

The Effect of TikTok Application on Students' Learning Interest in Informatics Subject at SMP Negeri 08 Kota Bengkulu

Pengaruh Aplikasi TikTok terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika di SMP Negeri 08 Kota Bengkulu

Lenni Rahma Junita ¹⁾; Mesterjon ²⁾; Hermawansa ³⁾

^{1,2,3)} Study Program of Computer Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Dehasen Bengkulu

Email: 1) lennirahmajunita@gmail.com

How to Cite :

Junita, L. R., Mesterjon., Hermawansa. (2026). The Effect of TikTok Application on Students' Learning Interest in Informatics Subject at SMP Negeri 08 Kota Bengkulu. Jurnal Komputer Indonesia, 5(3).

ARTICLE HISTORY

Received [06 Agustus 2026]

Revised [09 September 2026]

Accepted [11 September 2026]

KEYWORDS

TikTok, Learning Interest, Informatics, Quasi Experiment.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas VII SMP Negeri 08 Kota Bengkulu. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental dan desain pretest-posttest control group. Populasi penelitian berjumlah 253 siswa kelas VII. Dua kelas dipilih melalui cluster random sampling, yaitu kelas VII.2 sebagai kelompok eksperimen dan VII.3 sebagai kelompok kontrol; data yang dianalisis mencakup 60 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji Shapiro-Wilk, uji homogenitas, serta Independent Sample t-Test dengan SPSS 25. Rata-rata pretest kelompok eksperimen dan kontrol masing-masing 33,59 dan 32,71. Setelah perlakuan, rata-rata posttest kelompok eksperimen meningkat menjadi 40,55, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 37,74. Uji posttest menghasilkan t hitung 3,102 dengan signifikansi 0,003, sehingga H0 ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa Informatika.

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of using TikTok on students' learning interest in Informatics among seventh-grade students at SMP Negeri 08 Kota Bengkulu. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The population comprised 253 seventh-grade students. Two classes were selected through cluster random sampling: class VII.2 as the experimental group and VII.3 as the control group; the analyzed data involved 60 students. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation and analyzed using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, a homogeneity test, and an Independent Samples t-test with SPSS 25. The mean pretest scores of the experimental and control groups were 33.59 and 32.71, respectively. After treatment, the experimental group's mean posttest score increased to 40.55, compared with 37.74 in the control group. The posttest analysis produced a t-value of 3.102 with a significance level of 0.003, leading to the rejection of H0. These findings indicate that TikTok, when used as a learning medium, has a positive and significant effect on students' learning interest in Informatics.

PENDAHULUAN

Perkembangan internet dan media sosial telah mengubah cara siswa memperoleh informasi, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Salah satu platform yang sangat populer adalah TikTok, yaitu media sosial berbasis video pendek yang menyediakan fitur visual, audio, musik, teks, komentar, dan interaksi antarpengguna. Karakteristik tersebut membuat TikTok tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki peluang untuk dimanfaatkan sebagai media penyampaian informasi dan pembelajaran. Fajardo, Alguacil, dan López-Carril (2021) menunjukkan bahwa TikTok dapat memiliki nilai edukasi, sedangkan Bulele dan Wibowo (2020) menekankan daya tarik fitur kreatif dan interaktif yang dimiliki platform tersebut.

Di kalangan peserta didik, TikTok dapat menimbulkan dua konsekuensi yang berbeda. Di satu sisi, video singkat yang menarik dapat membantu penyajian materi secara ringkas, memvisualisasikan konsep, serta membangkitkan rasa ingin tahu. Di sisi lain, karakter konten yang cepat dan dominan bersifat hiburan dapat menjadi distraksi apabila penggunaannya tidak diarahkan. Karena itu, manfaat TikTok dalam pendidikan sangat bergantung pada tujuan, pemilihan konten, pola penggunaan, dan pengawasan guru. Pemanfaatan media yang tepat menjadi penting karena media pembelajaran dapat memengaruhi perhatian dan ketertarikan siswa terhadap aktivitas belajar.

