

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Era modern ini telah banyak teknologi-teknologi yang berkembang dengan sangat pesat. Maraknya teknologi canggih ini, sangat menarik perhatian semua orang yang ada di dunia ini. Dengan adanya teknologi canggih membuat penggunanya semakin mudah untuk mengetahui semuanya yang ada di dunia ini, mulai dari hal-hal yang sedang trending, kasus yang sedang marak terjadi atau bahkan tentang fenomena-fenomena alam, baik itu yang sedang terjadi di dalam Negeri ataupun di luar Negeri. Semua itu sudah disuguhkan dalam satu alat teknologi canggih yang sedang banyak di minati saat ini yaitu gadget. Gadget merupakan alat komunikasi elektronik yang ukurannya kecil namun memiliki fungsi khusus dan praktis bagi penggunanya.¹ Peminatnya sangat banyak, mulai dari anak kecil, kanak-kanak, remaja bahkan lanjut usiapun sangat mahir dalam menggunakannya.

Gadget memberikan fasilitas serta kenyamanan kepada penggunanya, apalagi gadget sekarang sudah dilengkapi dengan fitur-fitur yang menyuguhkan berbagai macam kebutuhan manusia, mulai dari aplikasi untuk komunikasi, game, fotografi dan lain sebagainya. Sehingga banyak orang yang kecanduan dengan gadget dan menjadikan gadget ini sebagai suatu benda yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia.

¹ Ishomuddin dkk, *Pembangunan Sosial Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asen*, (Pamekasan : Duta Media Publishing, 2016), 340.

Semakin lengkap aplikasi dan fitur yang ada maka semakin banyak fungsinya, semakin berguna dan manusia akan semakin bergantung kepadanya. Rasa ketergantungan kepada gadget yang nantinya akan memberikan beberapa dampak atau efek samping bagi penggunanya. Semakin tinggi kecanduan seseorang kepada gadget maka semakin tinggi pula dampak yang di berikan, dan bahkan susah untuk berhenti memainkan gadget, hal ini bisa berdampak bagi psikis maupun fisiknya.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih menghasilkan alat-alat teknologi yang lebih canggih juga, seperti halnya dengan gadget yang dari waktu ke waktu mengalami perubahan dan penambahan versi-versi baru. Dengan banyaknya inovasi terbaru banyak juga bermunculan aplikasi unik yang membuat semua pengguna gadget menjadi penasaran untuk mencobanya sehingga membuat penggunanya semakin betah berlama-lama di depan gadget, banyak sekali aplikasi sosial media yang berkembang terutama di Indonesia, seperti Facebook, Whatsapp, Instagram dan yang sedang banyak digunakan baru-baru ini adalah Aplikasi Tiktok. Tiktok adalah aplikasi media sosial murni dari China yang diciptakan oleh Zhang Yiming pada tahun 2016 dan diluncurkan melalui salah satu teknologiraksasa China yaitu Bytedance.²

Nama asli dari aplikasi Tiktok ini adalah Douyin yang lebih dikenal di masyarakat China, setelah satu tahun peluncurannya Douyin banyak digunakan oleh orang banyak yang mencapai 100 juta orang dan videonya banyak diputar sebanyak 1 miliar kali setiap harinya. Sehingga

² Amir Hamzah, *Dakwah di Masa Pandemi*, (Sukabumi : CV Jejak, 2021), 3.

dengan kepopularitasannya yang meningkat ini Zhang Yiming mencoba memperluas jangkauannya agar lebih dikenal di seluruh dunia, dan kemudian mulai mengganti nama baru dari Douyin menjadi Tiktok yang dikenal sebagai nama internasional dari aplikasi ini.³

