

PENGARUH KONTEN TIKTOK @GERALDVINCENTT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 BATURETNO TAHUN AJARAN 2021/2022

Ramdhani Wahid Fadlulloh; Edy Purwo Saputro
Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besaran pengaruh akun media sosial tiktok @Geraldvincentt terhadap minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Baturetno tahun ajaran 2021/2022. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Penelitian dilakukan dengan teknik *Convinence sampling* terhadap 167 siswa. Data dikumpulkan melalui kuesioner. Analisis regresi sederhana digunakan sebagai teknik analisis data. Hasil penelitian menunjukkan Konten Tiktok @Geraldvincentt berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Belajar di SMA Negeri 1 Baturetno. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis regresi linier sederhana diperoleh nilai probabilitas signifikan (sig.) sebesar 0,000 lebih kecil dari α 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa hal yang menyatakan hipotesis Konten Tiktok @Geraldvincentt berpengaruh secara signifikan dalam menentukan Minat Belajar di SMA Negeri 1 Baturetno diterima.

Kata kunci : Minat Belajar, Konten Tiktok, Media Sosial

Abstract

This study aims to determine the influence of the social media account @Geraldvincentt's tiktok on students' interest in learning at SMA Negeri 1 Baturetno for the 2021/2022 academic year. The type of research used is quantitative. The research was conducted using Convinence sampling technique on 167 students. Data was collected through a questionnaire. Simple regression analysis was used as a data analysis technique. The results showed that @Geraldvincentt's Tiktok content has a significant effect on learning interest at SMA Negeri 1 Baturetno. This is shown from the results of simple linear regression analysis obtained a significant probability value (sig.) of 0.000 which is less than α 0.05, so it can be concluded that the things that state the Tiktok Content hypothesis @Geraldvincentt have a significant effect on determining Interest in Learning at SMA Negeri 1 Baturetno is accepted.

Keywords: Interest in Learning, Tiktok Content, Social Media

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Riset mengenai strategi komunikasi inovatif menarik untuk diteliti karena hasil penelitiannya dan variabel yang beragam (A. N. Fitri et al., 2021; Bastyan, 2020; Chusna, 2017; Hidayat et al., 2020; Syaifudin & Elmasari, 2020; Veronika & Aulia, 2022).

Berbagai benda, gambar, dan benda lain yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran merupakan salah satu perlengkapan kelas yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa; menarik mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Jadi, media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan, dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Media dapat berupa alat atau bahan ajar yang digunakan dalam proses penyampaian informasi oleh guru kepada siswa (Arum & Budhi, 2020).

Penelitian pengaruh media tiktok terhadap minat belajar siswa menarik untuk diteliti karena hasil dari penelitian terdahulu yang beragam. Hasil penelitian Chusna, (2017) bahwa penggunaan *gadget* memberikan pengaruh yang kurang baik terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Dalam penelitian ini, penggunaan *gadget* bukan untuk menambah ilmu pengetahuan namun untuk mengakses internet, *chatting* dan mengakses sosial media saat pembelajaran sehingga berakibat pada penurunan minat belajar.

Hasil penelitian Adiinto et.al (2019) menarik untuk dikaji lagi karena pengaruh dari penggunaan media sosial terhadap minat belajar mahasiswa UAJY memberikan hasil bahwa sebanyak 36,3% menghabiskan waktunya untuk mengonsumsi media sosial (instagram) sebesar 91,3%, jadi media sosial tidak terlalu berpengaruh terhadap minat belajar siswa mereka menjadi lebih buruk, namun media sosial mempengaruhi proses pembelajaran.

Menurut Syaifudin & Elmasari, (2020) yang menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media sosial terhadap motivasi dan kedisiplinan belajar siswa di SMP Plus Al Falah Rejotangan memberikan hasil yang berbeda pula, pada penelitian ini media sosial sangat berpengaruh signifikan terhadap minat belajar dan kedisiplinan belajar siswa dan ini dibuktikan bahwa koefisien regresi untuk variable media sosial sebesar 0,507% yang berarti positif sehingga memiliki arti semakin tinggi pengaruh media sosial terhadap minat belajar siswa.