Minat belajar merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran karena berkaitan dengan kemauan siswa untuk memberi perhatian, merasa tertarik, terlibat, dan bertahan dalam kegiatan belajar. Siam, Ason, dan Tirsia (2020) memandang minat sebagai daya pendorong yang menumbuhkan keinginan belajar aktif dan menyenangkan, sedangkan Septiani, Lesmono, dan Harimukti (2020) merangkum indikator minat belajar ke dalam perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan partisipasi. Penelitian ini menggunakan indikator perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan sebagai representasi minat belajar siswa.

Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru Informatika di SMP Negeri 08 Kota Bengkulu menunjukkan bahwa siswa perlu dibimbing agar menggunakan media sosial secara bijak. Guru menemukan bahwa konten edukatif di TikTok, seperti tutorial, tips teknologi, dan penjelasan singkat, dapat menarik perhatian siswa terhadap materi Informatika. Namun, penggunaan TikTok untuk hiburan pada saat pembelajaran juga dapat mengganggu fokus. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa TikTok dapat menjadi sumber distraksi sekaligus media belajar, tergantung bagaimana platform itu dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu memberikan gambaran bahwa TikTok memiliki keterkaitan dengan perilaku dan minat belajar. Nisa (2022) menemukan pengaruh penggunaan TikTok terhadap interaksi sosial siswa, sedangkan Asyari dan Mirannisa (2022) melaporkan pengaruh positif dan signifikan media sosial TikTok terhadap minat belajar peserta didik. Namun, penelitian terdahulu tersebut menggunakan pendekatan korelasional atau berfokus pada aspek sosial. Penelitian ini menggunakan desain quasi experiment dengan membandingkan kelompok eksperimen yang belajar menggunakan media TikTok dengan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Informatika.

LANDASAN TEORI

Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran

TikTok merupakan aplikasi media sosial berbasis video pendek yang dikembangkan oleh ByteDance dan menyediakan berbagai fitur untuk membuat, mengedit, membagikan, serta merespons konten. TikTok berkembang sangat cepat karena menawarkan format audiovisual yang sederhana, ringkas, dan mudah diakses. Dalam konteks pendidikan, format tersebut memungkinkan guru menyampaikan materi dalam bentuk video singkat yang memadukan teks, ilustrasi, suara, dan demonstrasi sehingga materi dapat disajikan dengan cara yang berbeda dari pembelajaran konvensional.

Pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran dapat memberikan beberapa keuntungan. Video pendek memudahkan pemecahan materi menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana; elemen visual dan audio dapat membantu menarik perhatian; fitur interaksi memungkinkan siswa memberi respons; dan konten dapat diputar kembali ketika siswa membutuhkan pengulangan. Aji (2022) memandang TikTok sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, sedangkan Fajardo et al. (2021) menunjukkan adanya perspektif pedagogis dalam penggunaan TikTok di lingkungan pendidikan. Meskipun demikian, pemanfaatannya perlu diarahkan agar siswa tidak beralih pada konten hiburan yang tidak relevan.

Dengan demikian, TikTok dalam penelitian ini diposisikan bukan sebagai media sosial yang digunakan secara bebas, melainkan sebagai media pembelajaran yang kontennya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran Informatika. Penggunaan yang terarah diharapkan mengubah fungsi TikTok dari sekadar hiburan menjadi sarana penyampaian materi yang menarik, singkat, dan interaktif.

Minat Belajar

Minat belajar merupakan dorongan yang membuat siswa merasa tertarik dan bersedia terlibat dalam proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Minat dapat dipengaruhi faktor internal, seperti motivasi, rasa ingin tahu, dan ketertarikan, serta faktor eksternal, seperti lingkungan keluarga, sekolah, teman sebaya, dan media yang digunakan dalam pembelajaran (Dalimunthe, 2021; Putri et al., 2022). Karena itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat menjadi salah satu faktor yang memperkuat minat siswa.

Indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini meliputi perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan. Perasaan senang menunjukkan adanya respons positif terhadap aktivitas pembelajaran. Perhatian terlihat ketika siswa memusatkan pikiran pada materi. Ketertarikan menggambarkan keinginan untuk mengetahui lebih lanjut, sedangkan keterlibatan ditunjukkan melalui keaktifan mengikuti kegiatan, memberi respons, dan menyelesaikan tugas. Keempat indikator tersebut digunakan untuk mengukur perubahan minat belajar sebelum dan setelah perlakuan.

