

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Pendidikan merupakan modal bagi suatu bangsa untuk terus maju dan berkembang sesuai dengan tuntutan zaman. Salah satu indikator untuk menilai maju atau tidaknya suatu bangsa dapat dilihat dari tingkat pendidikan umum masyarakat di negara tersebut. Indonesia sebagai negara yang berkembang harus lebih menaruh perhatian yang serius dibidang pendidikan. Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia sendiri diatur dalam Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 BAB XIII pasal 31 ayat (1) berbunyi: “Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran Nasional yang diatur dengan Undang-undang”. Pendidikan dapat merubah aspek-aspek pada diri peserta didik dalam proses pembelajaran melalui serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, berbagai pengalaman dan lain sebagainya.

Pada Hakikatnya seorang siswa dalam kesehariannya tidak lepas dari belajar, selalu mencurahkan perhatiannya pada kegiatan akademik disekolah, yang bertujuan untuk mendapatkan ilmu yang bermanfaat serta memperoleh hasil prestasi yang memuaskan. Prestasi menjadi sangat penting bagi para siswa karena prestasi belajar merupakan indikator yang penting untuk mengukur keberhasilan proses belajar mengajar. Selain itu prestasi siswa juga menentukan apakah ia dapat lulus atau tidak. Prestasi mencakup berbagai aspek, diantaranya aspek *kognitif, afektif, dan psikomotor* (Arikunto, 1990). Aspek kognitif erat kaitannya dengan

edukasi. Dalam bidang kognitif seorang siswa diharapkan mampu memahami berbagai konsep, materi dan berbagai pemahaman lainnya dalam suatu pelajaran.

Segala upaya dilalui digunakan untuk mencapai suatu prestasi, namun tetap ada sesuatu yang menghambat proses pencapaian prestasi tersebut. Dalam era dunia tanpa batas ini, pada hakikatnya manusia pada zaman sekarang sangat membutuhkan yang namanya teknologi. Karena teknologi pada saat ini merupakan alat komunikasi yang sangat modern untuk dipelajari bagi manusia agar dalam kehidupannya lebih bervariasi serta tidak ketinggalan zaman. Pendidikan yang dilaksanakan pada saat ini banyak sekali menghadapi problematika dan rintangan, diantaranya pengaruh teknologi yang semakin pesat dan maju, yang kita ketahui bahwa teknologi sering digunakan oleh siswa untuk bermain media sosial yang lebih di kenal dengan aplikasi tiktok. Dimana aplikasi tiktok tersebut mengalahkan aplikasi populer lain semacam Youtube, WharsApp, Facebook, Massenger, dan Instragram (Bohan, 2018).

Menurut SuaraBogor. Id pengguna tiktok di Indonesia mencapai angka 92, 2 juta pengguna, dihitung per Juli 2021 jumlah ini meningkat. Pada awal pandemi, tepatnya April 2020, pengguna tiktok hanya mencapai 37 juta pengguna. Sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, jenis media sosial yang dihadirkan pun cukup beragam, hal ini didukung dengan adanya teknologi canggih seperti *smartphone* dengan mudah mengunduh beragam media sosial yang mereka inginkan hanya bermodalkan paket data atau jaringan *wifi* yang telah tersedia di *smartphone*, *computer* dll. Di dalam handpone biasanya aplikasi tiktok dapat diunduh menggunakan *Google Play Store* atau *App Store*. Di Aplikasi tersebut terdapat berbagai aplikasi yang dapat diunduh secara gratis maupun berbayar.

Disana seseorang dapat mengunduh atau menginstal berbagai macam media sosial yang mereka inginkan.

Bermain tiktok akan membuat para pemainnya merasa terhibur dan senang karena mendapat kepuasan psikologi seperti, terbebasnya dari tekanan sosial, kecemasan dan merasa nyaman (Young, 2009). Namun dengan demikian tidak menutup kemungkinan membawa pengaruh terhadap prestasi belajar siswa (Hafsah, 2018). Hal ini tersebut menunjukkan bahwa adanya sikap negative dan positif yang diperoleh dari bermain tiktok, sehingga dapat meningkatkan intensi bermain tiktok. Berdasarkan *Theory of Reasoned Action* dari Ajzen & Fishbein (dalam Moriansyah, 2016), sikap positif dapat mengarah kepada melakukan suatu tindakan atau perilaku, sebaliknya sikap negatif akan mengarah kepada menghindari suatu tindakan atau perilaku.

Menurut Griffiths dkk (2004) mengatakan bahwa intensitas bermain tiktok ialah banyaknya jam (rata-rata) seseorang dalam bermain tiktok setiap minggu. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi intensitas bermain *tiktok* yaitu kondisi psikologis, *gender* dan jenis media sosial.

Menurut Fishbein & Ajzen (1975)) terdapat 4 aspek intensi bermain tiktok yaitu perilaku, sasaran, situasi dan Waktu. Fishbein & Ajzen (2005) menyimpulkan bahwa intensi merupakan individu akan berniat melakukan sesuatu perilaku jika ia menganggap perilaku positif, serta jika ia percaya bahwa orang-orang sekitar berpandangan bahwa perilaku tersebut sudah semestinya dilakukan. Sarwono (2002) juga berpendapat bahwa intensi adalah niat dan semua perilaku yang dilakukan oleh setiap individu pasti dimulai dengan adanya niat, karena jika tidak ada niat, maka suatu perilaku tidak akan terlaksana. Menurut Khairuni (2016) dalam Pratama 2020 menyatakan bahwa aplikasi tiktok dapat digunakan untuk

menyaksikan video yang berdurasi 15 detik dengan berbagai ekspresi dari masing-masing pembuat video tersebut. Dan tidak salahnya orang-orang dapat menirukan music yang digunakan oleh orang lain untuk digunakan oleh dirinya seperti, video dengan music goyang kopi dangdut yang banyak juga dari setiap orang mencoba juga bergoyang dengan music tersebut.

Bermain tiktok semata-mata tidak hanya memberikan hiburan saja kepada orang lain yang memainkannya, tetapi juga akan memberikan tantang yang cukup menarik dalam melakukan sebuah gerakan yang akan di pratekkannya disebut video yang lagi tren di Tiktok tersebut sehingga, akan timbul minat remaja untuk selalu memainkannya tanpa memperhitungkan waktu demi mendapatkan sebuah video yang keren untuk di posting di Tiktoknya. Saat bermain Tiktok, seseorang akan sulit untuk membagi waktunya, mereka sanggup bermain Tiktok sampai berjam-jam yaitu sekitar 5 – 6 jam, suka lupa akan waktu karena terlalu fokus pada apa yang mereka mainkan.

Hal tersebutlah yang membuat maraknya beberapa aplikasi Tiktok yang berbasis online yang banyak di populerkan oleh kalangan remaja, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin tahun semakin canggih, yang membuat resah dari semua kalangan lembaga pendidikan, baik lembaga pemerintahan, lembaga masyarakat dan pihak kependidikan pun yang membuat semakin hari semakin memperhatikan terkait persoalan pengaruh buruk pada prestasi siswa peserta didik.

Hampir semua media sosial menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkan dan ada orang yang menghabiskan seluruh waktunya. Tiktok merupakan aplikasi yang memperbolehkan para pemainnya untuk membuat video, music pendek

mereka sendiri. Tiktok dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata menjadi lelah dan biasanya diiringi dengan rasa sakit kepala karena terlalu lama bermain tiktok.

