

BAB II

KERANGKA TEORI

2.1 Media Sosial

Media sosial merupakan sebuah media yang digunakan untuk bersosialisasi dengan basis *online*, sehingga interaksi serta komunikasi tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai aplikasi yang berbasis internet yang memungkinkan untuk menciptakan serta bertukar konten yang telah dibuat (Harisman et al., 2024). Media sosial merupakan media untuk melakukan interaksi sosial tanpa memerlukan kontak fisik dengan individu lainnya tanpa adanya batasan waktu maupun lokasi, yang biasanya juga digunakan sebagai media untuk mengekspresikan diri, membagikan informasi kepada orang lain, serta digunakan sebagai media hiburan untuk mengisi waktu luang.

Menurut Liliwari (2015) dalam (Sabet & Mawardiningsih, 2024) media sosial merupakan salah satu bagian dari berbagai macam media *online* yang ada, yang dimana media sosial memiliki karakteristik yaitu adanya partisipasi dari pengguna media sosial tersebut, terbuka atau adanya umpan balik, adanya interaksi antar pengguna, terhubung antar satu sama lain, serta adanya suatu komunitas yang terbentuk dari pengguna media sosial tersebut. Terdapat beberapa karakteristik media sosial menurut Nasrullah (2020:16) antara lain ialah:

- a) Jaringan yang dimana setiap media sosial memiliki karakter jaringan sosial yang berbeda-beda.
- b) Informasi, dalam suatu media sosial pasti memiliki informasi baik informasi pribadi, informasi yang disebar oleh khalayak, maupun informasi yang terkandung dalam suatu interaksi antar individu.
- c) Adanya sistem arsip pada suatu media sosial yang memudahkan penggunaannya untuk mendapatkan dan menyimpan suatu informasi yang ditemukan dalam media sosial tersebut.
- d) Media sosial menjadi media untuk melakukan berinteraksi serta bersosialisasi dengan pengguna lainnya di dunia virtual.

- e) Memudahkan penggunanya untuk menyebarkan atau menerima informasi dari para pengguna lainnya.
- f) Adanya interaksi antar pengguna media sosial tanpa adanya perbedaan jarak maupun waktu.
- g) Konten oleh pengguna (*user generated content*) yang menunjukkan bahwa konten yang dibuat di media sosial sepenuhnya milik serta kontribusi pemilik akun media sosial tersebut.

2.1.1 Jenis-Jenis Media Sosial

Menurut Nasrullah (2020:39), media sosial memiliki 6 jenis media sosial antara lain:

a. *Social Networking*

Social networking atau jejaring sosial adalah salah satu jenis media sosial yang dibuat untuk membangun, mempertahankan, serta memperluas hubungan sosial secara daring. Dengan menggunakan platform seperti Facebook, Instagram, atau TikTok, pengguna dapat membuat profil pribadi, menambahkan teman atau koneksi, serta berbagi berbagai jenis informasi seperti teks, foto, dan video. Ciri khas dari *social networking* adalah adanya interaksi sosial antar penggunanya, baik dalam bentuk komentar, *like*, atau pesan langsung, yang membentuk jaringan sosial virtual yang terus berubah dan berlangsung secara *real-time*.

b. Blog

Blog adalah salah satu jenis media sosial berbasis web yang memungkinkan suatu individu atau suatu kelompok untuk membagikan konten baik berupa tulisan, gambar, atau video secara urut dalam waktu. Blog sendiri dapat bersifat pribadi maupun profesional, di mana para pengguna blog dapat berbagi pendapat, pengalaman, informasi, atau pelajaran kepada pembaca secara terbuka. Beberapa platform yang termasuk kedalam jenis media sosial blog seperti WordPress dan Blogger yang sangat populer digunakan oleh pengguna dikarenakan dapat membuat serta

mengelola blog dengan mudah, tanpa memerlukan kemampuan teknis yang kompleks.

c. *Microblogging*

Microblogging adalah jenis media sosial yang menggabungkan fitur blog dengan adanya batasan jumlah karakter. Dengan adanya *microblogging* dapat memudahkan pengguna untuk berbagi pesan atau informasi singkat secara cepat dan langsung. Platform yang paling populer dan sering digunakan untuk *microblogging* adalah aplikasi X. Pada platform tersebut pengguna dapat mengunggah teks, gambar, video, atau tautan dengan batasan karakter tertentu. *Microblogging* memiliki kelebihan yaitu dapat menyampaikan informasi dengan cepat dan mencapai banyak orang dalam waktu singkat.