Aplikasi ini sangat diterima baik di Indonesia, apalagi di kalangan remaja. Aplikasi ini di jadikan sebagai wadah untuk berkreasi dan berekspresi, hal ini sesuai dengan tujuan di desainnya aplikasi Tiktok yaitu untuk menampilkan bakat yang dimiliki oleh penggunanya agar lebih dikenal melalui tayangan – tayangan video yang mempunyai durasi 15-30 detik. Pada bulan Juli 2018, Tiktok pernah di blokir sementara oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) karena temuan konten yang mengandung unsur negatif bagi anak-anak. Pemblokiran tersebut juga didasari dari adanya laporan dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Komisi Perlindungan Anak dan laporan dari lapisan Masyarakat. Walaupun sempat di blokir tetapi kini Kominfo membuka kembali dan juga memiliki akun Tiktok resmi, tujuannya adalah untuk menjangkau anak-anak muda pengguna Tiktok agar terhindar dari hal-hal yang tidak sepatasnya.⁴ Hal ini menandakan bahwa aplikasi Tiktok tidak sepenuhnya memberikan dampak yang kurang baik tetapi juga bisa memberikan dampak yang bisa bermanfaat, hal ini tergantung bagaimana penggunaannya, dan apa yang di tontonnya. Karena Aplikasi Tiktok banyak menyuguhkan berbagai macam video, dari video

³Dwi Aris Nurohman, *Konten Kreator Cara Kreatif Menghasilkan Uang dengan Menjadi Blogger, Youtuber dan Tiktokker*, (Jakarta : EL Markazi, 2021), 98.

⁴ Moh. Nasruddin, *Tetap Kreatif dan Inovatif di Tengah Pandemi Covid-19 (Jilid 2)*, (Pekalongan : PT Nasya Expanding Management, 2021), 162.

yang tidak baik untuk di tonton sampai video-video edukasi yang dapat memberikan manfaat serta daya tarik bagi penggunanya. Aplikasi Tiktok ini merupakan media yang memberikan informasi lebih cepat dari pada media sosial lain, sehingga tak banyak orang yang mengambil keuntungan dari aplikasi ini.

Pengguna aplikasi Tiktok untuk saat ini mayoritas siswa atau pelajar, sebagaimana Tiktok menjadi trend untuk remaja di era milenial masa kini. Menurut Hurlock (2002) menyatakan bahwa masa remaja dimulai pada saat anak sudah mulai matang secara seksual sampai dengan mencapai usia dewasa secara hukum. Masa remaja ini dibagi menjadi dua periode yaitu periode awal di usia 13 sampai 16 atau 17 tahun, sedangkan periode akhir usia setelahnya sampai 18 tahun.⁵ Masa remaja juga disebut sebagai masa labil, hal ini karena remaja merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak menuju dewasa. Siswa yang sudah memasuki sekolah menengah atas sudah di kategorikan sebagai remaja akhir, yang mana pada masa remaja akhir ini mempunyai tugas perkembangan yaitu ingin selalu menjadi pusat perhatian, belajar bergaul, berkomunikasi, menemukan identitas dirinya dan lain sebagainya, sehingga hal ini sudah tidak menjadi hal yang tabu untuk siswa yang menggunakannya. Aplikasi ini dijadikan sebagai wadah untuk berekspresi dan pencitraan diri, selain itu penggunaan aplikasi Tiktok untuk siswa ini biasanya juga digunakan sebagai media hiburan dikala bosan karena tayangan video dalam aplikasi Tiktok mampu menghibur penggunanya. Tayangan yang beragam dalam

⁵Shilpy A. Octavia, *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2020), 1.

aplikasi ini membuat siapapun tertarik untuk melihatnya, mulai dari tayangan untuk anak-anak hingga orang dewasa sudah tersedia di dalam aplikasi ini.

Penggunaan Tiktok juga tidak baik jika di gunakan secara berlebihan sampai menimbulkan kecanduan atau ketergantungan, apalagi untuk siswa yang memiliki tugas utama yaitu belajar. siswa yang sudah memiliki ketergantungan terhadap penggunaan aplikasi ini bisa saja ia akan kehilangan minat dalam belajarnya. Minat menurut Sardiman (2016 :76) merupakan situasi yang dihubungkan dengan keinginan atau kebutuhan,⁶ dalam kata lain minat merupakan suatu proses pemenuhan dalam diri seseorang untuk mencapai apa yang diinginkan. Minat ini yang berperan penting dalam proses belajar siswa yang mana dengan adanya minat siswa menjadi bersemangat dalam mencari ilmu, sehingga siswa bisa mencapai prestasi yang diinginkan.