Fenomena bermain tiktok di Indonesia menjadi favorit pada remaja. Menurut Riska (2019) menyatakan pengguna Tiktok mempengaruhi keberhasilan akademik siswa, anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain Tiktok daripada belajar. Fenomena bermain tiktok di kalangan remaja ini menyenangkan dan dapat menghilangkan rasa bosan. Hal ini para siswa kebanyakan mengunduh aplikasi Tiktok tersebut.

Selain itu, gangguan berupa radiasi yang ditimbulkan dari penggunaan. Personal Computer dan berbagai alat elektronik lain seperti *television, Play Station*, dan lain-lain juga mengganggu proses belajar mereka secara fisik seperti gangguan pada mata, kelelahan dan sebagainya.

Hal ini juga dibuktikan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Esto dkk (2019) peserta didik jurusan IPA SMAN 1 Talibura yang berjumlah 45 orang dengan menentukan sampel teknik sampling sistematis. Hasil penelitian menuntukan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media sosial terhadap prestasi belajar siswa.

Dengan hal ini setelah siswa bermain tiktok mereka akan memposting video yang mereka buat. Namun sebelum mereka memposting video tersebut mereka sudah menghabiskan banyak waktu yang berlebihan untuk bermain tiktok yang membuat terganggunya aktivitas mereka sehari-hari. Gangguan ini mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait dengan aplikasi Tiktok.

Berikut ini penulis melakukan wawancara terhadap dua siswa di sekolah SMA HKBP Sidorame mengenai Aplikasi Tiktok

Aplikasi tiktok itu seru banget selain bisa membuat video, kita juga bisa jadi selebgram kak, terus kita juga bisa mendapat uang dari tiktok dan punya banyak teman online dari berbagai daerah, walaupun cuman lewat hp tetapi seru kak. Saya sudah menggunakan aplikasi tiktok sekitar 1 tahun lebih kak. Aplikasi tiktok ini dapat membuat kita merasa senang bukan hanya itu saja kak, kalau kita sedang menonton atau bermain tiktok kita merasa tidak bosan sehingga saya kak kadang lupa akan kewajiban saya sebagai siswa kak yaitu belajar.

(F, 1 April 2022)

‘Semenjak saya mengenal tik tok kak, saya sering lupa akan waktu untuk mengerjakan tugas rumah kak, bukan hanya itu saja kak, saya juga kadang malas untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru di sekolah saya kak dan saya sering telat pulang ke rumah karena saya singgah ke rumah teman untuk bermain tik tok kak. Kadang saya di marahin oleh mamak saya karena saya pulang telat ke rumah dan ada penurunan nilai saya sejak saya mengenal aplikasi tersebut kak’

(Komunikasi Personal A, 01 April 2022)

Dilihat dari hasil wawancara bahwa F menggambarkan bahwa bermain tiktok dapat menghasilkan suatu pekerjaan yang menguntungkan pemain tiktok, ia juga memiliki pandangan positif tentang tiktok bahwa dirinya mendapat banyak teman dari berbagai daerah dengan beralasan hal tersebut ia sangat menyukai tiktok sedangkan A, menyatakan bahwa bermain tiktok dia sering lupa akan waktu untuk mengerjakan tugas rumahnya dan dia juga sering pulang telat kerumah karena sering singgah ke rumah teman nya untuk membuat konten.

Menurut Jinan (2011) bahwa “siswa yang kecanduan bermain Tiktok akan menjadi malas, seperti malas belajar, malas tidur, malas sekolah, malas makan, sulit berkonsentrasi dan hanya akan semangat apabila memainkan Tiktok. Hal ini akan mempengaruhi hasil belajar yang akan diperoleh siswa tersebut.

Berbagai fakta telah menjelaskan tentang bagaimana pengaruh Tiktok terhadap prestasi belajar remaja. Bermain tiktok juga bisa menghambat anak dalam belajar

atau tidak suka membaca dikarenakan kecanduan yang berlebihan yang didapat dari media sosial tersebut. Kecanduan yang berlebihan dapat membuat anak terkadang memunculkan sifat-sifat yang tidak diinginkan seperti kekerasan terhadap orang tua maupun terhadap orang lain.

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan dua orang remaja berusia 17 tahun dan 15 tahun. Di ketahui bahwa mereka menghabiskan waktu bermain tiktok hampir setiap hari lebih dari 4 jam berikut pernyataannya:

“Saya kak bermain tiktok ini sudah ada 2 tahun lewat kak. Menurut saya tiktok ini dapat membuat pikiran saya tenang dan tidak stress apalagi pada zaman sekarang ini kak, semua serba canggih dan makin banyak pula aplikasi-aplikasi yang baru seperti snack video, capcut dll kak. Sehingga membuatku hari ke hari semakin candu kak dan lamanya saya bermain terkadang gak tentu bisa sampai 4 jam setelah pulang sekolah dan malamnya saya lanjutkan lagi kak sampai larut dan lupa waktu untuk mengerjakan tugas saya hahaha...”

(Komunikasi personal E, 3 Mei 2022)

“Saya kak sangat suka menonton tiktok kak. Ntah kenapa enak jika lagi bosan kak. Saya lebih suka menonton dari pada bermain kak. Saya pertama kali mengunduh aplikasi tiktok ini dari teman saya kak, sebelum sekolah tatap muka kak. Saya sering menonton tiktok setelah itu saya coba-coba untuk memainkannya kak tetapi saya tidak bisa. Oleh sebab itu saya lebih suka menonton dari pada memainkannya. Ketika saya membuka aplikasi tiktok kak, saya kadang lupa akan tugas-tugas saya kak. Saya bisa menonton tiktok setiap hari bisa sampai 6 jam kak”

(Komunikasi personal G, 3 Mei 2022)

Dari hasil wawancara diatas, peneliti melihat bahwa siswa yang bermain tiktok akan lebih fokus pada Aplikasi tiktoknya saja. Para pemain tiktok akan lupa waktu dan dapat menghabiskan waktunya ketika bermain tiktok 4-7 jam perharinya dan sampai lupa waktu karena keasikan bermain/menonton tiktok tersebut.

Hal ini diungkapkan oleh Deriyanto dkk (2019) aplikasi Tiktok mendapatkan prespektif negatif aplikasi tiktok dalam penyebaran video yang dengan kurangnya keamanan sedangkan pada presepsi positif Tiktok bermanfaat dapat berinteraksi dikolom komentar, chat pribadi, membuat video yang semenarik mungkin dan mudah digunakan.