Penelitian yang menarik dikaji selanjutnya yaitu penelitian dari Ilham, (2020) yaitu pengaruh game online dan media sosial terhadap minat belajar mata pelajaran biologi siswa kelas XI MA Iklas Beramal Ani menghasilkan hasil bahwa pengaruh game online dapat meningkatkan minat belajar siswa sebanyak 5%. Jadi pengaruh game online tidak terlalu memberikan efek yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran biologi.

Banyaknya media sosial yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa seperti menggunakan aplikasi google classroom yang diteliti oleh Sari, (2019) memberikan hasil yang menarik, karena aplikasi google classroom sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa SMA dan SMK sebanyak 63,9% setuju bahwa google classroom dapat meningkatkan minat belajar siswa sedangkan 36,1% tidak setuju google classroom dapat meningkatkan minat belajar siswa SMA dan SMK.

Dari banyaknya penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya hasilnya sangat beragam dan menjadikan pengaruh media sosial menarik untuk diteliti. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayat et al., (2020) bahwa pengaruh penggunaan media sosial terhadap akhlak dan prestasi belajar siswa kelas VII SMP AMALIA Medan mempunyai pengaruh negatif terhadap akhlak karena penggunaan media sosial siswa dipengaruhi oleh berbagai informasi dan gaya hidup sehingga bisa merusak pemikiran siswa.

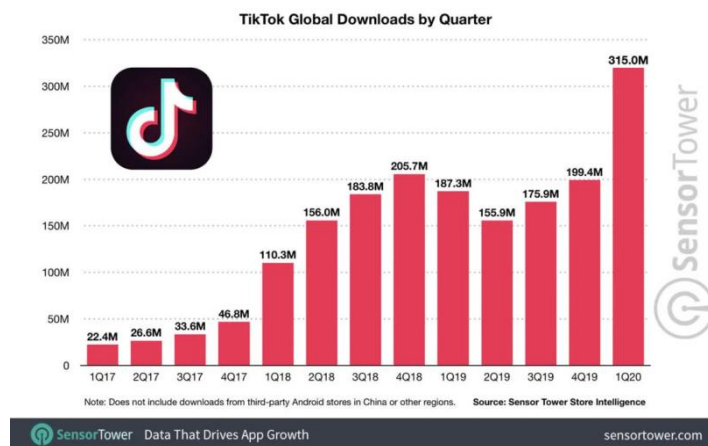
Penelitian yang dilakukan oleh A. N. Fitri et al., (2021) bahwa pengaruh media sosial tiktok terhadap kreativitas mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Negeri Jakarta angkatan 2019 memberikan hasil sebesar 58,7% dimana melihat video tiktok dapat memunculkan kreativitas mahasiswa.

Pada dasarnya, media merupakan alat teknis yang digunakan untuk melakukan mediasi atau menyampaikan pesan dengan kata lain (Hartanto & Kusuma, 2022), media merupakan alat komunikasi. Serupa dengan pendapat Utama & Kusuma, (2020) menyatakan bahwa di era ini media sosial sangatlah tepat untuk sarana penyampaian setiap konten ataupun pesan-pesan yang ingin disampaikan melalui media sosial.

Banyak situs jejaring sosial yang dapat menjadi tempat berbagi informasi dengan fitur-fitur yang menarik selain itu dapat menjadi ajang mendapatkan teman, saling mendapatkan sebuah feedback atau umpan balik dari pengguna lain. Situs internet tersebut seperti twitter, facebook, instagram, youtube, dsb. Dampak dari sosial media menurut

Purworini & Nastiti, (2018) yakni remaja yang menggunakan sosial media dapat memberikan umpan balik berupa kritikan atau pujian kepada sesama pengguna lain. Umpan balik yang mereka dapatkan adalah sebuah motivasi atau support bagi seorang remaja untuk meningkatkan presentasi diri mereka di media sosial.