Kerangka Pemikiran dan Hipotesis

Pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media TikTok pada kelompok eksperimen. Kedua kelompok diberi pretest untuk mengetahui kondisi awal minat belajar dan posttest setelah perlakuan. Apabila kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dan perbedaan posttest yang signifikan dibandingkan kelompok kontrol, maka penggunaan TikTok dapat dinyatakan berpengaruh terhadap minat belajar. Hipotesis penelitian adalah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap minat belajar siswa SMP Negeri 08 Kota Bengkulu.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 08 Kota Bengkulu pada semester I tahun pelajaran 2026/2027. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental. Desain yang digunakan adalah pretest-posttest control group design, yaitu dua kelompok memperoleh pengukuran awal, kemudian kelompok eksperimen menerima pembelajaran menggunakan media TikTok sedangkan kelompok kontrol menerima pembelajaran dengan metode konvensional, dan setelah itu kedua kelompok memperoleh pengukuran akhir.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 08 Kota Bengkulu yang terdiri atas sembilan rombongan belajar dengan jumlah 253 siswa. Pemilihan kelas dilakukan menggunakan cluster random sampling melalui pengundian. Kelas VII.2 ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII.3 sebagai kelompok kontrol. Data lengkap yang dianalisis terdiri

atas 29 siswa kelompok eksperimen dan 31 siswa kelompok kontrol atau 60 siswa secara keseluruhan.

Variabel perlakuan adalah penggunaan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran, sedangkan variabel terikat adalah minat belajar siswa. Penggunaan TikTok diarahkan pada penyajian konten yang berkaitan dengan pembelajaran Informatika. Minat belajar diukur melalui angket berdasarkan indikator perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran pelaksanaan pembelajaran serta respons siswa. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar pada tahap pretest dan posttest. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa catatan dan dokumentasi kegiatan penelitian. Penelitian berlangsung pada Juli-Agustus 2026, dengan pemberian pretest pada 22 Juli 2026 dan pelaksanaan perlakuan serta posttest pada 23 Juli 2026 sesuai catatan pelaksanaan penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 25. Tahap pertama adalah statistik deskriptif untuk memperoleh nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi. Tahap berikutnya adalah uji prasyarat, yang meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Levene. Data dinyatakan normal dan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test untuk membandingkan rata-rata kelompok eksperimen dan kontrol. H_0 ditolak apabila hasil pengujian menunjukkan perbedaan yang signifikan pada taraf 5%.

Desain Penelitian

Tabel 1. Desain Pretest-Posttest Control Group

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	Pembelajaran menggunakan media TikTok	O2
Kontrol	O3	Pembelajaran konvensional	O4

Keterangan: O1 dan O3 merupakan pengukuran awal minat belajar, sedangkan O2 dan O4 merupakan pengukuran akhir setelah kelompok memperoleh perlakuan yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Statistik Deskriptif

Data pretest menunjukkan bahwa kondisi awal kelompok eksperimen dan kontrol relatif berdekatan. Kelompok eksperimen memiliki rata-rata 33,59, sedangkan kelompok kontrol memiliki rata-rata 32,71. Setelah perlakuan, rata-rata kelompok eksperimen meningkat menjadi 40,55 dan kelompok kontrol menjadi 37,74. Perbedaan kenaikan tersebut menunjukkan bahwa kelompok yang belajar menggunakan TikTok memperoleh peningkatan minat belajar yang lebih besar.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Pretest

Kelompok	N	Minimum	Maksimum	Mean	SD
Eksperimen	29	24	41	33,59	4,571
Kontrol	31	25	40	32,71	3,968

Tabel 3. Statistik Deskriptif Posttest

Kelompok	N	Minimum	Maksimum	Mean	SD
Eksperimen	29	33	46	40,55	3,280
Kontrol	31	30	44	37,74	3,706

Pada kelompok eksperimen, skor posttest minimum sebesar 33 dan maksimum 46 dengan standar deviasi 3,280. Kelompok kontrol memiliki skor minimum 30 dan maksimum 44 dengan standar deviasi 3,706. Rata-rata posttest yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen mengindikasikan bahwa penyajian materi melalui video TikTok memberi respons yang lebih baik terhadap minat belajar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Uji Prasyarat Analisis