Kecanduan yang berlebihan dapat mempengaruhi prestasi dalam hal belajar peserta didik. Kecanduan tersebut dapat memunculkan sifat malas belajar pada diri peserta didik, yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi belajar yang didapat oleh peserta didik. Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang dikerjakan, diciptakan baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan tanpa suatu usaha baik berupa pengetahuan maupun berupa keterampilan. Prestasi menyatakan hasil yang dicapai, dilakukan, dikerjakan dan sebagainya. Menurut Djalal (Maulidar, Hambali & Fitriani Nur Aklima, 2019) bahwa “prestasi belajar siswa adalah gambaran kemampuan siswa yang diperoleh dari hasil penilaian proses belajar siswa dalam mencapai tujuan pengajaran”. Prestasi adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Prestasi belajar menurut Nasution (1996) menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan kesempurnaan seorang peserta didik dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar merupakan kumpulan hasil dari suatu pekerjaan yang telah dilakukan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa intensi merupakan suatu tingkah laku seseorang, intensi bermain tiktok sangat berdampak bagi kesehatan menurun, gangguan mental, menghambat proses pendewasaan diri, mempengaruhi

prestasi belajar anak, pemborosan, serta kesulitan bersosialisasi dengan orang lain. Dari pemikiran diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna melihat pengaruh Intensitas bermain tiktok terhadap prestasi prestasi belajar siswa SMA HKBP Sidorame.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang di atas adalah. Apakah ada Pengaruh Intensi Bermain Aplikasi Tiktok Terhadap Prestasi Belajar Siswa

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain tiktok terhadap prestasi belajar siswa

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai patokan ilmiah didalam menyebarkan ilmu pengetahuan dan disiplin ilmu psikologi.
- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan maupun bahan pembanding dalam penelitian selanjutnya serta dapat untuk meningkatkan bahan ide untuk memperluas dan memperdalam mengenai teori prestasi belajar

1.4.2 Manfaat Praktis

Mampu menyajikan informasi terkait intensi media sosial tiktok serta pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa SMA HKBP Sidorame. Sehingga di harapkan dapat memberikan pemikiran pengonsumsi dan juga khalayak umum terkait dengan media sosioal tiktok beserta pengaruhnya. Serta di harapkan dapat

memfasilitasi dan memberi petunjuk seseorang pada jalur yang positif agar dapat menggunakan media sosial sebagaimana mestinya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Prestasi Belajar

2.1.1. Pengertian Prestasi Belajar

Nasution (1996) berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan kesempurnaan seorang peserta didik dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi merupakan kumpulan hasil dari suatu pekerjaan yang telah dilakukan. Menurut Djamarah (2002), “Prestasi belajar suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individual maupun kelompok.

Menurut (Djamaroh, 2002), “Prestasi adalah hasil kegiatan usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang telah dicapai oleh setiap siswa”. Sementara Siti Pratini berpendapat prestasi “adalah suatu hasil yang dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan belajar” (Pratini, 2005).

Secara Kuantitatif (ditinjau dari sudut jumlah), belajar berarti kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Jadi, belajar dapat dipandang sebagai sudut dari berapa banyak materi yang telah dikuasai oleh siswa. Secara Institusional (tinjauan kelembagaan), belajar dipandang sebagai proses “Validasi” atau pengabsahan terhadap penguasaan siswa atas materi-materi yang telah ia pelajari. Bukti institusional yang menunjukkan siswa telah belajar dapat diketahui sesuai dengan proses mengajar. Ukurannya semakin baik mutu guru mengajar akan semakin baik pula mutu perolehan pelaku belajar yang kemudian dinyatakan dalam skor. Adapun pengertian belajar secara

Kualitatif (tinjauan mutu), ialah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara menafsirkan dunia di sekeliling pelaku belajar. Belajar dalam pengertian ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti akan dihadapi oleh pelaku belajar (Wahab, 2015).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah serangkaian dari kegiatan jiwa raga yang telah dilakukan oleh seseorang dari suatu hasil yang telah dicapai sebagai perubahan dari tingkah laku yang dilalui dengan pengalaman serta wawasan untuk bisa berinteraksi dengan lingkungan yang menyangkut ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang telah dinyatakan dalam hasil akhir/raport

2.1.2. Faktor-faktor Prestasi Belajar

Menurut Slameto (2010) faktor yang mempengaruhi prestasi belajar digolongkan menjadi dua yaitu, faktor internal dan faktor eksternal

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa sendiri faktor-faktor ini terdiri dari:

1. Kecerdasan (*Inteligensi*)

Kecerdasan adalah kemampuan belajar yang di sertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Kemampuan ini sangat di tentukan oleh tinggi rendahnya Inteligensi yang normal selalu menunjukkan kecakapan sesuai dengan tingkat perkembangan sebaya. Adakalanya perkembangan ini ditandai oleh kemajuan-kemajuan yang berada antara satu anak dengan anak lainnya sehingga anak pada usia tertentu sudah memiliki tingkat

kecerdasan lebih tinggi dengan dari kawan sebayanya. Oleh karena itu faktor inteligensi merupakan salah satu yang tidak boleh abaikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dari pendapat diatas dapat di ambil kesimpulan tinggi atau tidaknya inteligensi seorang siswa merupakan faktor yang sangat penting bagi anak dalam usaha belajar. Inteligensi pada artinya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat.

2. Faktor jasmaniah atau faktor fisiologis

Kondisi jasmaniah atau fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Uzer dan Lilis (dalam Hamdani, 2011) mengatakan bahwa faktor jasmaniah, yaitu pancaindra yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya, seperti mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna, befungsinya kelenjer yang membawa kelainan tingkah laku.

3. Sikap

Sikap yaitu kecenderungan untuk bereaksi terhadap suatu hal, orang atau benda dengan suka atau tidak suka atau acuh tak acuh. Sikap seseorang dapat mempengaruhi oleh faktor pengetahuan, kebiasaan, dan keyakinan.

Dalam diri siswa harus ada sikap yang positif (menerima) kepada sesama siswa atau gurunya. Sikap positif ini akan menggerakannya untuk belajar. Adapun siswa yang sikapnya yang negatif (menolak) kepada sesama siswa atau gurunya tidak akan mempunyai kemampuan untuk belajar.

4. Minat

Minat menurut ahli psikologi adalah suatu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus-menerus. Minat ini erat

kaitannya dengan perasaan, terutama dengan perasaan senang. Dapat dikatakan minat itu terjadi karena perasaan senang pada sesuatu.

Menurut Winkel (dalam Hamdani, 2011) mengatakan minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung di bidang itu. Selanjutnya Slameto (dalam Hamdani, 2011) mengemukakan bahwa minat adalah kecendrungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus dan disertai dengan rasa sayang. Adapun Sardiman (dalam Hamdani, 2011) mengatakan minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi, yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa minat sangat berpengaruh besar terhadap minat dalam belajar atau kegiatan.

5. Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Setiap orang memiliki bakat dalam artian berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.

6. Motivasi

Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat menentukan baik buruknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar hasil yang di dapatkan. Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar.

Persoalan dalam motivasi dalam belajar adalah bagaimana cara mengatur agar motivasi dapat ditingkatkan. Demikian pula, dalam kegiatan belajar mengajar seorang anak didik akan didikan akan berhasil jika mempunyai motivasi untuk belajar.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial. Yang termasuk dari lingkungan sosial yaitu, guru, kepala sekolah, teman sekelas, rumah tempat tinggal siswa, alat-alat belajar, dan lain-lain. Adapun lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah, tempat tinggal dan waktu belajar.

Pengaruh lingkungan pada umumnya bersifat positif dan tidak memberikan paksaan terhadap individu. Menurut Slameto (dalam Hamdani, 2011) faktor eksternal yang dapat mempengaruhi belajar adalah keadaan keluarga, keadaan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

1. Keadaan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan di besarkan. Sebagaimana yang di jelaskan oleh Slameto bahwa, keluarga adalah lembaga pendidikan pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar artinya besar artinya untuk pendidikan kecil, tetapi bersifat menentukan dalam ukuran besar, yaitu pendidikan bangsa, negara, dan dunia.