Tidak dapat dipungkiri bahwa TikTok adalah platform sosial yang sedang menjadi *trend* saat ini. Aplikasi video pendek, yang telah diunduh lebih dari 1 miliar orang secara global. Aplikasi media sosial TikTok, yang dirancang untuk membuat dan berbagi video pendek, menjadi semakin populer. Aplikasi ini diluncurkan oleh perusahaan China ByteDance pada tahun 2017.



Gambar 1. Data yang Mendownload TikTok

<https://pemmzchannel.com/2020/05/02/mantap-tiktok-telah-didownload-2-miliar-pengguna/amp/>

Berdasarkan data dari Sensor Tower, TikTok sudah didownload lebih dari 2 miliar kali melalui Google Play Store dan Apple App Store. Jumlah download ini pun sudah termasuk Douyin, aplikasi semacam TikTok yang khusus di China. Rekor mencatat bahwa TikTok hanya dalam waktu 5 bulan mendapatkan jumlah 1,5 miliar download. Hanya pada kuartal pertama tahun 2020 saja TikTok telah didownload sebanyak 315 juta kali.

Aplikasi tiktok menawarkan fitur unik, didukung dengan musik dan *back sound* lainnya. Konten dapat berupa video pribadi, dengan *trend* dan tantangan yang direproduksi tanpa henti, atau pengguna menanggapi video lain dalam bentuk efek atau duet, di mana reaksi muncul di samping video asli. Seiring berjalannya waktu dan wabah virus corona masih mewabah, popularitas TikTok semakin ramai di jagat internet,

walaupun ada banyak tuduhan yang mengatakan bahwa aplikasi ini merupakan ancaman untuk negara. Popularitas aplikasi tiktok ini juga dimanfaatkan di segala bidang. Salah satunya dalam bidang pendidikan dimana para content creator membagikan beberapa informasi, tips dan apapun mengenai masalah pendidikan. Perkembangan media online dalam memberikan informasi bisa memberikan efek bagi masyarakat. Menurut Donald F. Robert, efek haruslah berkaitan dengan pesan yang disampaikan media tersebut, karena fokusnya adalah pesan. Di sini peneliti ingin mengetahui bagaimana suatu konten dapat mempengaruhi perspektif dari orang yang membaca isi konten.

Salah satu akun tiktok yang berpotensi memberikan efek bagi khalayak dengan kontennya adalah @geraldvincentt, seorang tiktoker dan youtuber. Dengan nama lengkapnya Gerald Vincent, ia memiliki pengikut di aplikasi tiktok sebanyak 6.7M dan 195.5M. Melihat para remaja yang juga tertarik dengan konten-konten jenaka, Gerald pun berinisiatif membuat video dengan sentuhan humor. Beberapa konten video tanya jawab yang dibuat Gerald menambah wawasan serta pengetahuan bagi penontonnya. Dilihat dari beberapa komentar di beberapa postingannya menunjukkan bahwa pengikutnya merasa terhibur dan teredukasi dari apa yang disampaikan.

Hal ini menarik perhatian penulis untuk diteliti, dengan asumsi di atas penulis menetapkan untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh konten tiktok @Geraldvincentt tersebut terhadap minat belajar siswa. Alasan peneliti memilih akun tersebut karena *comment section* di dominasi oleh akun-akun remaja yang berstatus pelajar. Penelitian ini akan dilakukan di SMA Negeri 1 Baturetno. SMA Negeri 1 Baturetno berdiri pada tahun 1983 dan merupakan satu-satunya sekolah menengah atas yang berstatus negeri di Kecamatan Baturetno. SMA Negeri 1 Baturetno juga merupakan sekolah terbaik di Kecamatan Baturetno. SMA Negeri 1 Baturetno memiliki misi “Terwujudnya Sekolah berbasis IMTAK dan IPTEK berwawasan lingkungan dan kebangsaan serta bercakrawala global dalam bingkai budaya nasional” artinya sekolah memiliki target untuk mengembangkan bakat para siswa, baik berbasis iman dan takwa maupun ilmu pengetahuan dan teknologi (Yuliawati, 2017).