d. *Media Sharing*

Media sharing merupakan jenis media sosial yang memungkinkan suatu individu untuk mengunggah, menyimpan, serta membagikan berbagai jenis konten visual seperti foto, video, dan audio kepada orang banyak atau kelompok tertentu. Contoh *media sharing* yang paling umum dan kerap digunakan oleh khalayak adalah YouTube, Instagram, TikTok, dan Pinterest yang dimana platform tersebut dibuat agar mudah digunakan untuk menyebarkan karya kreatif dan meningkatkan interaksi antar pengguna melalui fitur seperti komentar, like, dan berbagi ulang. Ciri khas yang dimiliki oleh *media sharing* adalah pada jenis media sosial ini lebih fokus pada tampilan visual sebagai cara utama dalam berkomunikasi.

e. *Social Bookmarking*

Social bookmarking adalah jenis media sosial yang digunakan untuk menyimpan, mengatur, dan berbagi tautan ke berbagai sumber informasi yang dianggap penting atau menarik oleh pengguna. Platform seperti Pinterest maupun Reddit merupakan salah satu contoh platform yang termasuk ke dalam kategori ini, di mana

pengguna bisa menyimpan tautan secara pribadi dan juga berbagi kepada komunitas *online* untuk didiskusikan atau direkomendasikan. Fungsinya adalah agar pengguna lebih mudah menemukan kembali informasi yang sudah pernah mereka akses serta memperluas cara informasi tersebar melalui sistem tag dan kategori.

2.1.2 Fungsi Media Sosial

Media sosial merupakan platform digital yang memungkinkan suatu individu untuk berkomunikasi, berbagi atau mencari suatu informasi, dan menjalin hubungan sosial secara virtual tanpa adanya batas ruang dan waktu. Dengan adanya media sosial, interaksi sosial antar individu kini dapat berlangsung secara daring melalui media sosial melalui fitur-fitur seperti *direct message*, komentar, unggahan teks maupun gambar, media sosial mempercepat pertukaran informasi dan memperluas jejaring sosial di seluruh dunia.

Selain berfungsi sebagai alat komunikasi, media sosial juga menyediakan ruang hiburan yang mudah diakses oleh siapa pun. Terdapat berbagai macam konten yang disediakan baik berupa foto, video, video pendek, ataupun hanya berbentuk tulisan. Tidak hanya itu, media sosial juga sering menjadi wadah bagi pengguna untuk mencari maupun berbagi informasi terbaru, mengikuti tren yang sedang ramai diperbincangkan oleh khalayak, atau sekadar mengekspresikan diri melalui berbagai bentuk kreativitas digital. Fungsi media sosial sendiri kini semakin berkembang, mencakup aspek edukatif, komersial, hingga partisipasi publik. Banyak orang menggunakan media sosial untuk berbagi informasi terkini, sebagai media untuk belajar, sebagai media untuk mempromosikan suatu produk, sebagai media untuk membangun *personal branding*, bahkan media sosial juga digunakan sebagai media untuk menyuarakan opini terkait isu sosial atau politik. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial bukan hanya sekadar sarana hiburan, tetapi juga alat yang cukup penting dalam kehidupan masyarakat modern yang semakin digital dan terhubung.

2.1.3 Faktor-Faktor yang Mendorong Penggunaan Media Sosial

Menurut Karman (2013) dalam (Sukmadinda, 2022) terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi suatu individu untuk menggunakan media sosial antara lain yaitu;

- a. Untuk memperoleh informasi-informasi yang diinginkan atau dibutuhkan.
- b. Sebagai media untuk mencari hiburan untuk mencari kesenangan pada waktu luang.
- c. Untuk membangun hubungan sosial atau interaksi antar individu satu dengan individu lainnya tanpa mengkhawatirkan perbedaan ruang dan waktu.
- d. Untuk membangun identitas diri (*personal identity*), sebagai media untuk menunjukkan siapa dirinya.

Dalam teori *uses and gratification*, menurut Denis McQuail terdapat pula faktor yang menyebabkan suatu individu memilih dan menggunakan suatu media, yaitu (Littlejohn et al., 2016:175):

- a. Adanya kebutuhan untuk mencari atau menemukan suatu informasi.
- b. Menggunakan media yang dipilih sebagai media untuk mencari hiburan.
- c. Menggunakan media tersebut untuk memenuhi kebutuhan identitas pribadi.
- d. Adanya kebutuhan untuk berinteraksi dengan orang lain.

2.2 Media Sosial TikTok

TikTok merupakan salah satu platform media sosial yang diciptakan oleh ByteDance yang diluncurkan pada tahun 2016. TikTok adalah salah satu platform media sosial yang memberikan kebebasan kepada para pengguna untuk mengakses serta membagikan informasi maupun hiburan melalui video konten yang mereka unggah (Mahardhika et al., 2021). Aplikasi TikTok merupakan salah satu platform media sosial yang berisikan konten-konten video pendek dengan durasi paling lama ialah 10 menit maupun gambar. Untuk

penggunaan aplikasi TikTok sendiri dapat dilakukan dengan cara melakukan pengunduhan aplikasi melalui *playstore* yang tersedia pada perangkat.