Hasbullah (dalam Hamdani, 2011) mengatakan keluarga adalah lingkungan pendidikan yang pertama karena dalam keluarga inilah anak pertama-tama mendapatkan pendidikan dan bimbingan, sedangkan tugas utama dalam keluarga bagi pendidikan anak adalah sebagai peletak dasar bagi pendidikan akhlak dan pandangan hidup keagamaan.

Oleh karena itu orang tua hendaknya menyadari bahwa pendidikan keluarga. Adapun sekolah merupakan pendidikan lanjutan. Peralihan pendidikan informal ke lembaga-lembaga formal memerlukan kerja sama yang baik antara orang tua dan guru sebagai pendidik dalam usaha peningkatan hasil belajar

2. Keadaan sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat. Keadaan sekolah ini meliputi cara penyajian pelajaran, hubungan guru dengan siswa, alat-alat pelajaran, dan kurikulum. Hubungan antara guru dan siswa yang kurang baik akan memengaruhi hasil-hasil belajarnya.

3. Lingkungan masyarakat

Disamping orang tua, lingkungan juga merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam proses pendidikan. Lingkungan alam sekitar sangat berpengaruh terhadap perkembangan pribadi anak sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana tempat ia berada.

Kartono (dalam Hamdani, 2011) berpendapat bahwa lingkungan masyarakat dapat menimbulkan kesukaran anak belajar, terutama dengan anak-anak yang sebayanya. Apabila anak-anak yang sebaya merupakan anak-anak yang rajin belajar, anak akan terangsang untuk mengikuti jejak mereka. Dapat dikatakan lingkungan membentuk kepribadian anak karna dalam pergaulan sehari-hari, seseorang akan selalu menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan-kebiasaan lingkungan
nya.

2.1.3 Aspek-aspek Prestasi belajar

Menurut Nasution (1996) prestasi belajar peserta didik dikatakan sempurna jika memenuhi tiga aspek yaitu:

a. Aspek kognitif

Aspek kognitif adalah aspek yang berkaitan dengan kegiatan berpikir. Aspek ini sangat berkaitan erat dengan tingkat intelegensi (IQ) atau kemampuan berpikir peserta didik. Sejak dahulu aspek kognitif selalu menjadi perhatian utama dalam metode penilaian pada sekolah-sekolah di negeri kita dewasa ini sangat mengedepankan kesempurnaan pada aspek kognitif.

b. Aspek afektif

Aspek efektif adalah aspek yang berkaitan dengan nilai dan sikap. Penilaian pada aspek ini dapat terlihat pada kedisiplinan, sikap hormat pada guru, kepatuhan dan lain sebagainya. Aspek afektif berkaitan erat dengan kecerdasan emosi (EQ) peserta didik.

c. Aspek psikomotorik

Aspek psikomotorik menurut kamus besar bahas Indonesia adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan kemampuan gerak fisik yang mempengaruhi sikap mental. Jika sederhananya aspek ini menunjukkan kemampuan atas keterampilan (skil) peserta didik setelah menerima sebuah pengetahuan.

2.2 Intensi Bermain Aplikasi Tiktok

2.2.1 Pengertian Intensi Bermain Aplikasi Tiktok

A. Intensi

Fishbein dan Ajzen (dalam Azwar, 2005) mengajukan teori terbentuknya tingkah laku berdasarkan hubungan timbal balik antara keyakinan (*belief*), sikap (*attitude*), dan intensi (*intention*) individu. Dalam pandangan ini keyakinan

(*belief*) dikategorikan sebagai aspek kognitif individu yang didalamnya melibatkan pengetahuan, pendapat, dan pandangan terhadap suatu objek. Sikap (*attitude*) dikategorikan sebagai aspek afektif yang mengacu pada perasaan individu terhadap suatu objek serta evaluasi yang dilakukan. Intensi (*intention*) dikategorikan sebagai aspek konatif atau kecenderungan berperilaku, yang menunjukkan intensi individu dalam bertindak dan bertingkah laku dan bertindak atau *behavioral intention*, saat berhadapan dengan objek.

Ajzen dan Fishbein (dalam Azwar, 2005) mengambil kesimpulan mengenai intensi bahwa individu akan berniat untuk melakukan suatu perilaku jika ia menganggap perilaku tersebut positif, serta jika ia percaya bahwa orang-orang sekitar berpandangan bahwa perilaku tersebut sudah semestinya dilakukan. Berdasarkan *Theory of Reasoned Action* dari Ajzen dan Fishbein (dalam Morinsyah, 2015), sikap positif dapat mengarah kepada melakukan suatu tindakan atau perilaku, sebaliknya sikap negatif akan mengarah kepada menghindari suatu tindakan atau perilaku. Sarwono (2002) juga mengungkapkan bahwa intensi adalah niat dan semua perilaku yang dilakukan oleh setiap individu pasti dimulai dengan adanya niat. Karena jika tidak niat, maka suatu perilaku tidak akan terlaksana. Dapat disimpulkan bahwa intensi merupakan suatu usaha. Keinginan atau kecenderungan individu dalam berperilaku yang didasari oleh belief, dan sikap yang positif dan negatif attitude terhadap suatu objek.

Berdasarkan batasan-batasan dari penjelasan para ahli diatas, intensi bermain tiktok dapat disimpulkan sebagai keinginan atau kecenderungan perilaku individu dalam suatu proses atau kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan sebuah media berbentuk layanan berbasis web atau sistem jaringan yang dapat saling terhubung dengan orang lain.

B. Aplikasi Tiktok

Aplikasi tik tok ini merupakan aplikasi yang memperbolehkan para pemakainya untuk membuat vidio musik pendek mereka sendiri. Aplikasi ini diluncurkan pada bulan September tahun 2016 yang dikembangkan oleh developer asal Tiongkok. ByteDance Inc, mengembangkan sayap bisnisnya ke Indonesia dengan meluncurkan aplikasi video music dan jejaring sosial bernama Tiktok. Sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018, tiktok mengukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 45, 8 juta kali.

Menurut kutipan Bohang (2018) jumlah tersebut mengalahkan aplikasi populer lain semacam Youtube, WhatsApp, Facebook Messenger, dan Instagram. Mayoritas dari pengguna aplikasi Tiktok di Indonesia sendiri adalah anak milenial, usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z. Aplikasi ini pun pernah diblokir pada 3 Juli 2018. Kemenkominfo telah melakukan pemantauan mengenai aplikasi ini selama sebulan dan mendapati banyak sekali masuknya laporan yang mengeluh tentang aplikasi ini, terhitung sampai tanggal 3 Juli tersebut. Laporan yang masuk mencapai 2.853 laporan.

Pada saat awal-awal diluncurkannya aplikasi ini sampai sekarang, aplikasi ini sangat dikenal banyak orang terutama anak-anak milenial, anak usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z.