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Kelompok	Statistik	df	Sig.	Keterangan
Pretest	Eksperimen	0,973	29	0,654	Normal
Pretest	Kontrol	0,981	31	0,829	Normal
Posttest	Eksperimen	0,979	29	0,812	Normal
Posttest	Kontrol	0,974	31	0,635	Normal

Seluruh nilai signifikansi Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data pretest maupun posttest pada kedua kelompok memenuhi asumsi distribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Pretest	0,828	1	58	0,367	Homogen
Posttest	0,600	1	58	0,442	Homogen

Nilai signifikansi uji homogenitas pada pretest adalah 0,367 dan pada posttest 0,442. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga varian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dinyatakan homogen. Pemenuhan asumsi normalitas dan homogenitas memungkinkan pengujian dilanjutkan menggunakan Independent Sample t-Test.

Uji Hipotesis

Tabel 6. Hasil Independent Sample t-Test

Data	t hitung	df	Sig. (2-tailed)	t tabel	Keputusan
Pretest	0,795	58	0,430	2,001	H0 diterima
Posttest	3,102	58	0,003	2,001	H0 ditolak

Uji pretest menghasilkan t hitung 0,795 dengan signifikansi 0,430. Karena t hitung lebih kecil dari t tabel 2,001 dan signifikansi lebih besar dari 0,05, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum perlakuan. Hal ini menegaskan bahwa kedua kelompok memiliki kondisi awal yang relatif setara.

Pada posttest diperoleh t hitung 3,102 dengan df 58 dan signifikansi 0,003. Nilai t hitung lebih besar dari t tabel 2,001 dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, H0 ditolak dan Ha diterima. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada minat belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah memperoleh pembelajaran yang berbeda.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Kesimpulan tersebut tidak hanya ditunjukkan oleh hasil uji statistik, tetapi juga oleh

pola perubahan rata-rata. Sebelum perlakuan, selisih rata-rata pretest kedua kelompok hanya 0,88 poin dan uji t tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Setelah perlakuan, selisih rata-rata posttest menjadi 2,81 poin dan perbedaan tersebut signifikan secara statistik.

Peningkatan pada kelompok eksperimen dapat dikaitkan dengan karakteristik TikTok yang menyajikan informasi melalui video singkat, gambar bergerak, teks, suara, dan unsur interaktif. Format tersebut membuat penyampaian materi Informatika lebih variatif dibandingkan penggunaan buku teks dan penjelasan konvensional. Ketika materi disajikan secara ringkas dan visual, siswa memperoleh stimulus yang berbeda sehingga perhatian lebih mudah diarahkan pada materi yang sedang dibahas. Bulele dan Wibowo (2020) menjelaskan bahwa TikTok menawarkan fitur yang mendorong kreativitas dan interaksi, sedangkan Martono (2021) menyoroti perkembangan platform serta fitur yang mendukung keterlibatan pengguna.

Temuan ini selaras dengan indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian. Pertama, unsur video dan tampilan yang berbeda dari pembelajaran biasa dapat menimbulkan perasaan senang. Kedua, kombinasi visual, audio, dan teks membantu mempertahankan perhatian. Ketiga, konten singkat dapat memunculkan ketertarikan dan rasa ingin tahu terhadap materi. Keempat, pengalaman belajar yang lebih variatif mendorong keterlibatan siswa. Keempat aspek tersebut sesuai dengan konsep minat belajar yang menempatkan perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan partisipasi sebagai indikator utama (Septiani et al., 2020; Trygu, 2021).

Hasil penelitian juga mendukung Asyari dan Mirannisa (2022), yang menemukan bahwa media sosial TikTok berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar. Perbedaannya, penelitian tersebut menggunakan pendekatan korelasional pada peserta didik MA, sedangkan penelitian ini menggunakan eksperimen semu dengan kelompok eksperimen dan kontrol pada siswa SMP dalam konteks mata pelajaran Informatika. Desain perbandingan dua kelompok memberikan gambaran lebih langsung mengenai perubahan minat setelah media TikTok digunakan sebagai perlakuan pembelajaran.