Dalam platform TikTok, para pengguna dapat membuat konten berbentuk *short video* maupun foto dengan menggunakan fitur-fitur yang telah disediakan seperti musik, efek-efek yang menarik sehingga dapat mempermudah para penggunanya untuk membuat konten-konten yang menarik. Terdapat pula fitur *live streaming* sehingga pengguna dapat berinteraksi secara langsung dengan pengguna lainnya. Pada aplikasi TikTok memungkinkan penggunaan untuk membuat, mengedit, maupun mengunggah video maupun foto dengan menggunakan musik latar, efek-efek, maupun filter yang telah disediakan.

Aplikasi TikTok juga menawarkan beberapa fitur seperti *For You Page* (FYP) yang dimana konten-konten yang disediakan telah disesuaikan dengan ketertarikan para pengguna tersebut. Terdapat pula fitur *Location Page* yang dimana menyediakan konten-konten yang telah disesuaikan dengan lokasi atau kota pengguna, sehingga pengguna dapat mengetahui hal-hal apa saja yang sedang ramai diperbincangkan disekitar mereka. Terdapat fitur siaran langsung (*live streaming*) yang dimana pengguna dapat melakukan siaran langsung serta berinteraksi dengan pengguna lainnya secara langsung. Fitur *duet* dan fitur *stitch* merupakan fitur yang dapat mempermudah para pengguna untuk melakukan kolaborasi terhadap konten-konten yang mereka buat. Terdapat pula fitur TikTok Shop yang merupakan fitur *marketplace* yang dimiliki oleh aplikasi Tiktok sehingga dapat mempermudah penggunanya untuk mencari barang-barang yang mereka butuhkan dikarenakan pada fitur ini pengguna juga dapat memberikan tautan pada video yang mereka unggah sehingga pengguna lainnya dapat secara langsung membeli barang tanpa memerlukan untuk berpindah aplikasi terlebih dahulu.

Menurut Mulyana dalam (Salsabila et al., 2021) terdapat faktor internal maupun eksternal yang mempengaruhi suatu individu untuk menggunakan media sosial TikTok. Faktor internal yang dapat mempengaruhi seseorang untuk menggunakan aplikasi TikTok antara lain ialah adanya perasaan dan sikap senang saat suatu individu menggunakan aplikasi tersebut, adanya keinginan yang ingin diperoleh saat menggunakan aplikasi tersebut baik dalam

segi mencari suatu informasi ataupun untuk mencari hiburan. Terdapat pula faktor eksternal yang mempengaruhi penggunaan TikTok antara lain ialah adanya keinginan untuk berkreasi atau membuat konten dalam aplikasi tersebut, adanya interaksi sosial dengan individu lain yang terjadi dalam aplikasi tersebut, serta adanya pertukaran informasi dari individu lain yang terjadi di dalam aplikasi tersebut sehingga adanya rasa ketertarikan untuk menggunakan aplikasi tersebut.

TikTok sebagai platform media sosial berbasis video pendek telah menjadi salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan di berbagai kalangan. Aplikasi TikTok biasanya digunakan sebagai sarana hiburan, sebagai sarana untuk mencari inspirasi, dan sebagai media untuk pembelajaran. Berbagai konten kreatif, informatif, dan edukatif dapat diakses dengan mudah oleh khalayak, mulai dari tips keterampilan, pengetahuan umum, hingga informasi terkini. Selain itu, TikTok juga memberikan kesempatan bagi penggunanya untuk berkreasi dan mengekspresikan diri, mengembangkan bakat, serta membangun jejaring sosial yang lebih luas.

Di sisi lain, penggunaan TikTok juga dapat membawa dampak negatif jika aplikasi TikTok digunakan tanpa dikendalikan atau penggunaan secara tidak bijak. Penggunaan aplikasi TikTok yang dilakukan secara berlebihan dapat berpotensi mengurangi produktivitas suatu individu, mengganggu pola tidur, serta memicu kebiasaan menunda pekerjaan atau aktivitas penting lainnya. Algoritma yang menyajikan konten sesuai minat pengguna dapat dengan mudah membuat suatu individu terjebak dalam lingkaran konten yang homogen sesuai dengan ketertarikan pengguna, sehingga dapat membuat suatu individu tersebut banyak menghabiskan waktunya untuk menjelajahi media sosial tersebut. Selain itu, dengan adanya paparan konten yang tidak sesuai atau berlebihan juga dapat mempengaruhi pola pikir, perilaku, dan bahkan kesehatan mental, seperti timbulnya kecemasan atau rasa takut akan tertinggal informasi apabila individu tersebut tidak menggunakan media sosial dalam jangka waktu tertentu.