2.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Tiktok

Menurut Mulyana (2005) dalam penggunaan Tik Tok terdapat dua faktor yakni Faktor Internal dan Faktor Eksternal. Faktor Internal seperti perasaan, sikap dan karakteristik individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi. Faktor

eksternal seperti latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, hal-hal baru dan familiar atau ketidakasingan suatu objek.

a. Faktor Internal

Faktor internal yakni faktor yang berasal dari dalam diri seseorang seperti perasaan. Menurut Ahmadi, perasaan ialah suatu keadaan kerohanian atau peristiwa kejiwaan yang kita alami dengan senang atau tidak senang dalam hubungan dengan peristiwa mengenal dan bersifat subjektif. Jadi menurut Ahmadi, perasaan adalah faktor internal yang mempengaruhi penggunaan aplikasi Tiktok. Karena menurutnya jika perasaan atau jiwa seseorang tidak menyukai atau tidak senang dengan penggunaan aplikasi tik tok ini maka seseorang tersebut tidak akan menggunakannya.

Menurut W. Wundt (dalam Ahmadi, 2013) perasaan tidak hanya dapat dilihat atau dialami oleh individu sebagai perasaan senang ataupun tidak senang melainkan dapat dilihat dari berbagai dimensi. Jadi menurut W. Wundt penggunaan aplikasi Tiktok ini tidak hanya bisa dilihat melalui perasaannya saja melainkan dilihat dari tingkah lakunya juga.

Faktor internal merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi Tiktok. Faktor internal juga bisa dikatakan sebuah proses belajar dalam penggunaan media sosial termasuk penggunaan aplikasi Tiktok. Jadi dalam penggunaan media sosial seperti aplikasi Tiktok tidak hanya untuk hiburan semata, tetapi bisa juga untuk belajar berinteraksi terhadap orang-orang baru, kemudian juga penggunaan aplikasi Tiktok dapat meningkatkan kreatifitas setiap orang.

b. Faktro Eksternal

Dalam aplikasi Tiktok orang-orang memperoleh informasi dari berbagai video contohnya kejadian yang bersifat video seperti kapal tenggelam atau dalam bentuk rekaman lainnya dengan begitu cepat informasi kejadian tersampaikan kepada pengguna lainnya. Nasrullah mengatakan informasi menjadi identitas media sosial karena media sosial mengkreasikan representasi identitasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi. Jadi informasi adalah sesuatu yang sangat juga berpengaruh terhadap penggunaan Tiktok.

Jika seseorang tidak mendapatkan informasi tentang Tiktok mungkin saja mereka tidak mengenal aplikasi Tiktok, bahkan sampai menjadi penggunanya. Maka dari itu informasi dikatakan penting sekali dalam penggunaan aplikasi Tiktok. Pengaruh dari media sosial yang merupakan bagian dari media informasi salah satunya adalah dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang. Jadi dengan informasi juga seseorang bisa terpengaruh pengetahuannya mengenai media sosial seperti tiktok.

2.2.3. Aspek-aspek Intensi Aplikasi TikTok

Menurut Fishbein dan Ajzen (1975) intensi memiliki empat aspek, yaitu:

1. Perilaku (*behavior*), yaitu perilaku spesifik yang nantinya akan diwujudkan. Pada konteks intensi penggunaan dalam penelitian ini adalah perilaku bermain game online.
2. Sasaran (*target*), yaitu objek yang menjadi sasaran perilaku. Objek yang menjadi sasaran dari perilaku spesifik dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu orang atau objek tertentu (*particular object*), sekelompok orang atau objek (*a class of object*), dan orang atau objek pada umumnya (*any object*)

3. Situasi (*situation*), yaitu situasi atau tempat yang mendukung untuk dilakukannya suatu perilaku (bagaimana dan dimana perilaku itu akan diwujudkan)
4. Waktu (*time*) yaitu waktu terjadinya perilaku yang meliputi waktu tertentu, dalam satu periode atau tidak terbatas misalnya waktu yang spesifik (hari tertentu, tanggal tertentu, jam tertentu), periode tertentu (bulan tertentu) dan waktu yang tidak terbatas (waktu yang akan datang).

2.2.4 Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok

Aplikasi tiktok memberikan dampak secara positif dan negatif oleh penggunanya. (Marini, 2019) mengatakan bahwa Saat siswa merasa jenuh dan bosan dalam belajar, aplikasi tiktok dapat menjadi hiburan untuk siswa yang menggunakannya. Menurut (Rosdiana dkk, 2021) bahwa aplikasi tiktok dapat digunakan untuk mengetahui informasi-informasi lebih cepat, apabila digunakan sebagai media belajar. karena banyak sekali isi konten-konten yang ada diberanda seperti fahion, tutorial membuat sesuatu, belajar dengan lebih mudah.

Dampak negatif pada aplikasi tiktok terletak pada penggunanya dimana mereka menggunakannya sebagai media berjoget tanpa bakat, kemudian akan mempublis dengan lekukanlekukan tubuh yang kurang efesien. Penggunaan aplikasi tiktok ini siswa menjadi kurang fokus saat belajar. dampak tersebut dapat merusak dan mengganggu otak siswa karena dengan terus menerus mengikuti trend (Rosdiana dkk, 2021).

Penulis menyimpulkan bahwa, bermian tiktok dapat memberikan hiburan kepada siswa saat bosan dalam belajar, dengan melihat konten dari aplikasi tersebut. Sedangkan dari segi negatifnya siswa akan menjadi malas dalam hal

belajar di karenakan terlalu asik bermain atau menonton vidio di apikasi tiktok tersebut.

2.3. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan telaah pustaka dan kajian penulis, ditemukan penelitian yang relevan yaitu penelitian Asdinlah & Lestari (2021) yang berjudul Pengaruh Media sosial tiktok terhadap perkembangan prestasi belajar siswa hasil menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media sosial tiktok dan prestasi belajar siswa pada siswa sekolah dasar. Hasil tersebut dapat dilihat dari uji coba instrument yang menyatakan bahwa media sosial tiktok sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar mereka disekolah. Dengan demikian penelitian ini pun menjadi bukti bahwa peserta didik banyak menghabiskan waktunya dirumah bermain handphone dengan membuat video-vidio media sosial tiktok. Maka dari itu membuat mereka lupa akan waktu belajar, selain itu mereka lupa juga dengan aktifitas yang lainnya sehingga mereka hanya ingat dengan apa yang sedang ia mainkan.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Rahmawati (2021) dengan judul Pengaruh media sosial tiktok terhadap prestasi belajar peserta didik di Panjanglejo Kabupaten Bantul dengan hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media sosial tiktok terhadap prestasi belajar di SD Negeri Panjanglejo Kabupaten Bantul. Hal tersebut didukung pada hasil angket yang telah diisi oleh responden atau peserta didik yang menyatakan adanya pengaruh media sosial tiktok terhadap prestasi belajar siswa. Peneliti juga mendapatkan bukti bahwa peserta didik banyak menghabiskan waktunya dirumah untuk bermain media sosial tiktok dan membuat sebuah video-vidio pada aplikasi tiktok. Sehingga membuat

mereka lupa akan waktu untuk belajar dan mereka juga lupa akan aktifitas dan tanggungjawab yang lain mereka hanya fokus dengan apa yang mereka gunakan atau mainkan.

Sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Marini (2019) yang berjudul Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Prestasi Belajar Didik Di SMPN 1 Gunung Sugih Kab Tengah. Hasil menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain tiktok dengan prestasi belajar menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain tiktok maka semakin rendah prestasi belajar siswa.