Sedangkan belajar menurut Skinner belajar merupakan suatu perubahan perilaku, yang mana pada seseorang yang belajar perilakunya menjadi lebih baik begitu pun sebaliknya.⁷ Belajar merupakan suatu kewajiban yang harus dilakukan oleh setiap manusia, hal ini telah dicantumkan dalam Surah Al-'Alaq (96) ayat 1-5 yang berbunyi :

إِقرأ باسم ربك الذى خلق (1) خلق الإنسان من علق (2) اقرأ
وربك الأكرم (3) الذى علم بالقلم (4) علم الإنسان ما لم يعلم (5)

⁶ Try Gunawan Zebua, *Teori Motivasi Abraham H. Maslow dan Hubungannya dengan Minat Belajar Matematika Siswa*, (GunungSitoli : Gue Pedia, 2021), 21.

⁷ Moh Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Sleman : CV Budi Utama, 2012), 10.

Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan (1) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah (3) Yang mengajar (Manusia) dengan perantaraan kalam (4) Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (5)”.
(Q.S. Al-Alaq : 1-5)

Ayat ini merupakan suatu alasan bahwa ilmu pengetahuan merupakan hal yang paling penting dalam kehidupan manusia. Allah memerintahkan untuk membaca sebelum mengerjakan pekerjaan dan ibadah yang lainnya, sebab sekecil-kecilnya dan sebesar-besarnya pekerjaan setiap manusia pasti membutuhkan ilmu pengetahuan. Maka dari itu setiap muslim diwajibkan untuk terus belajar dan mencari ilmu pengetahuan.

Minat dalam belajar memang harus ada dalam diri siswa, sebagaimana minat merupakan hal yang menjadi pendorong agar siswa memiliki kemauan untuk mengerjakan sesuatu terutama dibidang belajar. akan tetapi tidak semua siswa memiliki minat yang sama, hal ini bisa disebabkan oleh dirinya ataupun lingkungannya. Keberadaan minat belajar dalam diri siswa merupakan hal yang sangat penting, ketika siswa sudah memiliki minat yang tinggi maka siswa tidak akan pernah menunggu instruksi untuk belajar. Minat dalam diri siswa yang akan menjadi penggerak untuk siswa melakukan hal apapun sesuai dengan keinginannya. Siswa yang mempunyai minat belajar dalam dirinya akan selalu mempunyai semangat di dalam dirinya untuk terus belajar.

MAN 2 Pamekasan merupakan suatu lembaga pendidikan yang memiliki lebih dari seribu siswa, jumlah siswa yang banyak tentunya memiliki keberagaman selain dari tempat tinggal yang berbeda-beda, setiap siswa juga memiliki sistem atau tata cara belajar yang berbeda, begitu juga dengan minat atau semangat belajar setiap siswa pasti memiliki perbedaan. Canggihnya media teknologi yang saat ini sedang menghantui kehidupan siswa, juga dengan adanya aplikasi Tiktok yang sudah tidak asing lagi di dengar membuat beberapa siswa di MAN 2 Pamekasan tertarik untuk menggunakan nya.

Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu guru BK yang ada di MAN 2 Pamekasan mengatakan bahwa :

Banyaknya media sosial yang berkembang tidak menutup kemungkinan bagi siswa nya untuk tertarik menggunakannya, di MAN 2 Pamekasan sendiri siswanya pasti ada yang menggunakan aplikasi Tiktok ini meskipun tidak bisa dilihat langsung namun hal ini bisa dipastikan bahwa tidak ada siswa yang tidak mengenal aplikasi Tiktok, melihat juga di masa pandemi yang hampir semua kegiatan dilakukan dirumah dan tentunya penggunaan aplikasi Tiktok ini bisa dijadikan pilihan sebagai media hiburan saat siswa merasa bosan dengan pelajaran. Bapak Lutfi juga mengatakan penggunaan aplikasi Tiktok ini jika digunakan secara berlebihan bisa membuat minat belajar siswa menurun dan pada akhirnya berpengaruh terhadap prestasi belajarnya.⁸

Aplikasi Tiktok merupakan sebuah suguhan yang banyak menarik perhatian banyak orang terutama pelajar atau siswa. tidak menutup kemungkinan jika siswa di MAN 2 Pamekasan menggunakan aplikasi

⁸ Moh Lutfi Diky zulkarnain ,guru BK MAN 2 Pamekasan, *wawancara langsung*, (8 Mei 2021).