Dengan demikian, penggunaan aplikasi TikTok memiliki dua sisi dampak baik secara dampak positif maupun dampak negatif. Jika digunakan dengan

bijak, media sosial TikTok dapat menjadi salah satu media sumber informasi dan hiburan yang bermanfaat. Namun, jika penggunaannya tanpa adanya kontrol atau tanpa penggunaan secara bijak, maka potensi adanya dampak negatif dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan pengguna. Oleh karena itu, literasi digital dan kesadaran akan pengelolaan waktu menjadi salah satu hal yang penting untuk memaksimalkan manfaat penggunaa aplikasi TikTok sekaligus meminimalkan risiko yang dapat ditimbulkan.

2.3 Prestasi Akademik

Menurut Witherington (2003), prestasi merupakan hasil yang dicapai oleh suatu individu setelah melalui usaha yang dialami secara langsung dalam suatu situasi serta jangka waktu tertentu (Alvinnaja & Suwarno, 2020). Menurut Sumadi (2001) dalam (Masreviastuti et al., 2020), prestasi akademik adalah suatu hal yang menunjukkan tingkat keberhasilan pelajar dalam mencapai tujuan belajar yang diinginkan setelah mengikuti proses belajar yang telah ditentukan. Menurut Suryabrata, prestasi akademik adalah hasil belajar terakhir yang dicapai oleh suatu individu dalam jangka waktu tertentu, yang biasanya disimbolkan dengan dalam bentuk angka maupun simbol tertentu (Sri Ekowati P, 2023).

Prestasi akademik dipengaruhi oleh nilai atau skor yang diperoleh oleh pelajar setelah melakukan segala proses belajar. Menurut Benjamin S. Bloom dalam prestasi akademik terdapat 3 aspek yaitu aspek kognitif atau tingkat pemahaman terhadap materi, aspek afektif merupakan tingkah perilaku atau sikap, aspek psikomotorik merupakan tingkat keterampilan atau interaksi dengan individu lainnya.

Prestasi akademik adalah hasil belajar suatu individu yang ditunjukkan oleh hasil pencapaian yang telah didapatkan selama proses pendidikan. Setiap hal yang dilakukan oleh suatu individu tersebut dapat memiliki dampak baik secara negatif maupun positif terhadap proses belajar suatu individu. Terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi prestasi akademik suatu individu baik secara positif maupun negatif, termasuk tingkah laku atau kebiasaan individu itu sendiri, orang-orang serta lingkungan sekitar, serta sistem pendidikan.

2.3.1 Faktor-Faktor yang Dapat Mempengaruhi Prestasi Akademik

Menurut Slameto, terdapat 2 faktor yang dapat mempengaruhi prestasi akademik suatu individu yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Fitrah et al., 2021).

- a) Terdapat faktor internal yang dapat mempengaruhi prestasi akademik meliputi semangat dan motivasi belajar, sikap disiplin dalam mengolah waktu, tingkat kemampuan berpikir seseorang, ketertarikan suatu individu dalam mempelajari atau mengetahui materi yang diberikan, serta kondisi fisik maupun kondisi mental suatu individu tersebut. Pelajar yang memiliki semangat belajar yang tinggi biasanya lebih tekun dan berusaha memberikan kemampuan terbaiknya untuk mencapai tujuan belajarnya, terlebih jika memiliki suatu individu memiliki ketertarikan pada bidang studi yang dipilih. Adanya sikap disiplin dalam mengatur waktu dikarenakan pelajar yang bisa mengelola waktu dengan baik lebih mampu menyelesaikan tugas akademik yang telah diberikan karena mampu membagi antara waktu untuk belajar serta waktu untuk hiburan. Selain itu, kemampuan berpikir seperti kemampuan memahami materi, pola berpikir, dan cara berpikir juga mempengaruhi proses belajar dikarenakan hal tersebut sangat berdampak terhadap bagaimana dan sejauh mana suatu individu tersebut dapat memahami materi dengan baik. Kondisi fisik serta kondisi mental suatu individu seperti rasa stres, kecemasan, atau rasa percaya diri juga bisa mempengaruhi fokus dan prestasi akademik secara langsung.
- b) Faktor eksternal yaitu dorongan atau kondisi lingkungan sekitar, dan juga terdapat faktor pendekatan belajar yaitu jenis atau teknik yang dilakukan oleh individu tersebut dalam melakukan kegiatan belajar untuk meraih tujuan yang diinginkan oleh individu tersebut. Adanya faktor yang dapat mempengaruhi dalam lingkungan keluarga seperti perhatian orang tua, dorongan dari anggota keluarga, serta kondisi ekonomi rumah tangga juga dapat

mempengaruhi semangat belajar dari individu tersebut. Dalam lingkungan sosial atau pertemanan juga dapat mempengaruhi prestasi akademik suatu individu baik secara positif maupun negatif, apabila lingkungan pertemanan atau lingkungan sosial yang ada disekitar memberikan dukungan secara positif maka dampak secara positif pula yang akan diterima oleh suatu individu tersebut. Faktor yang dapat terjadi pada lingkungan sekolah terdiri dari bagaimana seorang guru dapat memberikan perhatian yang sama antar individu, alat yang menunjang pelajaran yang baik dan memadai, dan kondisi gedung yang memadai. Serta adanya tekanan dari lingkungan luar seperti permintaan nilai yang tinggi, beban tugas yang berat, atau ekspektasi dari orang tua atau orang lain yang bisa menjadi sumber stres dan dapat mengganggu kinerja akademik jika tidak dikelola dengan baik (Arofah et al., 2020).

