

BAB I

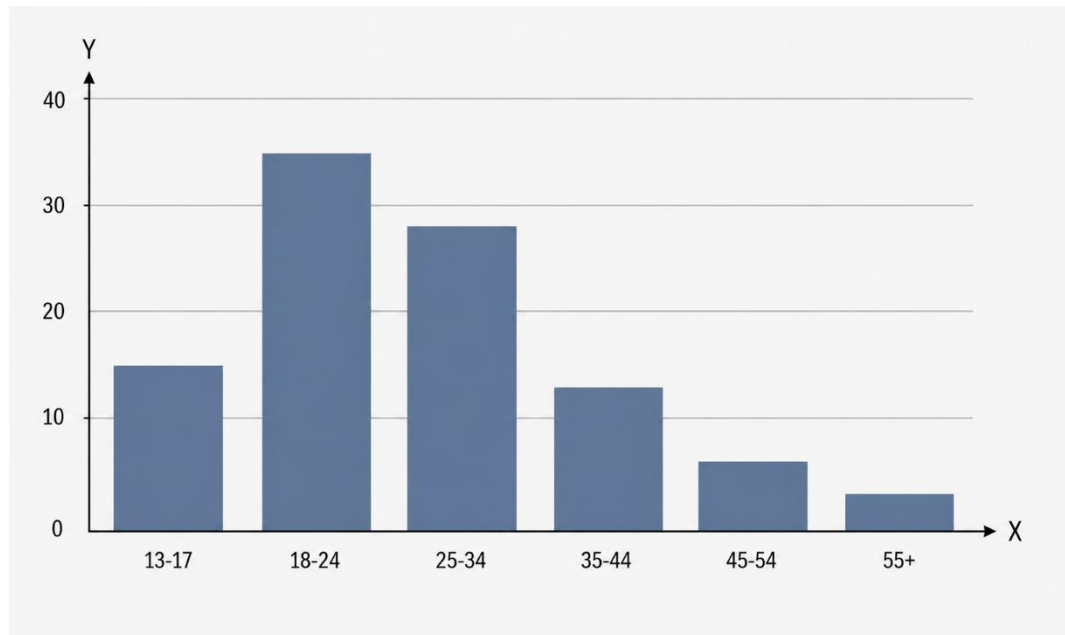
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan dan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM). Revolusi digital mendorong transformasi cara berpikir, belajar, dan berinteraksi di kalangan siswa. Kondisi ini menuntut siswa, terutama pada jenjang sekolah kejuruan seperti SMKN 1 Gempol, untuk tidak hanya mampu mengoperasikan perangkat digital secara teknis, tetapi juga memiliki kompetensi digital yang komprehensif agar siap bersaing di dunia kerja yang serba digital. Kompetensi digital yang baik idealnya dapat memicu motivasi belajar siswa menjadi lebih tinggi karena mereka mampu mengeksplorasi sumber belajar digital secara mandiri dan produktif (2).

Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), tingkat penetrasi internet nasional meningkat dari 64,80% pada 2018 menjadi 79,50% pada 2024. Lebih dari 65% pengguna aktif media sosial mengakses TikTok setiap hari, dengan kelompok usia remaja hingga dewasa muda menempati posisi tertinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa remaja, termasuk pelajar SMK, merupakan kelompok yang paling intens dalam memanfaatkan media sosial berbasis video pendek (1). Fenomena ini secara visual tergambar pada data sebaran pengguna berikut :

Tabel 1. 1 Pengguna Tiktok Terbesar



Sumber : Databoks, 2025

Fenomena ini terindikasi kuat terjadi pada siswa di SMKN 1 Gempol. Berdasarkan pengamatan awal, mayoritas siswa aktif menggunakan aplikasi TikTok dalam keseharian mereka. Tingginya paparan terhadap platform ini memengaruhi pola pikir dan cara mereka belajar. Rendahnya motivasi siswa untuk mengalihkan fungsi gawai dari sarana hiburan menjadi sarana belajar pada akhirnya berdampak pada profil kompetensi digital yang mereka miliki. Siswa cenderung lihai dalam hal teknis pembuatan konten (digital skills kasual), namun masih sangat lemah dalam menyaring kebenaran informasi (hoax), etika berkomunikasi di ruang digital, maupun pemanfaatan software produktif untuk keperluan sekolah.

