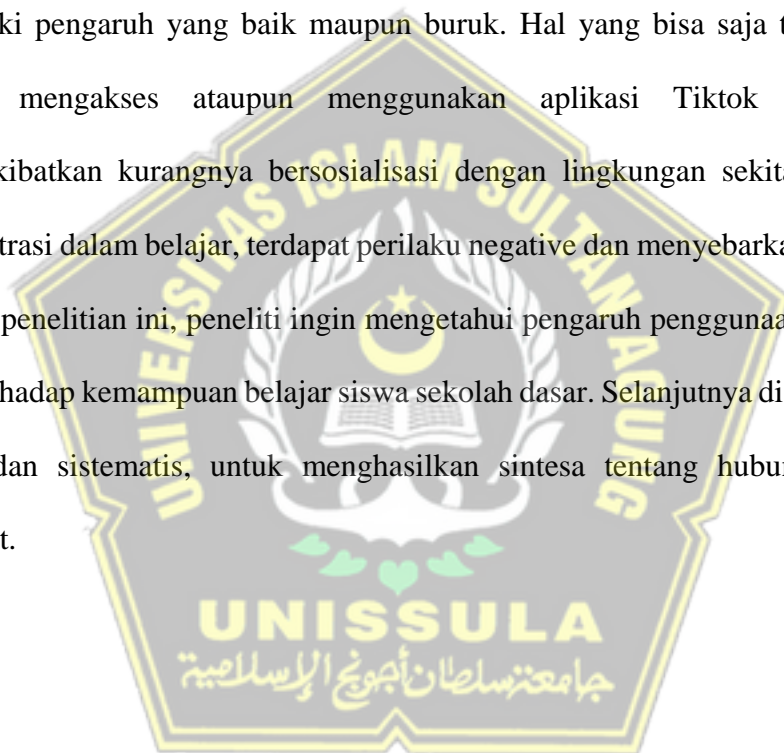
terbiasa berkumpul membahas hal-hal viral yang ada di media sosial Tik Tok. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan cara mewawancarai guru dan siswa.

3. Euis Nur Amanah Asdiniah dan Triana Lestari (Asdiniah & Lestari, 2021) Universitas Pendidikan Indonesia, yang berjudul “ Pengaruh Media Sosial Tiktok terhadap Perkembangan Prestasi Belajar Anak Sekolah Dasar”. Dari penelitian tersebut dihasilkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media sosial Tik Tok dan prestasi belajar pada anak sekolah dasar. Hasil tersebut dapat dilihat dari hasil uji coba instrument yang menyatakan bahwa media sosial Tik Tok sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar di sekolah. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif.
4. Izza Nabilah Agustyn dan Suprayitno (2022) Universitas Negeri Surabaya, dengan judul penelitian, “Dampak Media Sosial (Tik Tok) terhadap Karakter Sopan Santun Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut ialah dari penggunaan Tik Tok terdapat dampak positif dan negative. Dampak positif dari Tik Tok pada segi sopan santun tidak terlalu berdampak, namun lebih kearah kognitif dan psikomotorik yaitu dari pengetahuan dan kreatifitas. Dampak negative penggunaan Tik Tok ialah anak menjadi acuh terhadap dunia sekitar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif.

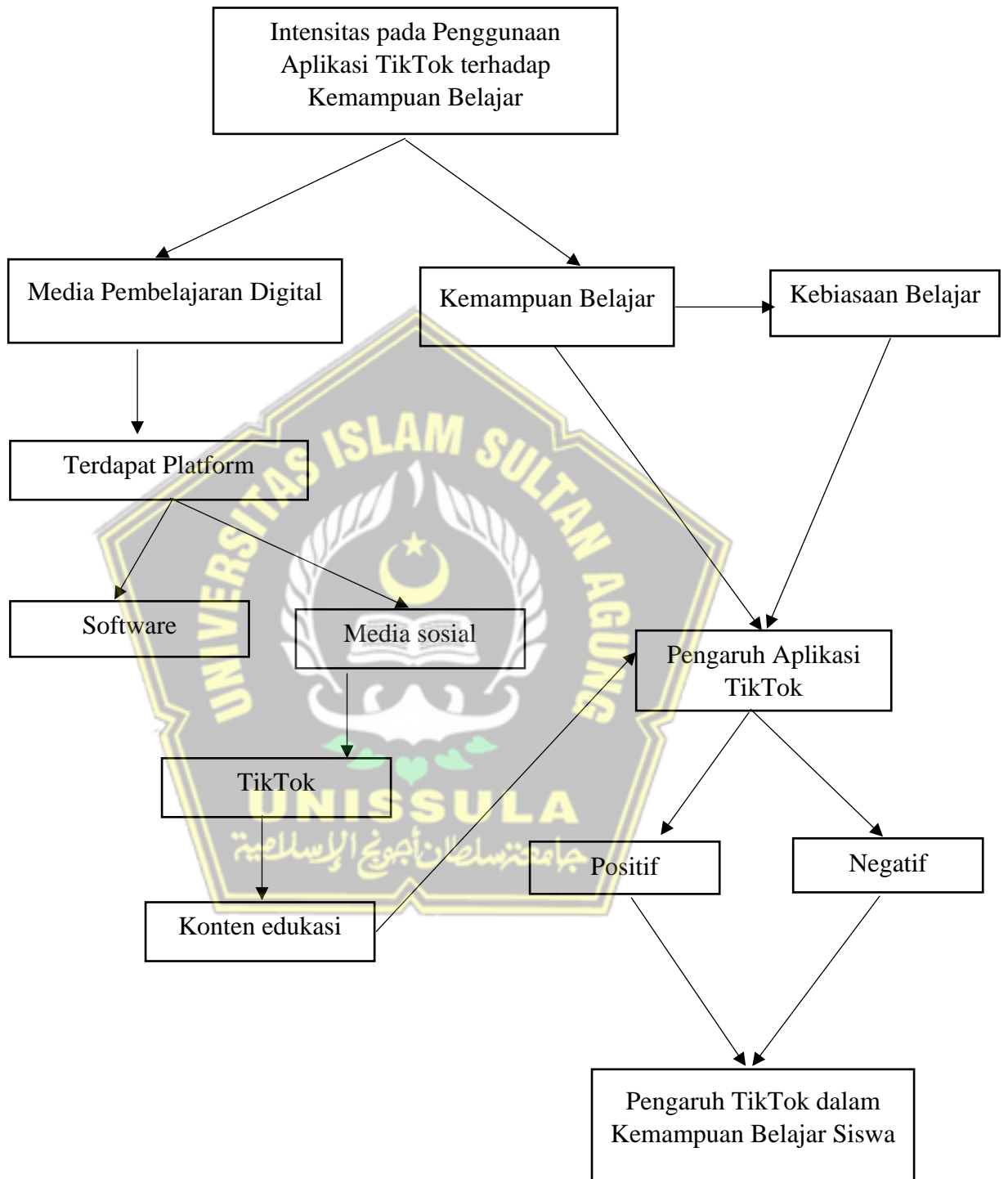
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang teori berinteraksi dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Seiring dengan kemajuan teknologi modern di era globalisasi, seperti tumbuhnya berbagai aplikasi media sosial yang menggunakan jaringan internet.