Tiktok ini, karena memang aplikasi ini sangat menarik dan unik. Tetapi penggunaan aplikasi Tiktok ini harus bijak, sebagaimana tugas siswa adalah belajar jadi penggunaan aplikasi Tiktok harus di batasi agar tidak terus terlena dengan tayangan-tayangan yang ada dalam aplikasi Tiktok.

Begitu pula dengan minat belajar siswa MAN 2 Pamekasan tentunya tidak sama antara satu dengan yang lainnya, hal ini bisa dilihat dari semangat dan ketekunan siswa saat belajar. belajar merupakan suatu hal yang sangat penting untuk diri siswa, sehingga siswa menjadi tahu apa yang tidak diketahui sebelumnya, siswa menjadi memiliki wawasan serta pengetahuan yang luas. Minat untuk belajar harus ada dalam diri siswa sebagai pendorong agar siswa memiliki kemauan untuk belajar dan bisa mencapai semua keinginan atau prestasi yang diinginkan.

Sehingga dari latar belakang diatas, penulis tertarik untuk mengambil judul tentang“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa Man 2 Pamekasan Tahun Pelajaran 2021”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dari penelitian ini, adapun rumusan masalah yang akan di kaji adalah : “Bagaimana Pegaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa MAN 2 Pamekasan?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan hal yang ingin di capai dalam suatu penelitian, adapun dalam penelitian ini tujuan yang ingin di capai adalah : Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa di MAN 2 Pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan, khususnya tentang Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa.

Adapun kegunaan secara Praktis sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih luas lagi mengenai Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa MAN 2 Pamekasan.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat melatih diri untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada dengan meneliti dan melaporkan hasil dalam bentuk karya tulis.
- c. Penelitian ini merupakan syarat utama untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Institut Agama Islam Negeri Madura.

2. Bagi Siswa

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan siswa mengenai pengaruh penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap minat belajar.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk mengetahui dampak positif dan negatif yang diakibatkan dalam penggunaan aplikasi Tiktok.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai bahan referensi terutama mengenai “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa Man 2 Pamekasan Tahun Pelajaran 2021”

E. Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki ruang lingkup penelitian agar penelitian ini menjadi lebih terarah, adapun ruang lingkup sebagai berikut :

1. Ruang Lingkup Materi Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang akan menjadi fokus masalah, yaitu penggunaan aplikasi Tiktok (variabel X) dan minat belajar (Variabel Y), agar variabel menjadi fokus permasalahan maka diperlukan batasan masalah sebagai berikut :

Aplikasi Tiktok merupakan salah satu aplikasi yang berasal dari Negeri China. Aplikasi ini diciptakan oleh Zhang Yiming pada tahun 2016 yang diluncurkan sebagai salah satu raksasa teknologi China Bytedance. Aplikasi tiktok merupakan salah satu aplikasi yang menyuguhkan beragam tayangan video yang bisa digunakan sebagai media hiburan. Intensitas penggunaan Aplikasi Tiktok bisa di ukur melalui empat aspek yaitu perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi.

Kemudian adapun aspek-aspek minat belajar menurut Slameto dapat diukur melalui empat indikator, yaitu :

- a. Ketertarikan merupakan perasaan suka yang ada dalam diri siswa dalam hal pelajaran

- b. Perhatian merupakan konsentrasi siswa terhadap sesuatu yang berhubungan dengan pelajaran
- c. Motivasi merupakan suatu usaha secara sadar untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan oleh seorang siswa
- d. Pengetahuan merupakan wawasan yang dimiliki oleh siswa ketika sudah memiliki ketertarikan dalam belajar

Sehingga dari ruang lingkup di atas dapat diambil fokus pembahasan yaitu pengaruh penggunaan Aplikasi Tiktok dapat dilihat dari segi intensitas penggunaannya, kemudian untuk minat belajar lebih di fokuskan kepada ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran yang mencakup semangat atau keaktifan siswa dalam belajar.

2. Ruang Lingkup Subjek dan Lokasi

Subjek yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah siswa MAN 2 Pamekasan kelas X IPA baik laki-laki atau perempuan. Sedangkan lokasi yang di jadikan objek penelitian adalah MAN 2 Pamekasan.