Temuan Nisa (2022) mengenai pengaruh TikTok terhadap interaksi sosial juga memperlihatkan bahwa platform tersebut dapat memengaruhi perilaku siswa. Penelitian ini memperluas konteks tersebut dengan menunjukkan bahwa pengaruh TikTok tidak hanya berkaitan dengan perilaku sosial, tetapi juga dapat diarahkan untuk mendukung aspek pembelajaran. Ketika penggunaan TikTok disusun berdasarkan tujuan pembelajaran, platform yang awalnya identik dengan hiburan dapat berfungsi sebagai media edukatif.

Meskipun hasilnya positif, penggunaan TikTok tidak dapat dilepaskan dari kebutuhan pengawasan. TikTok menyediakan sangat banyak konten nonpembelajaran yang dapat mengalihkan perhatian siswa. Oleh sebab itu, guru perlu memilih konten yang relevan, menentukan durasi penggunaan, memberi instruksi yang jelas, dan memastikan bahwa siswa tidak hanya menjadi penonton pasif. Media TikTok sebaiknya berfungsi sebagai pendukung pembelajaran, bukan menggantikan peran guru, diskusi, praktik, dan sumber belajar lain.

Bagi mata pelajaran Informatika, TikTok berpotensi digunakan untuk menampilkan tutorial singkat, langkah penggunaan perangkat lunak, tips keamanan digital, pengenalan konsep teknologi, maupun demonstrasi prosedur. Materi yang membutuhkan visualisasi dapat disajikan dalam format video pendek agar siswa memperoleh gambaran awal sebelum melakukan praktik. Pemanfaatan tersebut perlu disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan karakteristik siswa sehingga teknologi benar-benar mendukung proses belajar.

Secara keseluruhan, temuan penelitian memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang dekat dengan keseharian siswa dapat meningkatkan minat apabila dimanfaatkan secara pedagogis. Efektivitas bukan semata-mata berasal dari popularitas aplikasi, melainkan dari bagaimana fitur aplikasi digunakan untuk menarik perhatian, membangun ketertarikan, menimbulkan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan mendorong keterlibatan. Dengan demikian, pemanfaatan TikTok perlu dirancang sebagai bagian dari strategi pembelajaran, bukan sekadar mengikuti tren media sosial.

Implikasi Pembelajaran

Hasil penelitian memberikan implikasi bahwa media sosial yang dekat dengan kehidupan siswa dapat diarahkan menjadi media pembelajaran apabila guru menetapkan tujuan yang jelas. Pada pembelajaran Informatika, konten TikTok dapat dipilih untuk memperkenalkan konsep, memberi demonstrasi singkat, atau menyajikan langkah kerja sebelum siswa melakukan praktik. Penggunaan yang demikian sejalan dengan temuan penelitian bahwa unsur visual, audio, dan video singkat dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa.

Bagi guru, hasil penelitian menegaskan pentingnya kurasi konten. Video yang digunakan perlu relevan dengan materi, memiliki durasi yang proporsional, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, dan tidak mengandung unsur yang mengalihkan perhatian dari tujuan pembelajaran. Guru juga tetap perlu memberi penjelasan, pertanyaan pemantik, serta kegiatan lanjutan agar siswa tidak hanya menonton, tetapi memproses informasi dan menghubungkannya dengan materi Informatika.

Bagi sekolah, pemanfaatan TikTok dapat dipertimbangkan sebagai salah satu bentuk inovasi media pembelajaran dengan tetap mengikuti kebijakan penggunaan perangkat digital. Dukungan sekolah diperlukan dalam bentuk pengawasan, literasi digital, dan aturan penggunaan media sosial agar manfaat pembelajaran dapat diperoleh tanpa meningkatkan distraksi. Hal ini penting karena temuan awal penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan TikTok untuk hiburan pada saat pembelajaran dapat memecah fokus siswa.