Salah satunya ialah aplikasi Tiktok, dalam sebuah aplikasi tentunya memiliki pengaruh yang baik maupun buruk. Hal yang bisa saja terjadi apabila sering mengakses ataupun menggunakan aplikasi Tiktok yakni dapat mengakibatkan kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, kurangnya konsentrasi dalam belajar, terdapat perilaku negative dan menyebarkan berita hoax. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Tik Tok terhadap kemampuan belajar siswa sekolah dasar. Selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis, untuk menghasilkan sintesa tentang hubungan variabel tersebut.



Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut:



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu masalah peneliiian yang kebenarannya harus uji secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang dicari maupun yang ingin dipelajari (Darwin et al., 2021). Berdasarkan pada kerangka berpikir serta permasalahan yang ada, maka hipotesis penelitian ialah adanya pengaruh pada intensitas penggunaan aplikasi Tik Tok terhadap kemampuan belajar siswa sekolah dasar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian (*research desain*) merupakan gambaran totalitas perencanaan dalam menjawab pertanyaan penelitian serta untuk mengantisipasi beberapa kesulitan yang mungkin terjadi pada proses penelitian. (Samsu, 2017:41)

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian non-eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Metode semi deskriptif kuantitatif ialah untuk menjelaskan suatu fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka dalam mendeskripsikan maupun menggambarkan karakteristik sesuatu serta menilai kondisi-kondisi yang tampak (Fitriani, 2021). Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian survey. Setiawan mengutip bahwa menurut zikmund (1997) “*metode penelitian survey* adalah satu bentuk teknik penelitian di mana informasi dikumpulkan dari sejumlah sampel berupa orang, melalui pertanyaan-pertanyaan” (Samsu, 2017:118).

B. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu yang akan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa siswi di SD N 01 Sumublor, yang menggunakan aplikasi Tiktok.

Sampel merupakan bagian atau sebagian kecil dari objek/subjek yang terdapat di dalam sebuah populasi penelitian (Darwin et al., 2021:106). Teknik

pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive sampling* yang artinya teknik pengambilan sampel tersebut dilakukan dengan pertimbangan tertentu. Sampel pada penelitian ditetapkan pada kelas IV di SD N 01 Sumublor yang menggunakan aplikasi Tiktok. Pengambilan sampel penelitian ini memilih satu kelas tersebut karena mewakili kelas tinggi, dengan mempertimbangkan efisiensi waktu agar para wali kelas tidak terganggu sehingga mengambil satu kelas.

C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan proses dari sebuah penelitian yang dimana peneliti akan melakukan kegiatan penelitiannya berhubungan langsung dengan objek penelitian untuk memperoleh informasi maupun dalam bentuk data (Darwin et al., 2021). Terdapat beberapa teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data secara lengkap dan objektif. Teknik yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu teknik non tes yang dilakukan tanpa menguji peserta didik namun dengan melakukan pengamatan secara sistematis. Teknik ini umumnya untuk menilai kepribadian anak secara menyeluruh dari sikap, tingkah laku, sifat, sikap sosial, dan lain-lain. Yang berhubungan pada kegiatan belajar dalam pendidikan, baik dari individu maupun secara kelompok. Dengan teknik non tes dapat dilakukan dengan pengamatan secara sistematis, pada penelitian ini menggunakan teknik Angket/Kuesioner.

Angket merupakan cara pengumpulan data dengan menyediakan daftar pertanyaan ataupun pernyataan dalam bentuk kuesioner untuk diisi oleh responden sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing variabel penelitian. (Darwin et al.,

2021) Angket tersebut akan disebarakan kepada siswa sekolah dasar yang menggunakan aplikasi TikTok, secara *offline*.

D. Instrument Penelitian

Pada hakikatnya meneliti ialah melakukan sesuatu pengukuran, maka diperlukan alat ukur yang baik. Instrument penelitian biasanya juga disebut dengan alat ukur dalam penelitian. Instrument yang digunakan dalam penelitian ditujukan untuk menghasilkan data yang akurat dengan menggunakan jenis instrument angket atau kuisisioner dengan menggunakan model skala *Likert* dengan menyebarkan angket yang masing-masing pertanyaan serta pernyataan diberi skor. Pemberian skor ini, jawaban antara pertanyaan bersifat *favourable* dengan yang bersifat *unfavourable* berbeda, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3. 1 Skoring Instrument

Pilihan jawaban	<i>Favorable</i>	<i>Unfavourable</i>
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Untuk mengukur intensitas penggunaan aplikasi TikTok, maka digunakan skala intensitas penggunaan media sosial yang dibuat oleh millenio Ario sadewo, dkk. Skala ini disusun berdasarkan aspek dari intensitas penggunaan media sosial. (instrument media) adapun 4 aspek tersebut ialah: (Wibowo & Nurwindasari, 2019)