Peneliti ini juga sejalan dengan Herat (2020) yang berjudul *Impact of Tiktok on University Students Academic Achievements*. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa terlibat dalam tiktok selama waktu senggang, dan alasan utamanya adalah kepuasan diri untuk berbagai keterampilan, pengetahuan ide, dan perasaan dengan orang lain. Namun dengan demikian, sebagian besar siswa menghabiskan lebih dari dua jam sehari di tiktok sebagai kebiasaan, dan itu adalah waktu yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Saat siswa terlibat dalam pembuatan video tiktok, mereka menghabiskan banyak waktu untuk berdandan, berdandan, dan menata rambut, memilih lokasi mengatur pengaturan latar belakang, melatih penampilan, berlatih, merekam dan mengedit. Selain itu menonton video tiktok juga memiliki dampak negatif karena siswa dapat menyebabkan kecanduan.

2.3.1 Pengaruh Intensi Bermain Tiktok Terhadap Prestasi Belajar Siswa

Pada era *mileneal* saat ini, remaja akan disuguhkan dengan banyaknya kecanggihan teknologi yang memudahkan untuk memperoleh berbagai informasi

yang dibutuhkannya. Remaja saat ini dapat disebut generasi post millenials (Oblinger & Oblinger, 2005). Salah satu cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diaksesnya, sehingga remaja saat ini dapat juga dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi. Kemudahan akses ini akan dapat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik. Salah satunya aplikasi tiktok yang merupakan alat permainan yang saat ini sebagai media hiburan di kalangan remaja. Aplikasi tiktok akan berdampak positif apabila menjadikan hiburan untuk siswa yang menggunakannya (Marini, 2019). Namun yang terjadi pengguna aplikasi tiktok ini siswa menjadi kurang fokus saat belajar dan berdampak dapat merusak bahkan mengganggu otak siswa karena dengan terus mengikuti trend (Rosdiana, 2021), sehingga mereka melupakan tugas mereka yang utama yaitu belajar. Aktibatnya dari segi akademik mereka akan mengalami penurunan prestasi belajar.

Dalam bermain aplikasi tiktok para pemain atau penonton harus bisa mengatur dirinya sendiri dalam bermain tiktok, karena dikhawatirkan para pemain tiktok ini akan kecenderungan berlebihan atau mengarah pada kecanduan. Didukung menurut Weinstein (2010) bahwa kecanduan bermain aplikasi tiktok adalah menggunakan tiktok secara berlebihan atau kompulsif yang berpengaruh pada kehidupan sehari-hari. Fenomena perilaku dalam penelitian ini adalah intensi bermain tiktok, intensi bermain tiktok adalah individu akan berniat untuk melakukan suatu perilaku jika ia menganggap perilaku tersebut positif, serta jika ia percaya bahwa orang-orang sekitar berpandangan bahwa perilaku tersebut sudah semestinya dilakukan.

Fenomena bermain tiktok yang tidak tepat pada dasarnya bisa dihindari dengan mekanisme yang dapat membantu, mengatur dan mengarahkan perilaku yaitu kontrol diri, oleh karena itu agar terhindarnya bermain aplikasi tiktok yang berlebihan harus memiliki kontrol kemauan sendiri secara penuh untuk memahami apa yang lebih penting untuk dikerjakan. Hal ini diperkuat Penelitian yang dilakukan Gentile et al. (2017) mengungkapkan bahwa remaja yang memiliki media elektronik di kamar tidur lebih cenderung menggunakannya untuk bermain tiktok daripada membaca buku. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam aplikasi tiktok. Semakin sering bermain tiktok maka akan semakin tinggi intensitas bermain tiktok yang berdampak pada penundaan tugas, karena siswa yang sering bermain tiktok akan menunda tugasnya, sehingga mereka terus menikmati permainan dan sulit untuk memahami pelajaran yang dimana hal itu akan berdampak pada turunnya prestasi akademik siswa.

Nasution (1996) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yaitu *kognitif, afektif dan psikomotor*, sebaliknya dikatakan kurang memuaskan apabila belum mampu memenuhi target ketiga kategori tersebut. Pendapat lain Menurut Chaplin (2006) menyatakan prestasi akademik menjelaskan bagaimana suatu tingkatan khusus dari kesuksesan karena mempelajari tugas-tugas, atau tingkatan tertentu dari kecakapan/keahlian dalam tugas-tugas sekolah atau akademik.

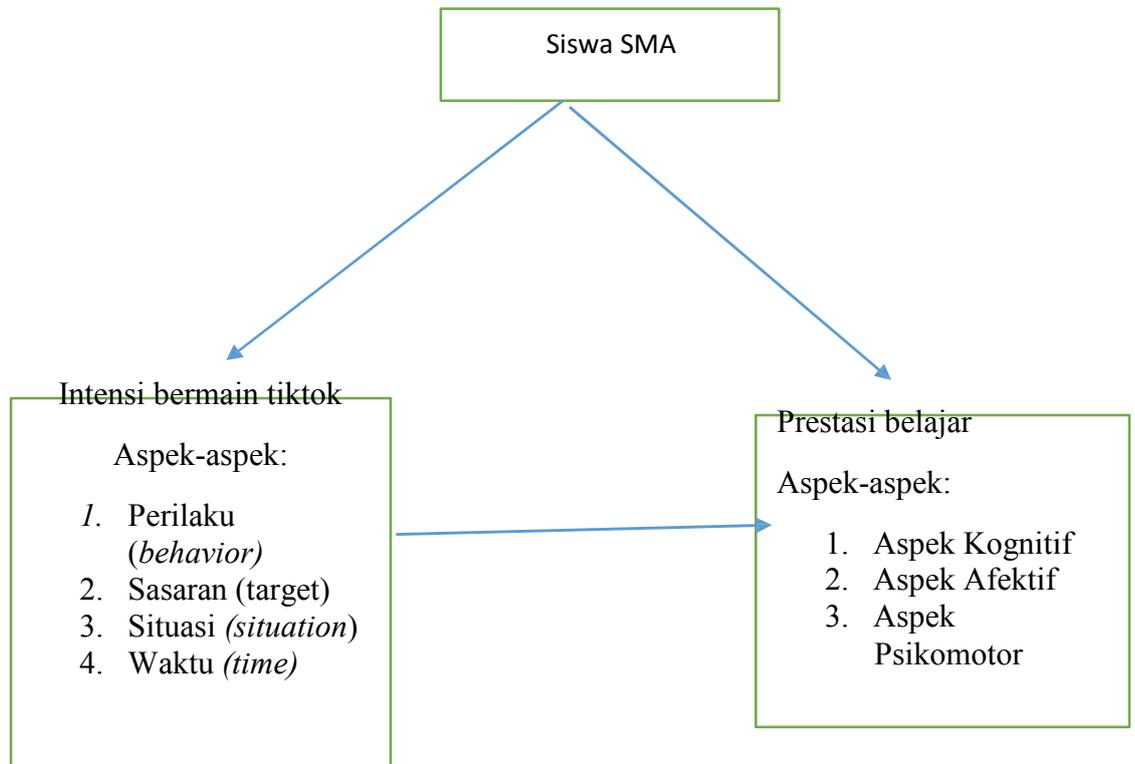
Dalam dunia pendidikan prestasi belajar merupakan hal yang sangat penting dan menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan pembelajaran, keberhasilan dalam

proses belajar mengajar ini dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik yang dimana dalam proses belajar dilihat dari perilaku serta tindakan siswa tersebut untuk mencapai tolak ukur untuk mendapatkan prestasi belajar yang diharapkan. Hal ini terjadi dengan adanya usaha dan belajar dengan giat untuk mencapai prestasi tersebut, begitu juga terhadap bermain tiktok, intensitas bermain tiktok dapat menjadi baik ketika siswa dapat mengatur bermain tiktok kearah yang positif dari pada mendominasi kearah yang negatif.