Bagi siswa, penggunaan TikTok sebagai sumber belajar memerlukan kemampuan memilih konten edukatif dan membatasi penggunaan konten hiburan selama kegiatan belajar. Dengan arahan guru, siswa dapat memanfaatkan format video pendek untuk mengulang materi, memperoleh contoh tambahan, dan memperkaya pemahaman. Dengan demikian, pemanfaatan TikTok tidak hanya bergantung pada teknologi, tetapi juga pada kedisiplinan dan cara penggunaannya dalam lingkungan belajar.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 08 Kota Bengkulu sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan ke seluruh sekolah atau jenjang pendidikan. Kedua, penelitian hanya mengkaji minat belajar pada mata pelajaran Informatika dan belum mengukur dampak terhadap hasil belajar, motivasi, kreativitas, atau kemampuan berpikir kritis. Ketiga, minat belajar diukur menggunakan angket sehingga hasil pengukuran bergantung pada pemahaman dan kejujuran responden. Keterbatasan tersebut perlu dipertimbangkan dalam menafsirkan hasil dan dalam merancang penelitian berikutnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penggunaan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas VII SMP Negeri 08 Kota Bengkulu. Rata-rata posttest kelompok eksperimen sebesar 40,55 lebih tinggi daripada kelompok kontrol sebesar 37,74. Uji Independent Sample t-Test menghasilkan t hitung 3,102 > t tabel 2,001 dengan signifikansi $0,003 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Penggunaan TikTok yang diarahkan untuk pembelajaran dapat meningkatkan perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Saran

1. Sekolah dapat mendukung pemanfaatan TikTok sebagai alternatif media pembelajaran dengan tetap menetapkan pengawasan, aturan penggunaan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.
2. Guru dapat menggunakan video TikTok yang singkat, komunikatif, dan relevan dengan materi Informatika untuk menarik perhatian serta meningkatkan keterlibatan siswa.

3. Siswa perlu menggunakan TikTok secara bijak dengan memprioritaskan konten edukatif dan tidak menjadikan penggunaan media sosial sebagai distraksi selama pembelajaran.
4. Penelitian selanjutnya dapat memperluas subjek, memperpanjang durasi perlakuan, serta mengkaji dampak TikTok terhadap hasil belajar, motivasi, kreativitas, atau kemampuan berpikir kritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. N. (2022). Aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. ISBN 978-602-6779-21-2.
- Asih, A., & Imami, A. I. (2021). Analisis minat belajar siswa SMP pada pembelajaran matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(4), 799-808.
- Asyari, A., & Mirannisa. (2022). Pengaruh media sosial TikTok terhadap minat belajar siswa MA Miftahul Ishlah Tembelok. *ISLAMIKA: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 421-432.
- Bulele, Y. N., & Wibowo, T. (2020). Analisis fenomena sosial media dan kaum milenial: Studi kasus TikTok. *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology (CBSSIT)*, 1(1), 565-572.
- Dalimunthe, H. A. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar matematika pada anak usia dini (6-10 tahun) Komunitas Kampung Aur. *Jurnal Social Library*, 1(2), 49-53.
- Fajardo, P., Alguacil, M., & López-Carril, S. (2021). Incorporating TikTok in higher education: Pedagogical perspectives from a corporal expression sport sciences course. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 28.
- Fatriyansyah, N., & Saputro, M. (2023). Analisis minat belajar siswa SMP kelas VII dalam pembelajaran matematika melalui video pembelajaran. *Jurnal Prodi Pendidikan Matematika (JPMM)*, 5(2), 582-590.
- Ghozali, I. (2018). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Martono, S. (2021). Analisis efektifitas iklan lembaga pendidikan tinggi melalui media sosial TikTok dengan pendekatan EPIC Model, 25(1).
- Nisa, S. (2022). Pengaruh penggunaan media sosial TikTok terhadap tingkat interaksi sosial siswa kelas VII di SMP Negeri 17 Kota Jambi. Skripsi S1, Bimbingan Konseling.
- Putri, D. J., Angelina, S., Rahma, S. C., & Mujazi. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di Kecamatan Larangan Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 49-53.
- Selviani, D., Siska, J., & Lova, L. F. (2024). Efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas X SMK. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(1), 133-143.
- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis minat belajar siswa menggunakan model problem based learning dengan pendekatan STEM pada materi vektor di kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 64-70.
- Siam, K. N., Ason, Y., & Tirsa, A. (2020). Penggunaan media nyata untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 166-174.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Trisia, M., & Sudrajat, R. H. (2021). Efektivitas TikTok sebagai media promosi produk Scarlett Whitening. *e-Proceeding of Management*, 8(5), 6779-6783.
- Trygu. (2021). Menggagas konsep minat belajar matematika. Guepedia.
- Winarni, E. W. (2018). Teori dan praktik penelitian kuantitatif kualitatif, penelitian tindakan kelas (PTK), research and development (R&D). Bumi Aksara.