1. Perhatian
2. Penghayatan
3. Durasi

4. Frekuensi

Agar mendapat sebuah hasil penelitian yang memuaskan, peneliti menyusun rancangan kisi-kisi instrument penelitian berdasarkan skala intensitas media sosial. Dari aspek-aspek tersebut peneliti menjabarkan menjadi pertanyaan-pertanyaan yang disusun menjadi kisi angket yang telah dipersiapkan. Adapun indikator dari subindikator dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrument Intensitas Penggunaan Aplikasi Tiktok

No.	Aspek	Item	
		<i>Favorable/Positif</i>	<i>Unfavorable/Negative</i>
1.	Perhatian	1, 3	2, 4
2.	Penghayatan	5, 7, 9	6, 8
3.	Durasi	10, 12	11, 13
4.	Frekuensi	14, 16	15, 17

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrument Kemampuan Belajar

No.	Aspek	Indicator	Item	
			Favorable/ Positif	Unfavorable/ Negative
1.	Belajar	Konsentrasi belajar	18, 20	19, 21
		Hasil belajar	22	23

E. Teknik Analisis Data

a) Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrument akan dikatakan valid apabila dapat

mengukur apa yang diinginkan (Sundayana, 2020). Pada penelitian ini dalam menguji validitas alat ukur yang digunakan ialah validitas isi (*expert judgement*) dan validitas psikometris dengan menilai korelasi item total. Validitas item pada kedua alat ukur dilakukan dengan *expert judgement* bersama dosen, sedangkan pada pengujian validitas psikometris dilakukan menggunakan komputerisasi *Excel 2013 for windows*. Rumus korelasi *Pearson/Product Moment* adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n\sum X^2 - (\sum X)^2)(n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi

X = skor item butir soal

Y = jumlah skor total tiap

n = jumlah responden

Melakukan perhitungan dengan uji t dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

r = koefisien

n = jumlah responden

Mencari t_{tabel} dengan $t_{tabel} = t_{\alpha}$ (dk = n-2).

Kemudian membuat kesimpulan, dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ valid, atau

Jika $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ berarti tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrument penelitian ialah suatu alat yang memberikan hasil yang tetap sama atau konsisten/teratur. Hasil pengukuran itu tetap sama (relatif sama) jika pengukurannya diberikan pada subjek yang sama meskipun dilakukan oleh orang yang berbeda, waktu yang berlainan, dan tempat yang berbeda. Untuk menghitung koefisien reliabilitas menggunakan rumus *Spearman Brown*. Langkah-langkah melakukan uji reliabilitas terhadap suatu konstruk variabel sama dengan menggunakan uji validitas dan menggunakan output aplikasi SPSS untuk uji reliabilitas.

Koefisien reliabilitas yang dihasilkan, selanjutnya diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Klarifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber:(Sundayana, 2020:70)

b) Uji Normalitas

Normalitas sebaran data menjadi syarat untuk menentukan jenis statistik apa yang dipakai dalam penganalisisan selanjutnya (Sundayana, 83:2020). Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah sampel penelitian berdistribusi normal atau. Dalam sebuah penelitian, diperlukan data yang bervariasi normal. Namun jika data tidak normal maka diperlukan statistik parametrik. Metode pengujian pada penelitian akan menggunakan uji *Lilliefors* pada program SPSS statistic 25.

Kriteria penetapan dengan cara membandingkan nilai sig (2-tailed) pada *Lilliefors* dengan taraf signifikan 0,05 (5%). Dengan demikian dasar pengambilan keputusan bahwa jika nilai sign $> 0,05$ maka berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai sign $< 0,05$ maka distribusi tidak normal.

c) Uji Statistika Deskriptif

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif ialah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan maupun menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016). Analisis statistik deskriptif dapat digunakan apabila peneliti hanya ingin mendeskripsikan data sampel, dan tidak ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi di mana sampel diambil.

Pengujian deskriptif terdapat pengujian nilai mean, median, modus, kuartil, varians, dan standar deviasi (Darwin et al., 2021).

1. Menghitung rata-rata (mean)

$$Me = \frac{\sum fiXi}{\sum fi}$$

Keterangan:

Me : mean (rata-rata)

$\sum fiXi$: jumlah perkalian fi dengan xi

$\sum fi$: jumlah data

2. Menghitung nilai tengah (median)

$$Md = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

Keterangan:

Md : median

b : batas bawah

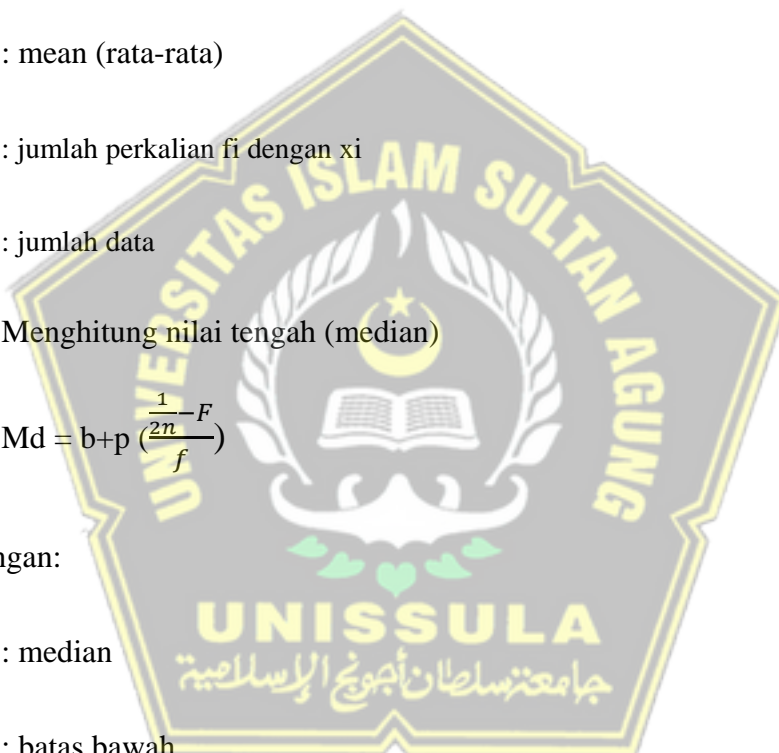
n : banyaknya data

p : panjang kelas interval

F : jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

f : frekuensi kelas median

3. Menghitung Standar deviasi



$$a = \sqrt{\text{varians}}$$

Keterangan:

a: standar deviasi

4. Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = banyaknya sampe responden

d) Uji Hipotesis

Uji hipotesis ialah cabang ilmu stistika inferensial zang digunakan ntuk menguji kebenaran dari suatu pernyataan secara sastik dan menarik kesimpulan dapat diterima ataua ditolak pernyataan tersebut (Darwin et al., 2021). Pernyataan atau asumsi sementara yanag dibuat untuk diuji kebenarannya tersebut dinamakan dengan hipotesi (*Hypothesis*) atau hipotesa. Tujuan dari Uji Hipotesis yaitu untuk menetapkan suatu dasar sehingga dapat mengumpulkan bukti yang berupa data-data dalam menentukan keputusan apakah menolak atau menerima kebenaran atau pernyataan atau asumsi yang telah dibuat. Adapaun hipotesis dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu:

Ha : Terdapat pengaruh pada intensitas penggunaan aplikasi tiktok terhadap

kemampuan belajar siswa Sekolah Dasar.

Ho : Tidak terdapat pengaruh pada intensitas penggunaan aplikasi tiktok terhadap kemampuan belajar siswa Sekolah Dasar.

Uji t dapat diterapkan untuk menguji hipotesis dalam penelitian satu perlakuan. Penggunaan pada uji t dilakukan untuk mengetahui apakah rata-rata hasil penelitian yang telah dilakukan memenuhi kaidah tertentu atau tidak. (Sundayana, 2020) Langkah yang ditempuh dalam pengujian ialah menyusun hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternative (H_a) dengan taraf nyata (α) yang biasa digunakan ialah 5% atau 0,05 maka, dengan menggunakan excel:

H_a diterima : jika angka signifikan lebih besar dari $\alpha = 0,05$

H_0 ditolak : jika angka signifikan lebih kecil dari $\alpha = 0,05$

F. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian meliputi persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan hasil penelitian. Adapun jadwal penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Jadwal penelitian

No	Kegiatan penelitian	Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari
1	Pengajuan judul							
2	Penyusunan proposal							
3	Penyebaran angket							
4	Analisis dan pengolahan data							
5	Penyusunan laporan							

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada 8-10 Februari 2023. Populasi dalam penelitian ini ialah siswa sekolah dasar di SDN 01 Sumublor, dan sampel yang di ambil adalah kelas IV siswa SDN 01 Sumublor yang berjumlah 32 siswa. Penentuan sampel ialah teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive sampling* yang artinya teknik pengambilan sampel tersebut dilakukan dengan pertimbangan tertentu. Pengambilan sampel penelitian ini memilih satu kelas yaitu kelas IV karena mewakili kelas tinggi, dengan mempertimbangkan efisiensi waktu agar para wali kelas tidak terganggu sehingga mengambil satu kelas.

Penelitian ini berfokus pada pengaruh intensitas penggunaan aplikasi Tiktok terhadap kemampuan belajar siswa SDN 01 Sumublor, sehingga pada penelitian ini pembatasan penelitian ini untuk siswa yang mengakses aplikasi Tiktok saja. Berlandaskan dari pengumpulan data penelitian yang telah didapatkan hasil yaitu responden menanggapi bahwa intensitas penggunaan aplikasi Tiktok berpengaruh terhadap kemampuan belajar siswa sekolah dasar di SDN 01 Sumublor. Melalui uji normalitas dan uji hipotesis. Sebelum melakukan penelitian, instrument angket sudah di uji validitas kepada 2 dosen ahli, dengan hasil rata-rata 3 atau setuju dengan aspek yang divalidasi dan layak untuk digunakan.

Intensitas penggunaan aplikasi Tiktok dalam teori SOR merupakan *stimulus* atau rangsangan, dimana penggunaan aplikasi Tiktok digunakan oleh siswa sebagai

organism (perilaku) ternyata dapat direspon (E. Astuti & Andrini, 2021). Artinya, stimulus yang diberikan dari penggunaan aplikasi Tiktok kepada siswa sebagai *organism* yang dapat diterima. Dengan demikian *stimulus* dari penggunaan aplikasi Tiktok secara intens efektif terhadap respon siswa, sehingga hal tersebut memberikan pengaruh atau efek pada ketersediaan siswa dalam pembentukan perilaku sebagai respon.

Siswa SD saat ini sedang pesat belajarnya menggunakan alat yang canggih seperti teknologi yang sering digunakan oleh orang dewasa yang mudah untuk terhubung ke internet melalui smartphone ataupun computer untuk mengakses berbagai aplikasi media sosial seperti Tiktok, Twitter, Facebook, YouTube, Instagram, dan lainnya. Saat ini sangat mudah untuk membuka aplikasi media sosial di perangkat seluler, sehingga memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk menggunakannya tanpa ingat waktu untuk membuat jejaring sosial mereka sendiri. Salah satunya, efek dari perubahan pretasi belajar siswa ialah dari perkembangan jejaring sosial yang banyak menimbulkan dampak positif dan negatif bagi pendidikan siswa terutama pada anak sekolah dasar. Penyalahgunaan jejaring sosial oleh siswa tersebut dapat memengaruhi kinerja akademik, yang disebabkan oleh media sosial ini, karena media sosial digunakan untuk hiburan daripada pembelajaran (Marliani, Siagian, 2017).