1.2 Minat Belajar

Minat adalah suatu fungsi jiwa untuk dapat mencapai sesuatu yang merupakan kekuatan di dalam dan tampak di luar sebagai gerak – gerak. Dalam menjalankan fungsinya minat berhubungan erat dengan pikiran dan perasaan. Manusia memberi corak dan menentukan

sesudah memilih dan mengambil keputusan. Perubahan minat memilih dan mengambil keputusan disebut keputusan kata hati.

Belajar adalah suatu aktivitas yang di dalamnya terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Santosa & Us, 2016).

Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Hal ini berarti menunjukkan bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat tergantung pada proses belajar yang dialami peserta didik, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya. Oleh karena itu pemahaman yang benar mengenai arti belajar dengan segala aspek, bentuk, dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh para pendidik khususnya para guru.

Kekeliruan atau ketidak lengkapan persepsi mereka terhadap proses belajar dan hal-hal yang berkaitan dengannya dapat mengakibatkan kurang bermutunya hasil pembelajaran yang dicapai peserta didik (Fitri & Lestari, 2021). Belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan) disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut. Dalam penjelasan lainnya, pakar psikologi belajar itu menambahkan bahwa pengalaman hidup sehari-hari dalam bentuk apa pun sangat memungkinkan untuk diartikan sebagai belajar. Sebab, sampai batas tertentu pengalaman hidup juga berpengaruh besar terhadap pembentukan kepribadian seseorang (Syah, 2002).

Kegiatan belajar didorong oleh sifat psikologis manusia yang tertarik untuk belajar. Seorang individu yang berminat belajar lebih cenderung memperhatikan dan berkonsentrasi pada kegiatan belajar yang menyenangkan. Selain kegiatan belajar dilakukan untuk mencapai tujuan, kegiatan tersebut juga dapat merangsang tingkah laku

dan menyebabkan perubahan pola tingkah laku. Hal ini terlihat dari semangat, fokus, keuletan, kemauan berkorban, dan upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan mereka.

Baik faktor internal maupun eksternal, seperti keterampilan motorik dan kemampuan bahasa, dipengaruhi oleh perubahan ini. Faktor internal meliputi pemahaman dan sikap.

1.3 Media Sosial (TikTok)

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif (Hardono et al., 2019).

TikTok merupakan aplikasi asal China yang baru diluncurkan dan masuk di Indonesia pada akhir tahun 2017. Menurut Viv Gong, Head of Marketing TikTok mengatakan, Indonesia mendapatkan peringkat ke-6 terbesar di dunia dalam hal jumlah pengguna internet, sehingga hal tersebut yang mendasari aplikasi Tik Tok masuk ke Indonesia. TikTok merupakan aplikasi yang di buat oleh perusahaan ByteDance asal China yang bergerak dalam bidang teknologi kecerdasan buatan yang sudah terkenal di dunia dalam hal distribusi informasi melalui media atau produk elektronik. TikTok sendiri dapat diunduh oleh penggunanya melalui aplikasi android googleplay dan appstore. Secara global, aplikasi TikTok telah diunduh lebih dari 500 juta kali dengan penonton video harian mencapai 10 milyar serta 150 juta pengguna dengan negara kontributor tertinggi adalah Amerika Serikat dan Inggris.