2.4 Pengaruh Media Sosial Terhadap Prestasi Akademik

Adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat dengan cepat, mempermudah suatu individu untuk mencari serta membagikan informasi maupun pengetahuan baru dengan mudah, mempermudah interaksi sosial dengan individu lain tanpa adanya perbedaan waktu dan tempat dan juga dapat digunakan sebagai media untuk mencari hiburan untuk mengisi waktu luang yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Dengan adanya media sosial menjadi salah satu bentuk perkembangan teknologi yang ada, serta dapat memberikan banyak sekali manfaat dalam kehidupan, namun juga penggunaan media sosial sendiri juga dapat memberikan efek negatif terhadap penggunaannya.

Adanya media sosial yang dapat memberikan berbagai kemudahan, pengguna khalayak terutama pelajar lebih memilih menghabiskan waktunya untuk menggunakan media sosial agar dapat mengetahui informasi-informasi terbaru yang sedang diperbincangkan oleh khalayak, adanya konten-konten yang menarik, serta mempermudah untuk melakukan interaksi sosial dengan individu lainnya yang dimana hal tersebut juga memiliki dampak pada berbagai hal salah satunya ialah berkurangnya intensitas belajar suatu individu tersebut

yang juga dapat berpengaruh pada hasil belajar atau prestasi akademik suatu individu tersebut.

Penggunaan media sosial dapat menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi prestasi akademik pelajar, baik secara positif maupun secara negatif. Terdapat beberapa penelitian relevan yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara penggunaan media sosial terhadap prestasi akademik pelajar. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Asmal & Taufik (2024) memiliki hasil penelitian yang menyatakan bahwa adanya pengaruh positif antara penggunaan media sosial terhadap prestasi akademik mahasiswa. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Syifa (2020), pada penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan media sosial dapat memberikan dampak secara negatif pada pelajar dikarenakan dengan adanya penggunaan media sosial dapat mengganggu pembelajaran dan menurunkan prestasi akademik siswa.

Penggunaan media sosial dapat memiliki pengaruh baik secara positif maupun negatif kepada suatu individu tergantung kepada bagaimana suatu individu tersebut dapat menggunakan media sosial tersebut secara bijak atau tidak. Terutama pada pelajar, apabila media sosial digunakan untuk mencari suatu informasi atau pengetahuan yang baru serta digunakan secara bijak maka akan memiliki dampak secara positif terhadap prestasi akademik suatu individu tersebut, namun apabila suatu pelajar hanya menggunakan media sosial tersebut hanya sebatas media hiburan atau penggunaan media sosial yang tidak bijak maka dapat memberikan dampak yang negatif terhadap prestasi akademik suatu individu tersebut.

2.5 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yang digunakan sebagai referensi serta panduan dalam menyelesaikan penelitian ini. Pada penelitian yang berjudul “Hubungan Media Sosial TikTok Terhadap Minat Belajar Mahasiswa” yang dilakukan oleh (Anggraini & Ubidia, 2024) yang bertujuan untuk meneliti terkait hubungan media sosial TikTok terhadap minat belajar mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan

teknik pengumpulan data yang digunakan ialah survey dengan menyebarkan kuesioner secara *online* kepada mahasiswa yang ada pada Perguruan Tinggi Bengkulu. Penelitian ini dilakukan kepada 154 mahasiswa, dengan hasil dari penelitian ini ialah adanya hubungan signifikan secara positif antara penggunaan media sosial TikTok terhadap minat belajar mahasiswa. Pada penelitian terdahulu tersebut memiliki hasil penelitian yaitu terdapat pengaruh penggunaan media sosial TikTok terhadap minat belajar dengan nilai R sebesar 0,407 atau sebesar 40,7%. Terdapat beberapa perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu antara lain ialah perbedaan pada variabel Y pada penelitian tersebut yaitu minat belajar, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti variabel Y yang digunakan ialah prestasi akademik. Serta adanya perbedaan pada populasi penelitian yang dimana pada penelitian tersebut populasi yang digunakan ialah mahasiswa Perguruan Tinggi Bengkulu, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan populasi penelitian yaitu siswa SMA Laboratorium UM Kota Malang. Terdapat persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama mengkaji terkait penggunaan media sosial khususnya aplikasi TikTok.

Pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Unsyiah FKIP Fisika Angkatan 2016” yang dilakukan oleh (Hidayatika et al., 2020), penelitian tersebut dilakukan untuk meneliti mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi akademik mahasiswa Unsyiah FKIP Fisika angkatan 2016, dengan tujuan penelitian ialah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap prestasi akademik pada mahasiswa Unsyiah FKIP Fisika angkatan 2016. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian yaitu pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yang diperoleh melalui penyebaran angket serta bukti atau dokumentasi IPK mahasiswa Unsyiah FKIP Fisika angkatan 2016. Dengan teknik analisis serta pengolahan data yang digunakan ialah koefisien korelasi *product moment* dan regresi linier sederhana. Hasil dari penelitian terdahulu ini adalah adanya pengaruh signifikan secara positif antara penggunaan *gadget* terhadap prestasi akademik

mahasiswa Unsyiah FKIP Fisika angkatan 2016 dengan hasil nilai r sebesar 0,57 atau sebesar 57%. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian tersebut mengkaji terkait penggunaan *gadget* yang dimana penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih berfokus kepada penggunaan media sosial TikTok serta adanya perbedaan terhadap populasi yang digunakan yang dimana penelitian terdahulu menggunakan populasi yaitu Unsyiah FKIP Fisika angkatan 2016 sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan populasi penelitian yaitu siswa SMA Laboratorium UM Kota Malang. Penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki persamaan pada pendekatan penelitian yang digunakan yaitu menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif serta adanya persamaan pada variabel Y yaitu prestasi akademik.

Penelitian terdahulu yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Kelas XI MIPA di SMA Negeri 5 Padang” yang dilakukan oleh (Putri et al., 2023). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media sosial pada peserta didik pada kelas XI MIPA di SMA Negeri 5 Padang, untuk mengetahui tingkat prestasi belajar peserta didik pada kelas XI MIPA di SMA Negeri 5 Padang, serta untuk mengetahui pengaruh antara penggunaan media sosial terhadap prestasi belajar peserta didik pada kelas XI MIPA di SMA Negeri 5 Padang. Pendekatan yang dilakukan pada penelitian tersebut ialah menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Penelitian ini dilakukan dengan sampel sebanyak 72 orang. Hasil dari penelitian ini adalah menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan media sosial terhadap prestasi belajar peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 5 Padang. Adanya pengaruh antara penggunaan media sosial terhadap prestasi belajar peserta didik pada kelas XI MIPA di SMA Negeri 5 Padang sebesar 7% yaitu berada pada kategori lemah, dengan artian bahwa penggunaan media sosial memiliki pengaruh yang sangat lemah terhadap prestasi akademik. Pada penelitian terdahulu tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat perbedaan pada variabel Y yaitu prestasi belajar, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti meneliti terkait prestasi akademik.

Terdapat perbedaan pada populasi yang digunakan, pada penelitian terdahulu menggunakan populasi peserta didik pada kelas XI MIPA di SMA Negeri 5 Padang sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan populasi SMA Laboratorium UM Kota Malang. Terdapat pula persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel X atau penggunaan media sosial, namun pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti variabel X atau penggunaan media sosial yang diteliti lebih berfokus kepada media sosial secara khusus yaitu aplikasi TikTok.

Penelitian terdahulu yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa” yang dilakukan oleh (Asmal & Taufik, 2024). Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara penggunaan media sosial dengan prestasi akademik mahasiswa pada mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Pancasakti Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. Penelitian ini dilakukan dengan berfokus kepada pemanfaatan media sosial dalam aspek kognitif terhadap mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Pancasakti Makassar, penelitian ini dilakukan dengan sampel sebanyak 37 orang. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan secara positif antara penggunaan media sosial terhadap prestasi akademik mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Pancasakti Makassar dengan persentase sebesar 15%, dengan artian semakin baik mahasiswa menggunakan serta memanfaatkan media sosial untuk mendukung kegiatan perkuliahan maka semakin tinggi pula prestasi akademik yang mereka peroleh. Terdapat beberapa perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Terdapat perbedaan pada populasi penelitian, pada penelitian terdahulu menggunakan populasi yaitu mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Pancasakti Makassar sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan populasi yaitu siswa SMA Laboratorium UM Kota Malang. Serta terdapat perbedaan pada variabel X yang dimana pada penelitian tersebut meneliti media sosial secara luas sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti hanya meneliti media sosial dalam lingkup TikTok. Terdapat

persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel X yang diteliti ialah media sosial dan variabel Y yaitu prestasi akademik.