B. Hasil analisis data penelitian

1. Data statistik

Data yang di peroleh melalui penyebaran angket kepada siswa kelas 4 di SD N 1 Sumublor yang menggunakan aplikasi Tiktok.

Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi

Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Kemampuan Belajar Siswa Sekolah Dasar

No.	Interval		Frekuensi
	Batas atas	Batas bawah	
1.	30	33	6
2.	34	37	12
3.	38	41	9
4.	42	45	3
5.	46	49	2

Berdasarkan perhitungan pada angket kelas atas yang telah dilakukan, diperoleh hasil yaitu mean 37,5, median 37, modus 35, varian 20,83870968 dan simpangan baku 4,564943557. Dapat dilihat lebih jelas pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 2 Rekapitulasi Nilai Angket

Statistika	Nilai
Jumlah siswa (n)	32
Nilai tertinggi (max)	49
Nilai terendah (min)	30
Rata-rata (average)	37,5
Median	37
Modus	35
Varian	20,849
Simpangan baku	4,565

2. Uji validitas dan reliabilitas

a) Uji validitas angket

Alat ukur yang berbentuk angket sebaiknya diuji coba dulu sebelum diberikan kepada sampel. Dengan tujuan agar mengetahui alat tersebut sudah dapat dikatakan valid atau tidak valid. Validitas merupakan sebuah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukur benar-benar mengukur apa yang akan.

Pada penelitian ini dalam menguji validitas alat ukur yang digunakan ialah validitas isi kepada dosen ahli. Hasil pada setiap aspek yang divaliditas rata-rata jawaban adalah setuju dan instrument angket layak digunakan. Hasil tersebut di sajikan dalam *lampiran*.

Analisis butir soal angket respon yang di uji cobakan kepada kelas yang berbeda dari sampel yaitu pada kelas 5 yang berjumlah 12 siswa, telah dilakukan perhitungan dengan menggunakan program microsoft excel 2013. Hasil perhitungan tersebut di sajikan pada *lampiran*.

Berdasarkan dari angket tersebut dapat diketahui bahwa keseluruhan item pertanyaan yang telah diuji terdapat 12 item pertanyaan yang tidak valid, dan 13 item pertanyaan yang valid dengan kriteria pengujian apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa sebagian pernyataan dinyatakan valid. Data validitas angket tersebut dapat dilihat selengkapnya di *lampiran*.

b) Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan instrument yang cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data sebab instrument tersebut sudah baik.

Adapun rumus yang digunakan untuk dapat mengukur reliabilitas ialah rumus *Spearman Brown*. Hasil yang diperoleh melalui perhitungan menggunakan SPSS dengan nilai $r = 0.915$ yang menyatakan bahwa $r \geq 0,80$ sehingga termasuk dalam kategori sangat tinggi. Angket tersebut memenuhi kriteria angket yang layak digunakan sebagai instrument. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada lampiran.

3. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui data penelitian sudah berdistribusi normal atau tidak. Dengan ketentuan kenormalan diindikasikan dengan nilai $p > 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal namun apabila $p < 0,05$ data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Teknik uji normalitas dibantu dengan menggunakan aplikasi SPSS.

Dari analisis yang telah didapat dinyatakan bahwa dari data variable x dan y sudah berdistribusi normal, dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4. 3 Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Angket	.114	32	.200*	.963	32	.326

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel tersebut nilai signifikan 0,326 yang artinya lebih besar dari taraf signifikan 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Untuk pengambilan nilai signifikan uji *Shapiro-Wilk* lebih tepat digunakan sebab data yang digunakan kurang dari 50 lebih tepatnya 32 responden.

4. Uji hipotesis

Uji hipotesis merupakan sebuah prosedur yang dapat menghasilkan sebuah keputusan, yakni keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis. Uji ini dilakukan dengan menggunakan SPSS. Adapun ketentuan dalam pengujian uji hipotesis ialah apabila uji signifikan $< 0,05$ atau t hitung $> t$ tabel maka hipotesis alternative (H_a) disetujui atau diterima atau terbukti kebenarannya. Dari data rekapitulasi dihasilkan uji sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Uji Signifikan (Uji T)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	-7.218	5.291			
	X1	.462	.093	.843	4.949	.001

a. Dependent Variable: Y1

Berdasarkan table diatas uji signifikan (uji t) sebelum dijabarkan lebih lanjut terlebih dahulu diketahui nilai t table yaitu 2,042 yang diperoleh dari t table= TINV (0,05;30) dengan menggunakan *Miscrosoft excel*. Kemudian diketahui dari hasil uji signifikansi adalah $0,001 < 0,05$ dan nilai t hitung $4,949 > t$ table 2,049 sehingga berdasarkan uji tersebut H_a dapat diterima. Dengan kata lain terdapat pengaruh intensitas penggunaan aplikasi Tiktok terhadap kemampuan belajar siswa.

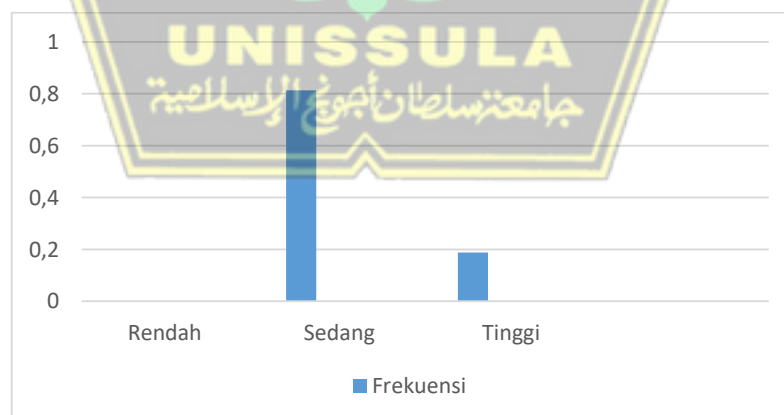
C. Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian penengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap kemampuan belajar siswa SD N 1 Sumublor dibuatlah pengkategorian untuk indikator intensitas penggunaan aplikasi tiktok. Untuk mengetahui tinggi atau rendahnya pada intensitas penggunaan aplikasi tiktok terhadap siswa sekolah dasar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Kategorisasi Penggunaan Aplikasi Tiktok