Tabel 1. 2 Profil Kompetensi Digital Siswa SMKN 1 Gempol

Kelas	Jumlah Responden Pra-Survei	Pengguna TikTok	Presentase
X	10	9	90%
XI	10	8	80%
XII	10	7	70%
Total	30	24	80%

Sumber : Data Profil Makro Remaja (Kominfo) diadaptasi berdasarkan Observasi Karakteristik Pengguna Media Sosial di SMKN 1 Gempol (2026)

Berdasarkan hasil pra-survei yang dilakukan terhadap 30 siswa SMKN 1 Gempol, diketahui bahwa penggunaan aplikasi TikTok cukup tinggi pada seluruh tingkat kelas. Sebanyak 24 siswa (80%) dari total responden pra-survei merupakan pengguna aktif TikTok. Pengguna TikTok terbanyak ditemukan pada kelas X dengan persentase 90%, diikuti kelas XI sebesar 80%, dan kelas XII sebesar 70%. Temuan ini menunjukkan bahwa TikTok telah menjadi salah satu media sosial yang banyak digunakan oleh siswa dalam aktivitas sehari-hari.

Tingginya penggunaan TikTok pada siswa SMKN 1 Gempol menunjukkan bahwa platform tersebut memiliki peran yang cukup besar dalam membentuk aktivitas digital siswa. Selain digunakan sebagai sarana hiburan, TikTok juga dimanfaatkan untuk memperoleh informasi, mengikuti tren, serta mengakses berbagai konten edukatif. Kondisi ini mengindikasikan bahwa penggunaan TikTok berpotensi memengaruhi cara siswa belajar dan mengembangkan kemampuan digitalnya. Oleh karena itu, fenomena tingginya penggunaan TikTok menjadi dasar yang menarik untuk diteliti lebih lanjut, khususnya terkait pengaruhnya terhadap motivasi belajar dan kompetensi digital siswa.

(2).

Di sisi lain, dimensi Digital Ethics (48%) dan Digital Safety (42%) masih berada pada kategori rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam menyaring informasi, memahami etika berinteraksi di ruang digital, serta menjaga keamanan dan privasi data pribadi masih perlu ditingkatkan. Temuan awal ini menunjukkan bahwa kompetensi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, etis, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi digital (3).

Perbedaan kondisi antar dimensi kompetensi digital tersebut menunjukkan adanya fenomena yang menarik untuk diteliti lebih lanjut. Salah satu faktor yang diduga berkaitan dengan kondisi tersebut adalah penggunaan media sosial, khususnya TikTok, yang saat ini menjadi salah satu platform yang paling banyak digunakan oleh siswa. Selain itu, motivasi belajar juga diduga memiliki peran penting dalam menentukan bagaimana siswa memanfaatkan teknologi digital yang mereka gunakan. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih terdorong untuk memanfaatkan teknologi dan media sosial sebagai sarana memperoleh informasi dan mendukung proses pembelajaran, sedangkan siswa dengan motivasi belajar yang rendah cenderung menggunakan media sosial untuk tujuan hiburan semata. Oleh karena itu, motivasi belajar diduga dapat berperan sebagai variabel mediasi dalam hubungan antara penggunaan TikTok dan kompetensi digital.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena yang telah diuraikan, peneliti memandang perlu untuk melakukan kajian lebih mendalam mengenai

hubungan antara penggunaan TikTok, motivasi belajar, dan kompetensi digital pada siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengaruh Penggunaan TikTok terhadap Kompetensi Digital dengan Motivasi Belajar sebagai Variabel Mediasi pada Siswa SMKN 1 Gempol.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan tiktok berpengaruh terhadap kompetensi digital siswa di SMKN 1 Gempol?
2. Apakah penggunaan tiktok berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Gempool?
3. Apakah Motivasi belajar berpengaruh terhadap kompetensi digital siswa di SMKN1 Gempol?
4. Apakah motivasi belajar memediasi pengaruh penggunaan TikTok terhadap kompetensi digital siswa di SMKN 1 Gempol?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menganalisis pengaruh penggunaan tiktok terhadap kompetensi digital siswa di SMKN 1 Gempol.
2. Menganalisis pengaruh penggunaan tiktok terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Gempool.