Hal ini didukung oleh penelitian Sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Marini (2019) yang berjudul Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Prestasi Belajar Didik Di SMPN 1 Gunung Sugih Kab Tengah. Hasil menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermian tiktok dengan prestasi belajar menunjukkan bahwa semakin tinggi intensi bermian tiktok maka semakin rendah prestasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini peneliti ingin melihat adakah pengaruh intensi bermain Tiktok terhadap prestasi belajar siswa, menyampaikan bahwa intensi bermain tiktok akan mempengaruhi prestasi siswa. Berikut digambarkan alur kerangka konseptual penelitian sebagai berikut:

2.4. Kerangka Konseptual



2.5. Hipotesis

Dari penjelasan yang berada diatas, bisa disimpulkan hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

Ha: Ada pengaruh Intensi bermain tiktok terhadap prestasi belajar siswa di SMA HKBP Sidorame

Ho: Tidak ada pengaruh Intensi bermain tiktok terhadap prestasi belajar siswa di SMA HKBP Sidorame.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Identifikasi Variabel Penelitian

Pembahasan pada bagian metode penelitian ini akan diuraikan mengenai identifikasi variabel penelitian, definisi operasional variabel penelitian, populasi, dan teknik pengumpulan sampel. Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2010). Variabel juga dapat didefinisikan sebagai konsep mengenai atribut atau sifat yang terdapat pada subjek penelitian yang dapat bervariasi secara kuantitatif atau secara kualitatif (Azwar, 2011). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel Bebas (X) : Intensi Bermain Tiktok

Variabel Terikat (Y) : Prestasi belajar

3.3 Definisi Operasional Penelitian

Definisi operasional penelitian merupakan batasan dari variabel-variabel yang secara kongkrit berhubungan dengan realitas dan merupakan manifestasi dari hal-hal yang akan diamati dalam penelitian

1. Prestasi belajar

Prestasi adalah tingkat keberhasilan seseorang yang di ukur dalam bentuk angka, karena seseorang telah melakukan suatu usaha yang berupa belajar dengan optimal, Menurut Nasution (1996) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Variabel Prestasi belajar di ukur berdasarkan dimensi-dimensi Prestasi belajar yang dikemukakan oleh Nasution terdiri dari Aspek *Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik*

2. Intensi bermain TikTok

Intensi bermain tiktok adalah adanya keinginan atau kecenderungan perilaku untuk bermain tiktok dengan adanya perilaku, sasaran, situasi yang mendukung dan adanya evaluasi pemanfaatan waktu bermain tiktok.

Dalam penelitian ini intensi bermain game online akan diukur dengan skala oleh Fishbein dan Ajzen (1975) yang terdiri dari 4 aspek yaitu *Behavior* (perilaku) sasaran (*target*), *Situation* (situasi), dan *time* (waktu).

3.3. Subjek Penelitian

Menurut Sugiyono (2008) menyatakan Subjek adalah target populasi yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Subjek dalam penelitian ini adalah Sekolah SMA Swasta HKBP Sidorame.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono, (2016) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Ridwan dalam Buchari Alma (2015) Populasi adalah keseluruhan dari karakteristik atau unit hasil pengukuran yang menjadi objek penelitian. Melihat pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan masalah penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa-siswi SMA HKBP Sidorame kelas XI dan XII yang berjumlah 53

orang. Siswa kelas XI berjumlah 30 orang dan kelas XII berjumlah 23 orang. Pengambilan data pada tgl 22 Agustus 2022.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti Riduwan, (2015). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam Sugiyono (2016). Alasan menggunakan teknik *purposive sampling* ini karena sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi menurut Sugiyono, (2016).

Menurut Sugiyono, (2016) metode penentuan sampel jenuh atau total sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah Siswa-siswi SMA HKBP Sidorame yang berjumlah 53 orang. Alasan menggunakan seluruh populasi menjadi sampel adalah dikarenakan mewakili seluruh populasi karena jika kurang dari 100 populasi, maka dijadikan sampel penelitian semuanya, oleh karena itu peneliti mengambil seluruh siswa kelas XI yang berjumlah 30 siswa dan siswa kelas XII yang berjumlah 23 siswa total keseluruhan 53 siswa.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala psikologi, dimana responden diminta untuk memilih salah satu jawaban sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberi tanda silang (x). Skala psikologi adalah suatu pengamblan

data yang mengungkapkan kontrak atau konsep psikologi yang menggambarkan aspek kepribadian Individu (Azwar, 2011). Skala psikologi yang digunakan adalah skala Prestasi belajar dan skala Intensi bermain tiktok.

Skala Likert (Sugiyono 2010) digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan presepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Skala Likert daam pengukuran kemandirian belajar memiliki 4 kategori pemilihan jawaban yang dipisahkan menjadi pernyataan *Favorable* dan *unfavorable*, yaitu Sangat setujuh (SS), Setujuh (S), Tidak setujuh (TS), Sangat tidak setujuh (STS). Distribusi skor jawaban responden dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3.2. Kriteria Penilaian Skala Likert

Pilihan Jawaban	Bentuk Pernyataan	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Setuju	1	4
Setuju	2	3
Tidak Setuju	3	2
Sangat Tidak Setuju	4	1

3.5.1. Skala Intensi Bermain Tiktok

Penelitian ini menggunakan alat ukur berbentuk skala yaitu skala intensi bermain titkok yang disusun berdasarkan aspek-aspek intensi bermain tiktok oleh Fishbein dan Ajzen (1975) yang terdiri dari 4 aspek yaitu behavior (perilaku), sasaran (target), situation (situasi), time (waktu). Penyusunan skala ini dilakukan dengan membuat blue print dan kemudian dioperasionalkan dalam bentuk item-item pernyataan. Untuk masing-masing pernyataan disediakan 4 alternative jawaban yang menunjukkan sikap sangat setuju (SS), setuju (S), Tidak setuju (TS),

sangat tidak setuju (STS). Distribusi skor jawaban responden dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3.3. Kriteria penelitian skala Likert “Intensi Bermain Tiktok”

Pilihan Jawaban	Bentuk Pernyataan	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Setuju	1	4
Setuju	2	3
Tidak Setuju	3	2
Sangat Tidak Setuju	4	1

3.6 Pelaksanaan Penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian ini terdiri dari dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan.

3.6.1 Tahap persiapan penelitian

Penelitian ilmiah ini merupakan suatu cara untuk memperoleh, pengembangan dan menguji kebenaran suatu ilmu pengetahuan. Untuk mendapat data yang akurat peneliti membutuhkan instrumen yang tepat sehingga peneliti harus merencanakan dan menyiapkan langkah yang tepat untuk menyusun instrumen penelitian yang akan dipergunakan dalam penelitian.