TikTok merupakan media sosial baru yang memberi wadah kepada para penggunanya untuk dapat berekspresi mengasah bakat melalui konten video. TikTok menjadikan ponsel pengguna sebagai studio berjalan. Berdurasi kurang lebih 15 detik, aplikasi ini menghadirkan special effects yang menarik dan mudah digunakan sehingga semua orang bisa menciptakan sebuah video yang keren dengan mudah. Didalamnya terdapat *special effects* seperti efek *shaking and shivering* pada video dengan *electronic music*, merubah warna rambut, 3D stickers, dan properti lainnya. Sebagai tambahan, kreator dapat lebih mengembangkan bakatnya tanpa batas hanya dengan memasuki

perpustakaan musik lengkap TikTok. Hal tersebut yang menjadikan TikTok berbeda dengan media sosial lainnya dan mendukung pengguna untuk berekspresi dalam menyalurkan bakatnya.

Menurut (Fitri et al., 2021) Sistem pertemanan dalam TikTok adalah dengan menjadi pengikut akun pengguna lainnya atau diikuti pengguna lainnya, dengan demikian video yang diciptakan dapat dilihat secara bebas oleh semua masyarakat. Untuk membuat sebuah video dalam TikTok membutuhkan beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Untuk membuat video sendiri, tekan Simbol plus atau tanda tambah yang berada di tengah bawah.
- b. Kemudian, sekumpulan judul-judul musik yang dibagi berdasarkan kategori, seperti Valentine, Party, Indonesia, dan sebagainya akan muncul dan bisa dipilih sesuai keinginan untuk musik latar video.
- c. Setelah memilih lagu untuk video, selanjutnya ketuk tulisan "Konfirmasi untuk menggunakan dan mulai merekam".
- d. Setelah itu, tampilan akan berubah ke layar kamera TikTok untuk proses rekam. Di sini, pengguna dapat memilih fitur-fitur untuk mengkreasikan videonya seperti filter efek dan mode mempercepat video atau melambatkan video saat proses rekaman.
- e. Bila pengaturannya dirasa sudah pas maka langkah selanjutnya tinggal klik tahan dan sistem perekaman video akan dimulai. Setelah selesai, pengguna bisa langsung mengunggah hasil karyanya.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, yaitu mengkaji objek yang mengungkapkan fenomena yang ada secara kontekstual melalui pengumpulan data yang diperoleh. Dengan melihat unsur-unsur sebagai satuan objek kajian yang saling terkait, yaitu dengan menganalisis pengaruh konten tiktok @geraldvincentt terhadap minat belajar siswa SMA N 1 Baturetno. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner. Pengambilan sampel sumber data dalam penelitian ini ditentukan melalui rumus *slovin* dan diperoleh sample 167 siswa.

Teknik analisis data yang digunakan adalah Analisis deskriptif dilakukan untuk menggambarkan hasil dari variabel yang telah diteliti berdasarkan hasil survei melalui kuesioner yang telah disebarakan pada responden penelitian. Uji pra-syarat yang pertama

adalah melakukan uji normalitas yang ditujukan untuk mengetahui pendistribusian data penelitian apakah dalam keadaan normal atau tidak. Hal ini diperlukan sebagai salah satu syarat sebuah penelitian dapat menggunakan metode regresi linear sederhana atau tidak dalam menguji hipotesis penelitian. Dalam penelitian ini uji regresi linear sederhana dilakukan untuk menjawab pengaruh dari variabel bebas (akun sosial media TikTok) terhadap variabel terikat (minat belajar siswa).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

3.1.1 Jenis Kelamin Responden

Jenis kelamin merupakan atribut-atribut fisiologis dan anatomis yang melekat pada responden. Adapun keadaan jenis kelamin responden disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Karakteristik Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Perempuan	79	43%
Laki-Laki	88	57%
Total	167	100%

Sumber : Data Primer diolah, 2023

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa pelanggan siswa yang diteliti lebih didominasi oleh segmen jenis kelamin Laki-laki, yaitu sebanyak 88 siswa atau 57%, Sedangkan segmen perempuan sebanyak 79 siswi atau 43%. Adapun keterangan jawaban responden berdasarkan *timestamp* ialah dalam kurun satu minggu peneliti dapat mengumpulkan jawaban dari setiap responden, dikarenakan peneliti membagikan langsung di grup kelas siswa. Sehingga peneliti dapat intens membimbing responden untuk keluangan waktu mengisi kuesioner.