3. Ruang Lingkup Waktu

Penelitian ini dilakukan terhitung pada tanggal 20 September 2021 sampai selesai.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi merupakan suatu anggapan dasar yang dijadikan sebagai pijakan berpikir dan tindakan dalam melakukan penelitian.⁹ maka dalam penelitian ini peneliti berasumsi bahwa :

⁹ Solimun, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Perspektif Sistem*, (Malang : UB Press, 2018), 29.

1. Tingkat minat belajar siswa beragam.
2. Sebagian atau seluruh siswa menggunakan aplikasi Tiktok.
3. Tingkat minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh penggunaan Aplikasi Tiktok.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan sementara terhadap suatu permasalahan yang belum di ketahui kebenarannya. Dalam hipotesis terdapat hipotesis Nol (H_0) dan hipotesis Alternatif (H_a), Hipotesis nol (H_0) merupakan pernyataan yang menyatakan bahwa tidak terdapat hubungan antarvariabel, sebaliknya apabila hipotesis alternatif (H_a) ini merupakan pernyataan adanya hubungan antarvariabel yang di teliti.¹⁰ Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengambil hipotesis sebagai berikut :

1. Hipotesis Nol (H_0) : Penggunaan Aplikasi Tiktok tidak mempengaruhi minat belajar siswa MAN 2 Pamekasan.
2. Hipotesis Alternatif (H_a) : Penggunaan Aplikasi Tiktok mempengaruhi minat belajar siswa MAN 2 Pamekasan.

H. Definisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman dan menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul ini, maka peneliti akan memberikan penjelasan tentang pengertian dari judul **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa Man 2 Pamekasan Tahun Pelajaran 2021”**

¹⁰ Djaali, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), 15.

1. Aplikasi Tiktok merupakan suatu aplikasi video musik pendek berdurasi 15 sampai 30 detik yang berasal dari China, yang diciptakan oleh Zhang Yiming dalam satu perusahaan raksasa yaitu Bytadance dengan nama asli Douyin.
2. Minat belajar merupakan suatu kondisi yang menggambarkan adanya hubungan tentang apa yang diamati dan yang diinginkan, yang dapat diukur melalui beberapa indikator yaitu ketertarikan, perhatian, motivasi, pengetahuan yang bergubungan erat dengan pengaruh internal dan eksternal.
3. Siswa adalah peserta didik yang aktif di MAN 2 Pamekasan.

I. Kajian Penelitian Terdahulu

- a. Skripsi penelitian oleh Riska Marini (2019) tentang “Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik di SMPN 1 Gunung Sugih Kab. Lampung Tengah”, penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif korelasi dengan instrumen penelitian yang digunakan adalah angket. Hasil yang didapatkan dimana penggunaan aplikasi Tiktok memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari nilai uji correlation dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $14,21978769 > 2,002272456$ sehingga terdapat korelasi positif yang signifikan antara media sial Tiktok dengan prestasi belajar
- Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekarang adalah sama-sama mengkaji tentang pengaruh penggunaan Tiktok yang sama-sama menggunakan metode penelitian

kuantitatif, sedangkan perbedaannya penelitian terdahulu menggunakan variabel Y tentang prestasi belajar sedangkan dalam penelitian peneliti sekarang variabel Y nya adalah minat belajar. penelitian terdahulu menggunakan kuantitatif korelasi sedangkan penelitian sekarang menggunakan kuantitatif regresi.

- b. Skripsi penelitian oleh Bagus Priambodo (2018) tentang “Pengaruh Tiktok Terhadap Kreativitas Remaja Surabaya”, dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Hasil yang didapatkan adalah sebesar 41,6% Aplikasi Tiktok memberikan pengaruh terhadap tingkat kreativitas remaja.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang adalah sama-sama mengkaji tentang pengaruh penggunaan aplikasi Tiktok dengan menggunakan metode penelitian yang sama yaitu kuantitatif, sedangkan perbedaannya dalam penelitian terdahulu pengaruh penggunaan aplikasi Tiktok di arahkan kepada kreativitas remaja Surabaya, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang pengaruh penggunaan aplikasi Tiktok di arahkan kepada minat belajar siswa.