Penelitian terdahulu yang berjudul “Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) Mahasiswa Prodi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Mataram yang dilakukan oleh (Al Idrus, 2024). Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis dampak penggunaan media sosial terhadap Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) Mahasiswa Prodi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Mataram. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengenai pengaruh penggunaan media sosial terhadap Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa. Penelitian ini dilakukan kepada 31 mahasiswa pendidikan kimia semester IV Universitas Mataram. Metode yang digunakan oleh penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode analisis data *one-way anova*. Hasil dari penelitian terdahulu yang menggunakan metode analisis *one-way anova* diperoleh sig $0,908 > 0,05$, yang berarti H_0 diterima yaitu tidak terdapat pengaruh durasi penggunaan media sosial terhadap IPK mahasiswa. Terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu ada pada variabel y atau IPK, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan variabel y prestasi akademik. Terdapat pula perbedaan dalam populasi penelitian, pada penelitian terdahulu menggunakan populasi yaitu mahasiswa pendidikan kimia semester IV Universitas Mataram, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan populasi yaitu siswa SMA Laboratorium UM Kota Malang. Serta terdapat perbedaan pada variabel x yang dimana pada penelitian terdahulu meneliti media sosial secara luas sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti hanya meneliti media sosial dalam lingkup TikTok. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama meneliti terkait penggunaan media sosial.

Berdasarkan pada penelitian terdahulu yang telah dijabarkan diatas, penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki beberapa perbedaan dan juga persamaan dengan penelitian terdahulu tersebut. Terdapat beberapa persamaan dengan penelitian terdahulu antara lain adalah adanya persamaan pada variabel

yang diteliti yaitu meneliti terkait pengaruh penggunaan media sosial (variabel X) dan prestasi akademik (variabel Y). Adanya persamaan pada pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan penelitian terdahulu yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif. Terdapat pula beberapa perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu adalah pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti penggunaan media sosial dibatasi atau menggunakan lingkup yaitu penggunaan media sosial khususnya TikTok. Selain itu juga terdapat perbedaan pada populasi penelitian yang digunakan, pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan siswa SMA Laboratorium UM Kota Malang sebagai populasi penelitian.

2.6 Hipotesis

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan hipotesis asosiatif yang merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah terkait kedua variabel penelitian tersebut, yang diolah menjadi hipotesis sebagai berikut:

H^0 : Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan media sosial TikTok terhadap prestasi akademik pada siswa SMA Laboratorium UM Kota Malang.

H^1 : Terdapat pengaruh antara penggunaan media sosial TikTok terhadap prestasi akademik pada siswa SMA Laboratorium UM Kota Malang.

2.7 Definisi Konseptual

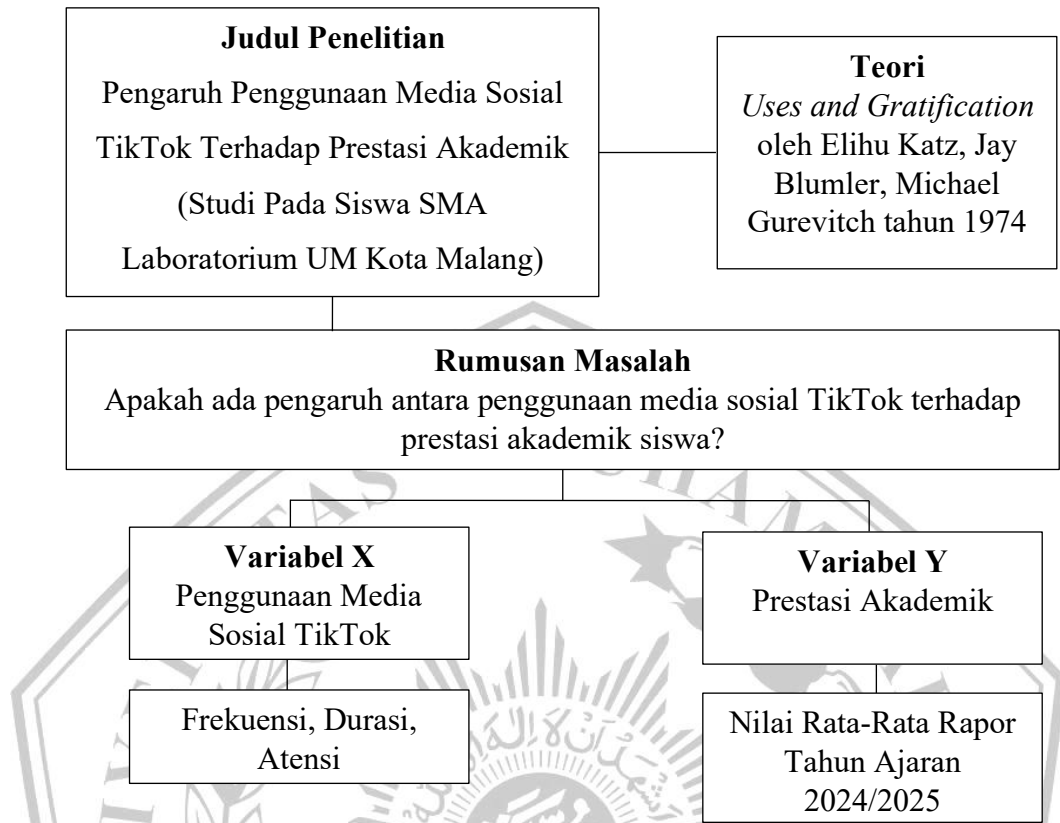
Dalam penelitian ini, penggunaan media sosial TikTok didefinisikan sebagai frekuensi penggunaan, durasi penggunaan, serta atensi yang dilakukan pengguna dalam platform TikTok. Penggunaan media sosial sendiri semakin meningkat dengan adanya perkembangan teknologi yang dapat memudahkan untuk penyebaran informasi melalui media sosial. Menurut teori *Uses and Gratification* bahwa intensitas penggunaan suatu media tergantung pada kebutuhan ataupun kepuasan yang ingin diperoleh oleh individu tersebut. Dengan adanya dorongan untuk memenuhi suatu kebutuhan atau kepuasan tertentu itulah yang mendorong suatu individu untuk membuka serta menggunakan media sosial TikTok tersebut yang di mana juga akan berpengaruh pada seberapa sering suatu individu menggunakan aplikasi TikTok (frekuensi), seberapa lama suatu individu tersebut menggunakan