3.1.2 Usia Responden

Usia merupakan batasan waktu umur responden. Adapun keadaan usia responden disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Karakteristik Usia Responden

Usia	Jumlah	Persentase
15 Tahun	25	15%
16 Tahun	88	53%
17 Tahun	32	19%
18 Tahun	13	8%
>19 tahun	9	5%
Total	167	100%

Sumber : Data Primer diolah, 2022

Berdasarkan tabel 2, diketahui siswa didominasi oleh segmen sebagian besar usia 16 Tahun sebanyak 88 siswa atau 53%, usia 15 tahun sebanyak 25 siswa atau 15%, usia 17 tahun sebanyak 32 siswa atau 19% dan usia 18 tahun sebanyak 13 atau 8% serta usia lebih dari 19 tahun hanya 9 siswa atau 5%.

3.1.3 Uji Normalitas

Uji normalitas hasil output SPSS dikatakan normal jika nilai tingkat signifikannya $> 0,05$, begitu pula sebaliknya jika nilai output SPSS $< 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Dapat dilihat pada hasil di bawah ini yaitu nilai signifikansi sebesar 0.269 lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Smirnov Kolmogorov

<i>Asymp. 2 tailed</i>	Keterangan
0.269	Normal

Sumber : Data Primer diolah, 2023

3.1.4 Uji Linearitas

Tujuan dari uji linearitas adalah untuk menentukan apakah ada hubungan linier yang substansial antara kedua variabel. Uji linieritas SPSS digunakan untuk melakukan uji linieritas, dengan ambang signifikan 0,05 digunakan. Jika ada perbedaan (linieritas) yang signifikan antara dua variabel dan lebih kecil dari 0,05 hubungan tersebut dikatakan linier.

Tabel 4. Hasil Uji Linieritas

Variabel	Deviation from Linearity	Keterangan
Konten Tiktok*	0.208	Linier
Minat Belajar		

Sumber : Data Primer diolah peneliti, 2023

3.1.5 Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis Regresi Linier Sederhana adalah penjelasan mengenai hubungan linier antara satu variabel independen (X) dan variabel dependen dalam analisis regresi linier sederhana (Y). Menentukan arah hubungan antar variabel menggunakan teknik ini. Berikut adalah koefisien regresi dari hasil uji regresi:

$$Y = 23.181 + 0.424 \quad (1)$$

Koefisien regresi 'b' adalah kontribusi besarnya perubahan nilai variabel bebas, semakin besar nilai koefisien regresi maka kontribusi perubahan semakin besar, demikian pula sebaliknya akan semakin kecil.

3.1.6 Koefisien Determinasi (R^2)

Berdasarkan tabel 4.9 di atas bahwa nilai koefisien *Adjusted R Square* sebesar 0,134. Berarti variasi perubahan variabel minat belajar dapat dijelaskan oleh variabel Konten Tiktok @Geraldvincentt sebesar 13% yang artinya hal ini sangat lemah berdasarkan dari parameter pedoman koefisien determinasi. Sedangkan sisanya sebesar 87% dijelaskan oleh variabel lain diluar model yang tidak diteliti.

3.1.7 Uji Statistik t (Uji Ketepatan Parameter Penduga)

Uji t dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh variabel independen secara individual terhadap variabel dependen. Hasil dari analisis uji t dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini :

Tabel 5. Hasil Uji t

Variabel	t _{hitung}	t _{tabel}	Sig.	Ket.
X.Y	5.042	1.654	0.000	Signifikan

Sumber : Output SPSS. Data Olahan Primer, 2023

Berdasarkan tabel 4.6, Pengaruh Konten Tiktok @Geraldvincentt terhadap Minat Belajar siswa dapat dilihat bahwa hasil dari pengujian yang menggunakan program SPSS 25 diperoleh hasil untuk variabel X (Konten Tiktok @GeraldVincentt) yaitu nilai thitung = 5.042 dengan tingkat signifikansi 0,000. Sehingga dengan menggunakan nilai signifikansi 0,000, maka lebih kecil dari 0,05 yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian maka hipotesis diterima.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian ini membahas tentang pengukuran minat belajar siswa. Hasil perhitungan regresi menunjukkan bahwa Konten Tiktok @Geraldvincentt berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Belajar di SMA Negeri 1 Baturetno, hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis regresi linier sederhana diperoleh nilai probabilitas signifikan (sig.) sebesar 0,000 lebih kecil dari α 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa hal yang menyatakan hipotesis Konten Tiktok @Geraldvincentt berpengaruh secara signifikan dalam menentukan Minat Belajar di SMA Negeri 1 Baturetno diterima.

Dalam pengaruh daya tarik konten media sosial @akutahu terhadap minat baca generasi milenial, dimensi yang paling berpengaruh dalam variabel daya tarik konten adalah dimensi clear. Sedangkan, dimensi yang paling berpengaruh dalam variabel minat baca adalah dimensi faktor institusional.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, karena dimensi *complete, coherent, dan corteous* memiliki tingkat pengaruh yang rendah dalam variabel daya tarik konten, maka Tiktok @Geraldvincentt bisa lebih menjelaskan, menegaskan, dan memahami para pengikut (followers) dalam penyampaian informasi yang dimuat dalam konten. Sedangkan, dimensi faktor personal juga memiliki tingkat pengaruh yang rendah dalam variabel minat belajar, maka Tiktok @Geraldvincentt dapat memberikan ciri khas atau menunjukkan perbedaan konten Tiktok @Geraldvincentt dengan akun lainnya.

Penelitian ini didukung juga oleh penelitian Aji, (2018) Isi media pendidikan harus menarik, pribadi, dan relevan dengan siswa. Aplikasi Tik Tok termasuk permainan kecil yang dibuat oleh komunitas, namun secara paradoks, rata-rata anggota generasi Z sangat menyukai aplikasi ini. Berdasarkan asumsi tersebut, dapat digeneralisasikan bahwa aplikasi Tik Tok akan berkembang menjadi sarana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan jika dimanfaatkan dan dimediasi secara efektif. Siswa harus dapat memahami dan menerima metode pengajaran guru dengan penggunaan aplikasi Tik Tok

sebagai alat pembelajaran interaktif. Proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien akan dihasilkan dari penggunaan media pembelajaran yang interaktif, yang dapat mewakili informasi yang tidak dapat diungkapkan oleh guru. Melalui aplikasi Tik Tok, seorang guru dapat dengan cepat membangun pembelajaran interaktif yang dapat disesuaikan dengan lingkungan, keadaan, dan kebutuhan siswa.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Syaifudin & Elmasari, (2020) Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial secara signifikan mempengaruhi motivasi belajar dan disiplin akademik siswa. Dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin kompleks dan arus globalisasi yang semakin ganas, banyak persaingan di berbagai bidang yang menuntut peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), terutama untuk membangun kualitas dan keunggulan. SDM dan kekhawatiran bahwa kecenderungan menggunakan media sosial dapat berdampak baik secara positif maupun negatif terhadap kedisiplinan dan motivasi belajar siswa.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengukuran Konten TikTok @Geraldvincentt terhadap Minat Belajar Siswa, maka dapat disimpulkan hasil penelitian ini adalah Konten Tiktok @Geraldvincentt berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Belajar di SMA Negeri 1 Baturetno. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis regresi linier sederhana diperoleh nilai probabilitas signifikan (sig.) sebesar 0,000 lebih kecil dari α 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa hal yang menyatakan hipotesis Konten Tiktok @Geraldvincentt berpengaruh secara signifikan dalam menentukan Minat Belajar di SMA Negeri 1 Baturetno diterima.