3. Menganalisis Motivasi belajar berpengaruh terhadap kompetensi digital siswa di SMKN1 Gempol.
4. Menganalisis peran motivasi belajar dalam memediasi pengaruh penggunaan TikTok terhadap kompetensi digital siswa di SMKN 1 Gempol

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai pemanfaatan media sosial, khususnya TikTok, sebagai sarana pendidikan nonformal dan motivasi belajar dalam konteks pengembangan SDM siswa. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi acuan teoritis dalam pengembangan konsep literasi digital dan pemberdayaan siswa berbasis teknologi informasi.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Memberikan inspirasi dan pemahaman kepada siswa mengenai cara memanfaatkan aplikasi TikTok secara produktif sebagai media pembelajaran dan sarana pengembangan diri, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar dan kompetensi digital.

2) Bagi Pemerintah dan Aparatur Pendidikan

Menjadi bahan masukan dalam merancang strategi pemanfaatan media digital di bidang pendidikan sebagai upaya pemberdayaan siswa serta peningkatan kompetensi digital, khususnya bagi siswa di wilayah Pasuruan.

3) Bagi Pendidik dan Aktivis Sosial

Memberikan panduan dan referensi dalam menciptakan serta mengembangkan konten edukatif yang menarik, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan siswa serta kondisi lingkungan lokal.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi dasar dan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan efektivitas platform digital, khususnya TikTok, dalam meningkatkan motivasi belajar dan pengembangan kompetensi digital siswa.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki batasan-batasan tertentu agar pembahasan tetap fokus dan tidak melebar dari tujuan utama penelitian. Adapun batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian

Penelitian ini memfokuskan pada dua variabel independen, yaitu pemanfaatan media sosial TikTok sebagai media edukasi dan motivasi belajar, serta satu variabel dependen yaitu kompetensi digital siswa. Pemilihan variabel ini didasarkan pada teori dan penelitian terdahulu yang menunjukkan keterkaitan antara penggunaan media sosial edukatif, dorongan motivasional, dan peningkatan kemampuan digital siswa. Fokus penelitian dibatasi pada persepsi siswa terhadap konten edukatif TikTok, minat belajar, dan dampaknya pada penguasaan kompetensi digital.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah siswa SMKN 1 Gempol yang aktif menggunakan TikTok sebagai media pembelajaran dan sumber informasi. Pemilihan objek didasarkan pada tingginya tingkat penggunaan TikTok oleh generasi muda serta relevansinya sebagai media edukasi digital. Penelitian ini hanya mencakup siswa yang menggunakan TikTok untuk tujuan edukatif, bukan untuk hiburan semata.

3. Responden Penelitian

Responden terdiri dari siswa yang berdomisili di wilayah Pasuruan dan memenuhi kriteria: aktif menggunakan TikTok minimal satu bulan terakhir, melihat atau mengikuti konten edukatif, serta berusia minimal 15 tahun. Responden di luar pengguna TikTok atau yang tidak pernah mengakses konten edukatif melalui platform tersebut dikecualikan agar data yang diperoleh benar-benar mencerminkan fenomena yang diteliti.

4. Ruang Lingkup Waktu dan Lokasi

Penelitian ini dilakukan di wilayah Pasuruan dalam kurun waktu pengumpulan data yang telah ditetapkan. Hasil penelitian menggambarkan kondisi pada periode penelitian tersebut dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi ke seluruh siswa Indonesia atau daerah lain di luar Pasuruan. Fokus penelitian terbatas pada penggunaan TikTok sebagai media edukasi dalam konteks kebutuhan dan karakteristik siswa Pasuruan.