aplikasi TikTok (durasi) dan seberapa tertarik suatu individu untuk berinteraksi dengan individu lain melalui aplikasi TikTok atau kegiatan apa saja yang dilakukan saat menggunakan aplikasi TikTok (atensi). Intensitas penggunaan media sosial TikTok dapat berpotensi untuk mempengaruhi perilaku belajar siswa yang juga berdampak pada hasil belajar atau prestasi akademik suatu individu tersebut.

Prestasi akademik sendiri sangat dipengaruhi oleh kualitas proses belajar suatu individu yang di mana mencakup perhatian, manajemen waktu, konsistensi, dan juga kedisiplinan belajar suatu individu. Apabila intensitas penggunaan media sosial TikTok tinggi maka akan berpotensi untuk menggeser alokasi waktu yang dapat digunakan oleh suatu individu tersebut untuk belajar, mengganggu fokus serta konsentrasi individu tersebut yang dapat memberikan dampak atau pengaruh terhadap prestasi akademik suatu individu tersebut. Jika intensitas penggunaan TikTok mencapai titik yang mengurangi fokus dan menggeser alokasi waktu belajar, maka kualitas proses belajar dapat menurun sehingga berdampak negatif terhadap prestasi akademik

Dengan adanya fenomena tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial TikTok dapat menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi prestasi akademik suatu individu. Sehingga kerangka berpikir dari penelitian ini ialah pengaruh penggunaan media sosial TikTok terhadap prestasi akademik pada siswa SMA Laboratorium UM yang dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Kerangka Berpikir



2.8 Definisi Operasional

2.8.1. Variabel Bebas

Variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi perubahan pada variabel terikat, variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan media sosial TikTok. Menurut Karl E. Rosengren, indikator dari variabel bebas atau penggunaan media sosial ialah (Wardani et al., 2023):

a) Frekuensi

Frekuensi penggunaan media sosial TikTok merupakan ukuran seberapa sering suatu individu dalam mengakses atau menggunakan media sosial TikTok dalam kurun waktu seminggu.

b) Durasi

Durasi penggunaan media sosial TikTok meliputi seberapa lama pengguna menggunakan serta berinteraksi dalam media sosial TikTok dalam kurun waktu satu hari.

c) Atensi

Seberapa tertarik suatu individu untuk berinteraksi dengan individu lain melalui aplikasi TikTok atau kegiatan apa saja yang dilakukan saat menggunakan aplikasi TikTok.

2.8.2. Variabel Terikat

Variabel terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Prestasi akademik dapat diukur melalui hasil atau nilai akhir yang diperoleh oleh pelajar selama kurun waktu tertentu (Darwis, 2022). Menurut Benjamin S. Bloom terdapat beberapa aspek prestasi akademik, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Azka, 2024). Pada variabel terikat (Y) ini akan diukur melalui dokumentasi atau legger nilai rata-rata rapor siswa/i SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang pada ajaran tahun 2024/2025 (Azka, 2024). Nilai rata-rata rapor berkisar dari 0 hingga 100, dengan rincian interval sebagai berikut;

Tabel 2. 2 Interval Nilai Rapor

| Rentang Nilai | Predikat |
|----------------------|-----------------|
| 93-100 | A |
| 84-92 | B |
| 75-83 | C |
| <75 | D |

Sumber: Data diperoleh dari pihak sekolah pada Jumat, 13 Juni 2025