Penelitian ini penting bagi guru selaku stakeholder media pembelajaran di Indonesia. Berikut disampaikan beberapa saran penelitian dari penulis:

- a. Penelitian ini hanya melibatkan satu daerah untuk diteliti. Bagi penelitian, diharapkan menggunakan tempat penelitian sejenis untuk diteliti supaya hasil penelitian dapat mewakili pembandingan.
- b. Apabila ingin melanjutkan penelitian dengan tema yang sama, sebaiknya menambah variabel selain mengukur minat belajar siswa saja karena variabel yang sudah disebutkan masih dianggap kurang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. N. (2018). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Universitas Widya Dharma Klaten*, 431, 136.
- Arum, S., & Budhi, B. Y. (2020). Pengaruh Aplikasi Google Classroom Terhadap Minat Belajar Siswa SMA/SMK. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika Universitas Indraprasta PGRI*, 1(2), 101–106.
- Bastyana, S. D. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Plosoklaten Tahun ajaran 2017/2018*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, vol 17(no 2), 318.
- Fitri, A. N., Pertiwi, L. B., & Sary, M. P. (2021). Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2019 [The Impact of Tiktok Social Media on the Creativity of Communication Studies Students, Jakarta State University Class of 2019]. *Komuniti: Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi*, 13(1), 37–46.
- Fitri, S. F. N., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online pada Minat Belajar Anak Semasa Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1530–1533.
- Hardono, A., Sarayar, A. R. O., Donianxon, R. A., Kurniawan, Hans Audianto, & Nastiti, P. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Mahasiswa UAJY. *Proceeding SINTAK 2019*, 1, 458–464.
- Hartanto, K. C. G., & Kusuma, R. S. (2022). Parental Interpersonal Communication Strategy of Elementary Students During COVID-19 ' s Online Learning Parental Interpersonal Communication Strategy of Elementary Students During COVID-19 ' s Online Learning. *Ettisal : Journal Of Communication*, 7(1).
- Hidayat, A., Padang, R., & Lubis, P. (2020). Pengaruh penggunaan media sosial terhadap akhlak dan prestasi belajar siswa kelas vii smp amalia jalan raya menteng medan. 1. *J-Paris : Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Riset*, 1(2), 15–25.
- Ilham, R. (2020). *Pengaruh Game Online Dan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas XI MA Ikhlas Beramal Ani*. IAIN Ambon.
- Purworini, D., & Nastiti, A. D. S. (2018). Pembentukan Harga Diri: Analisis Presentasi Diri Pelajar SMA di Media Sosial. *Jurnal Komunikasi*, 10(1), 33–47. <https://journal.untar.ac.id/index.php/komunikasi/article/download/SuppFile/1282/143>
- Santosa, D. T., & Us, T. (2016). Faktor-Faktor penyebab rendahnya motivasi belajar dan solusi penanganan pada siswa kelas XI jurusan Teknik Sepeda Motor. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*, 13(2), 14–21. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/otomotif-s1/article/view/2896>
- Sari, I. N. (2019). *Pengaruh Penggunaan GoogleClassroom Terhadap Efektivitas*

Pembelajaran Mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

- Syaifudin, A., & Elmasari, Y. (2020). Pengaruh penggunaan media sosial terhadap motivasi dan kedisiplinan belajar siswa kelas viii smp plus al falah rejtangan. *Jurnal of Education and Information Communication Technology*, 04(02), 1–12.
- Utama, D. S., & Kusuma, R. S. (2020). *Mediatisasi Ajaran Islam Di Media Sosial Instagram Akun @Shiftmedia.Id Dalam Hijrah Anak Muda*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Veronika, R., & Aulia, S. (2022). Pengaruh Daya Tarik Konten Media Sosial @akutahu terhadap Minat Baca Generasi Milenial. *Koneksi*, 6(2), 295–304. <https://doi.org/10.24912/kn.v6i2.15677>