Norma skor	Rentang skor	Frekuensi responden	Persentase frekuensi	Kategori
$X \leq \mu - 6,75\sigma$	$X \leq 15,75$	0	0	Rendah
$\mu - 6,75\sigma \leq x < \mu + 6,75\sigma$	$15,75 \leq x < 29,25$	26	81,2%	Sedang
$\mu + 6,75\sigma < x$	$29,25 < x$	6	18,8%	Tinggi
Jumlah		32	100%	

Gambar 4. 1 Grafik Frekuensi Intensitas Penggunaan Aplikasi Tiktok



Berdasarkan tabel dan gambar di atas yaitu intensitas penggunaan aplikasi Tiktok, dapat dilihat bahwa diperoleh dari kebiasaan memakai media sosial Tiktok pada kategori rendah diperoleh 0%. Selanjutnya, pada subjek yang diperoleh dari

kebiasaan memakai aplikasi Tiktok pada kategori sedang mencapai 81,2% dan pada kategori tinggi diperoleh sebanyak 18,8%. Dengan demikian dapat disimpulkan, secara umum siswa SDN 01 Sumublor dapat dikatakan memiliki tingkat kategori sedang dalam intensitas penggunaan aplikasi Tiktok.

Tingkatan kategori tersebut menunjukkan bahwa siswa cukup intens memiliki perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi dalam menggunakan aplikasi Tiktok, meskipun pada aplikasi tersebut menyediakan berbagai fitur filter yang menarik dan unik untuk digunakan (E. Astuti & Andrini, 138:2021). Artinya dalam penggunaan aplikasi Tiktok dikalangan siswa, hal tersebut masih dalam batasan wajar dan tidak terlalu berlebihan.

Pengukuran intensitas ini mencakup sikap atau tindakan yang dilakukan oleh seseorang maupun kelompok orang sebagai obyek yang terhadap obyek. Suatu sikap yang apabila dilakukan secara intensif akan mempengaruhi sikap yang lainnya. Sebagaimana teori yang disampaikan Borgatus bahwa komponen afektif akan selalu dikaitkan dengan komponen kognitif, dan hubungan tersebut dalam keadaan konsisten (S. W. Astuti & Subandiah, 2021). Intensitas penggunaan media sosial merupakan tingkat kualitas dan kuantitas.

Teori new media yang merupakan teori mengenai perkembangan media jika dikaitkan dengan penelitian, kemajuan teknologi khususnya media yang sangat berpengaruh besar terhadap kehidupan di era generasi z lantaran di era ini semua bidang didapatkan dengan mudah hanya dengan mengakses internet dari mulai informasi, referensi yang ingin dicari (Ferniansyah et al., 2021). Penggunaan media

akan berdampak baik bagi penggunanya terlebih jika digunakan dengan bijak. Munculnya media sosial seperti Tiktok ini berdasarkan hasil diatas setiap pengguna Tiktok dengan intensitas yang sedang tak dipungkiri hal tersebut juga akan mempengaruhi perubahan pola pikirnya, pengguna diperlihatkan dengan tontonan yang kreatif sehingga pengguna terpacu untuk mengembangkan pikiran dengan memunculkan ide-ide kreatif yang mereka miliki dan media sosial Tiktok ini dapat menjadi wadah untuk menuangkan ekspresi dan kreatifitas.

Sebagai aplikasi video pendek dengan kreatif musik, Tik Tok memberi informasi untuk pengguna terkait informasi terkini, memenuhi kebutuhan para pengguna untuk mengikuti tren terkini. Saat ini aplikasi Tik Tok memiliki konten yang kaya dan berbagai kategori. Misalnya, di beberapa video pendek, terdapat tutorial dance, tutorial origami, tutorial memasak, dan bahkan beberapa tips dalam kehidupan sehari-hari, yang banyak menarik perhatian (Wang et al., 2019).

Siswa yang menggunakan aplikasi Tiktok terlihat sudah terbiasa, dilihat pada frekuensi siswa menggunakan aplikasi tersebut dengan kategori sedang atau dengan kata lain sering menggunakan aplikasi Tiktok. Pada aspek perhatian dan penghayatan dapat disimpulkan bahwa tanggapan siswa masuk dalam kategori berpengaruh, dilihat dari pernyataan yang menjabarkan dengan adanya Tiktok dapat menyampaikan ekspresi dan lebih suka menonton video hiburan dan music. Beberapa siswa masih juga dapat membagi waktu antara kegiatan dan mengakses aplikasi Tiktok.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nurhida & Merdekasari (2019:114), efek media sosial yang diperoleh seseorang tergantung pada kemampuannya dalam mengelola penggunaan media sosial demi kebaikan dirinya sendiri.

Berdasarkan kenyataan yang ada bahwa Tiktok merupakan media yang menampilkan berbagai video yang disandingkan dengan berbagai music dari music pop, islami, dj, maupun dangdut. Media tiktok ini dapat membuat siswa menjadi ketagihan memainkannya sehingga membuat mereka mengurangi waktu belajarnya. Dari hasil responden terkait intensitas penggunaan Tiktok dalam aspek durasi yang berisi tentang pernyataan penggunaan aplikasi Tiktok, sebagian responden setuju dengan menggunakan aplikasi Tiktok hanya beberapa menit dan terdapat responden yang tidak setuju dengan menggunakan aplikasi Tiktok sampai berjam-jam. Sedangkan, dari hasil responden dalam indicator kemampuan belajar pada aspek konsentrasi belajar responden banyak sekali yang menjawab sangat setuju pada pernyataan yang mengatakan “tren yang ada di Tiktok mempengaruhi kegiatan sehari-hari, terutama pada belajar”. Berdasarkan pada pernyataan tersebut siswa harus banyak mengerti bahwa pengaruh tersebut tidak baik untuk kegiatan proses belajar, dimana hal tersebut juga mengganggu konsentrasi belajar terutama ketika belajar dikelas maupun dirumah, sehingga hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar mereka diakhir (Marini, 2019).