3.6.2 Pembuatan alat ukur

Penelitian ini menggunakan alat ukur berbentuk skala yang disusun sendiri oleh penulis dengan bantuan dan arahan dari dosen pembimbing. Skala intensitas bermain Tiktok dan skala prestasi belajar disusun berdasarkan aspek intensitas bermain Tiktok dan prestasi belajar. Penyusunan skala ini dilakukan dengan membuat blue print dan kemudian di operasionalkan dalam bentuk-bentuk item pernyataan berdasarkan aspek yang telah ditentukan.

Tabel 3.5. Sebaran Item Penelitian Intensi Bermain Tiktok Sebelum Uji Coba

Sebaran uji coba skala intensi bermain tiktok tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			Favorabel	Unfavorabel	
1	Perilaku (<i>Behavior</i>), yaitu perilaku spesifik nantinya akan diwujudkan.	Perilaku dalam bermain <i>Tiktok</i> yang akan diwujudkan	1,3,5	2,4,6	6
2	Sasaran (Sasaran (Target)) yaitu objek yang menjadi sasaran perilaku. Objek yang menjadi sasaran dari perilaku spesifik dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu orang atau objek tertentu (<i>Particular, object</i>), sekelompok orang atau objek (<i>a class of object</i>), dan orang atau objek pada umumnya (<i>any object</i>).	Tujuan dalam bermain <i>Tiktok</i>	7,9,11,	8,10,12,14	7
3	Situasi (Situation) yaitu situasi atau	Tujuan dalam	13,15,17,19,2 1,23,	16,18,20,22,2 3	

	tempat yang mendukung untuk dilakukannya suatu perilaku (bagaimana dan dimana perilaku itu akan diwujudkan).	bermain <i>Tiktok</i>			
4	Waktu (Time) yaitu waktu terjadinya perilaku yang meliputi waktu tertentu, dalam satu periode atau tidak terbatas misalnya waktu yang spesifik (hari tertentu, jam tertentu), periode tertentu (bulan tertentu) dan waktu yang tidak terbatas (waktu yang akan datang).	waktu yang dihabiskan ketika menggunakan Lama <i>Tiktok</i>			
Jumlah			19	18	37

Demikian juga dengan skala Intensi bermain tiktok ini didasarkan pada aspek-aspek menurut Fishbein & Ajeng (1975), yang menyebutkan 4 aspek yaitu: aspek perilaku, sasaran, situasi dan waktu yang terdiri dari 37. Item-item pernyataan tersebut kemudian disusun menjadi instrumen uji coba. Sebaran uji coba skala prestasi belajar tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

3.6.3. Uji Coba Alat Ukur

Setelah alat ukur disusun, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba alat ukur. Uji coba alat ukur ini dilakukan untuk menguji apakah validitas dan reabilitas alat ukur yang dilakukan dalam penelitian nantinya. Peneliti melakukan uji coba alat ukur pada 19 Agustus 2022 pada siswa SMK Kesehatan Hafsyah sebanyak 40 orang. Penelitian ini di teliti dengan memberikan skala secara online dalam bentuk google form kepada subjek.

Setelah peneliti melakukan uji coba alat ukur, hasil uji coba tersebut dianalisis untuk dapat mengetahui validitas dan reabilitasnya melalui SPSS 17.0 for windows. Berdasarkan estimasi uji daya beda item diperoleh nilai korelasi item-item intensi bermain tiktok yang dimuai dari angka 0,954 sampai 0,960 sehingga ditemukan 3 item yang gugur sedangkan 23 item sah. Estimasi beda item yang diperoleh nilai korelasi item-item intensi bermain tiktok yang mulai dari angka 0,933 sampai 0,942 sehingga ditemukan 9 item yang gugur atau tidak dapat digunakan sedangkan yang sah 32 item. Setelah diketahui item-item yang gugur, maka kemudian peneliti menyusun item-item yang menjadi alat ukur yang disajikan dalam skala penlitian yang dimana terdiri dari 23 item skala intensi bermain tiktok.

3.6.4. Revisi Alat Ukur

Skala psikologi yang telah terkumpul kemudian diperiksa peneliti dari 37 subjek uji coba seluruhnya memenuhi persyaratan dan seluruh skala Psikologi terisi lengkap. Peneliti melakukan skoring tiap skala psikologi yang telah terisi kemudian membuat tabulasi untuk dihitung secara statistik untuk mengetahui validitas tiap

aitem dan reabilitas skala yang dibuat berikut, adalah tabel distribusi item-item skala penelitian setelah uji coba.

No	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			Favorabel	Unfavorabel	
1	Perilaku (<i>Behavior</i>), yaitu perilaku spesifik yang nantinya akan diwujudkan.	Perilaku dalam bermain <i>Tiktok</i> yang akan diwujudkan	1,3,5	6	4
2	Sasaran Sasaran (<i>Target</i>) yaitu objek yang menjadi sasaran perilaku. Objek yang menjadi sasaran dari perilaku spesifik dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu orang atau objek tertentu (<i>Particular object</i>), sekelompok orang atau objek (<i>a class of object</i>), dan orang atau objek pada umumnya (<i>any object</i>).	Tujuan dalam bermain <i>Tiktok</i>	9,11,		2
3	Situasi (<i>Situation</i>) yaitu situasi atau tempat yang mendukung untuk	Tujuan dalam bermain <i>Tiktok</i>	13,17,19,2 1,23	16,18,20,22	10

	dilakukannya suatu perilaku (bagaimana dan dimana perilaku itu akan diwujudkan).				
4	Waktu (Time) yaitu waktu terjadinya perilaku yang meliputi waktu tertentu, dalam satu periode atau tidak terbatas misalnya waktu yang spesifik (hari tertentu, jam tertentu), periode tertentu (bulan tertentu) dan waktu yang tidak terbatas (waktu yang akan datang).	Waktu yang dihabiskan ketika menggunakan Lama Tiktok	33,35	30	3
Jumlah			15	8	23

3.7 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dengan analisis kuantitatif. Teknik analisis data ini menggunakan data statistic. Asumsi utama peneliti adalah data yang diteliti harus berdistribusi normal dan regresi harus terpenuhi secara normal.

3.7.1. Uji Asumsi

a. Uji normalitas

Uji normalitas yaitu untuk mengetahui apakah data penelitian ini berdistribusi berdasarkan prinsip kurva normal. Uji normalitas untuk data kedua variable diperoleh dari nilai Kolmogorov-Smirnov Z (K-S-Z), apabila nilainya lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa distribusi data normal. Untuk melakukan uji ini, peneliti menggunakan program SPSS for Windows 17.

b. Uji linearitas

Uji linearitas yaitu pengujian garis regresi antara variable bebas dengan variable tergantung. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh intensitas bermain tiktok terhadap prestasi belajar siswa mengikuti garis linier atau tidak, menggunakan program computer SPSS for Windows Release 17.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesa dalam penelitian ini menggunakan metode regresi linear sederhana yang bertujuan untuk melihat pengaruh variable bebas (X) terhadap variable tergantung (Y) pada penelitian ini dengan menggunakan bantuan dari *software* SPSS versi 21.0 window Relesae 17.