Saat ini sangat mudah untuk membuka aplikasi media sosial di perangkat seluler, sehingga memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk menggunakannya tanpa ingat waktu untuk membuat jejaring sosial mereka sendiri.

Salah satunya, efek dari perubahan prestasi belajar siswa ialah dari perkembangan jejaring sosial yang banyak menimbulkan dampak positif dan negatif bagi pendidikan siswa terutama pada anak sekolah dasar. Penyalahgunaan jejaring sosial oleh siswa tersebut dapat memengaruhi kinerja akademik, yang disebabkan oleh media sosial ini, karena media sosial digunakan untuk hiburan daripada pembelajaran (Marliani, Siagian, 2017). Dari keseluruhan proses yang ada di sekolah dasar kegiatan belajar merupakan kegiatan yang utama. Belajar memerlukan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas atau belajar secara mandiri di rumah (Azizah, 2015).

Berdasarkan hasil analisis menggunakan metode pengolahan data dengan program SPSS dan *Microsoft Excel*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Hal ini sesuai dengan perbandingan Uji t yang di peroleh nilai yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ 4,949 > 2,049. Maka terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan aplikasi Tiktok dengan kemampuan belajar siswa SD N 01 Sumublor.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan didapatkan bahwa intensitas penggunaan aplikasi Tiktok berkategori sedang dan tinggi, namun pada kategori sedang mendapat persentase yang besar yaitu 81,2%. Sejalan dengan hasil angket yang telah diisi oleh para responden atau siswa kelas IV SD N 01 Sumublor menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Tiktok berpengaruh terhadap kemampuan belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari uji hipotesis (uji t) dengan perolehan nilai t hitung $>$ t tabel yaitu $4,949 >$ t table $2,049$. Artinya, hipotesis pada penelitian diterima.

Dengan demikian penelitian ini pun menjadi bukti bahwa siswa banyak menghabiskan waktunya dirumah bermain handphone dengan membuat video video media social Tiktok. Maka dari itu membuat mereka lupa akan waktu belajar, selain itu mereka lupa juga dengan aktifitas yang lain sehingga mereka hanya ingat dengan apa yang sedang ia mainkan. Dari hasil angket yang telah diisi banyak sekali yang menjawab sangat setuju dengan pernyataan yang mengatakan “tren yang ada di Tiktok mempengaruhi kegiatan sehari-hari, terutama pada belajar”. Efek media sosial yang diperoleh seseorang tergantung pada kemampuannya dalam mengelola penggunaan media sosial demi kebaikan dirinya sendiri (Nurhida & Merdekasari, 2019).

B. Saran

1. Dengan adanya pengaruh media sosial TikTok terhadap kemampuan belajar maka peneliti mengharapkan kepada sekolah untuk meningkatkan pembelajaran terhadap siswa memberikan keterampilan tugas dengan membuat konten pembelajaran dalam aplikasi TikTok agar siswa tidak hanya melihat konten hiburan tetapi juga bisa mendapat pembelajaran.
2. Dengan adanya penelitian ini, siswa diharapkan untuk bisa mengatur jadwal belajarnya dengan baik agar tidak menggunakan media sosial TikTok secara berlebihan sehingga dapat mengganggu prestasi belajarnya. Dengan hasil yang sudah ada siswa di harapkan untuk lebih bijak dalam penggunaan aplikasi tersebut, dapat lebih memanfaatkan TikTok ke hal positif saja.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustyn, I. N., & Suprayitno. (2022). Dampak Media Sosial (Tik-Tok) Terhadap Karakter Sopan Santun Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *PGSD, FIP Universitas Negeri Surabaya*, 10(4), 735–745.
- Asdiniah, E. N. A., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Media Sosial Tiktok terhadap Perkembangan Prestasi Belajar Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(Vol. 5 No. 1 (2021): 2021), 1675–1682. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1156/1036>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (n.d.). Retrieved October 16, 2022, from <https://apjii.or.id/content/read/39/559/Laporan-Survei-Profil-Internet-Indonesia-2022>
- Astuti, E., & Andrini, S. (2021). Intensitas Penggunaan Aplikasi Tik Tok Terhadap Perilaku Imitasi Remaja. *Komunikologi : Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(2), 134–142.
- Astuti, S. W., & Subandiah, D. S. (2021). Pengaruh Intensitas Penggunaan Tik Tok Terhadap Gratifikasi Penggunaanya. *Promedia (Public Relation Dan Media Komunikasi)*, 7(1), 79–107. <https://doi.org/10.52447/promedia.v7i1.4459>
- Azizah, S. N. (2015). Peningkatan Konsentrasi dan Hasil Belajar IPA Melalui Mind Mapping Siswa Kelas V SDN Jomblangan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(3), 1576–1580.
- Batoebara, M. U. (2020). Aplikasi Tik-Tok Seru-Seruan Atau Kebodohan. *Network Media*, 3(2), 59–65. <https://doi.org/10.46576/jnm.v3i2.849>
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Buana, T., & Maharani, D. (2020). Penggunaan Aplikasi Tik Tok (Versi Terbaru) dan Kreativitas Anak. *Jurnal Inovasi*, 14(1), 1–10. <https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalinovasi/article/download/139>

0/750

- Cahyaningtyas, A. P., & Jupriyanto. (2021). *Pelaksanaan dan hambatan pembelajaran daring di sekolah dasar*.
- Darwin, M., Mamondol, M. R., Sormin, S. A., Nurhayati, Y., Tambunan, H., Sylvia, D., Adnyana, I. M. D. M., Prasetyo, B., Vianitati, P., & Gebang, A. A. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*.
- Deriyanto, D., Qorib, F., Komunikasi, J. I., Tribhuwana, U., & Malang, T. (2018). Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok. *Jisip*, 7(2), 77. www.publikasi.unitri.ac.id
- Dijk, J. van, & Poell, T. (2018). Social media 's impact on education : Tools or platforms ? *The SAGE Handbook of Social Media*, 579–591.
- Dita amalia, Bambang Suprianto, S. A. (2019). Pengaruh Konten Edukasi Tiktok Terhadap Pengetahuan Mahasiswa: Sebuah Kajian Sosiologi Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Eka Yuda Wibawa, A. (2021). Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Mi Muhammadiyah Pk Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19. *Berajah Journal*, 1(2), 76–84. <https://doi.org/10.47353/bj.v1i2.15>
- Ekayani, N. L. P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. *March*, 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-
- Ferniansyah, A., Nursanti, S., & Nayiroh, L. (2021). Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Kreativitas Berpikir Generasi Z. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah*

Indonesia, 9(2), 4288–4298. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36418/syntaxliterate.v6i9.2700>

Firamadhina, F. I. R., & Krisnani, H. (2021). Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme. *Share : Social Work Journal*, 10(2), 199. <https://doi.org/10.24198/share.v10i2.31443>

Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi Atau Pembelajaran Digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(4), 1006–1013. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>

Fransiska, H., Ansori, Y. Z., & Saputra, D. S. (2021). Studi Literature : Tik Tok Sebagai Media Kreatif dalam Pengajaran Daring di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA*, 3(<https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/issue/view/6>), 514–519.

Haryadi, R., Vita, M., Utami, I. S., Ihsanudin, I., Setiani, Y., & Suherman, A. (2019). Briquettes production as teaching aids physics for improving science process skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1157(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/3/032006>

Hasanah, U., Pujiastuti, H., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2022). Persepsi Siswa Sekolah Menengah Atas Mengenai Konten Edukasi Pembelajaran Matematika pada Aplikasi TikTok. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5, 30–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/proximal.v5i2.1817>

Hutamy, E. T., Swartika, F., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Persepsi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021*, 1(1), 1270–1281. <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/294>

- Jayanata, G. (2022). *Dampak Media Sosial Tik Tok Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar Negeri 42 di Desa Padang Peri Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma.*
- Jung, H., & Qiyang, Z. (2019). Learning and Sharing Creative Skills with Short Videos: A Case Study of User Behavior in TikTok and Bilibili. *International Association of Societies of Design Research Conference*, 10, 25–50. <https://www.researchgate.net/publication/335335984>
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pandiva Buku. www.rosda.co.id
- Malimbe, A., Waani, F., & Suwu, E. A. A. (2021). Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal Ilmiah Society*, 1(1), 1–10.
- Marini, R. (2019). Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik di SMPN 1 Gunung Sugih KAB. Lampung Tengah. In *Skripsi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.*
- Marliani, Siagian, M. (2017). Pengaruh Penggunaan Jejaring Media Sosial terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Al-Irsyad*, 105(2), 79. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6793>
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish Publisher.
- Moreira, I. X., Pereira, S., & Gusmão, H. F. (2018). The Influence of Concrete Instructional Media on Learning Achievement. *ISCE: Journal of Innovative Studies on Character and Education*, 2(1), 104–114.

<http://iscjournal.com/index.php/isce/article/view/25>

Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>

Nurhida, A., & Merdekasari, A. (2019). Penggunaan Media Sosial Hubungannya dengan Pengetahuan Etika Komunikasi Islam dan Prestasi Belajar PAI. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 6(1), 103–116. <https://doi.org/10.53627/jam.v6i1.3667>

Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>

Perrotta, C. (2021). Programming the platform university: Learning analytics and predictive infrastructures in higher education. *Research in Education*, 109(1), 53–71. https://doi.org/10.1177/0034523720965623/ASSET/IMAGES/LARGE/10.1177_0034523720965623-FIG2.JPEG

Prianbodo, B. (2018). *Pengaruh “Tiktok” Terhadap Kreativitas Remaja Surabaya*. Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater Wartawan Surabaya.

Rohmadi, A. (2016). *Tips Produktif Ber-Social Media* (1st ed.).

Samsu. (2017). Metode penelitian: teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & development. In Rusmini (Ed.), *Diterbitkan oleh: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA)*. Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).

Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar? “HELPER” *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, Vol. 35 No(102), 469. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458>

Sundayana, R. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan* (cetakan ke). Alfabeta CV.

Susilowati. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Personal Branding Di Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Akun @bowo_allpennliebe). *Jurnal Komunikasi*, 9(2), 176–185. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom>

TikTok Revenue and Usage Statistics (2022) - Business of Apps. (n.d.). Retrieved October 16, 2022, from <https://www.businessofapps.com/data/tik-tok-statistics/>

Wang, Y. H., Gu, T. J., & Wang, S. Y. (2019). Causes and Characteristics of Short Video Platform Internet Community Taking the TikTok Short Video Application as an Example. *2019 IEEE International Conference on Consumer Electronics - Taiwan, ICCE-TW 2019*, 4–5. <https://doi.org/10.1109/ICCE-TW46550.2019.8992021>

Wibowo, D. S., & Nurwindasari, R. (2019). Hubungan Intensitas Penggunaan Instagram Terhadap Regulasi Diri Dan Fear Of Missing Out. *Psikologi Sosial Di Era Revolusi Industri 4.0: Peluang & Tantangan*, 323–327. <http://fppsi.um.ac.id/wp-content/uploads/2019/07/Danan-Satriyo.pdf>

Yang, S., Zhao, Y., & Ma, Y. (2019). Analysis of the Reasons and Development of Short Video Application-Taking Tik Tok as an Example. *International Conference on Information and Social Science (ICISS 2019)*, 9(Iciss), 340–343. <https://doi.org/10.25236/iciss.2019.062>