

Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Produktivitas Belajar Mahasiswa di Yogyakarta

M Haryanto¹, A C Sidauruk*², Y B Hendy³, J A Sabailaket⁴, D R Purba⁵, E R Handoyo⁶

^{1,2,3,4,5,6} Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

E-mail: 211711099@students.uajy.ac.id¹, 211711197@students.uajy.ac.id²,
211711020@students.uajy.ac.id³, 211711034@students.uajy.ac.id⁴,
191710481@students.uajy.ac.id⁵, emanuel.handoyo@uajy.ac.id⁶

Abstrak. TikTok adalah aplikasi yang berisi konten video yang berasal dari Tiongkok dan dirilis sejak bulan September pada 2016. Menurut *Bussines of Apps* pengguna TikTok di Indonesia mencapai 109,9 juta pengguna dan menduduki posisi kedua pengguna aplikasi TikTok terbanyak di dunia. Pengguna TikTok terbesar merupakan Generasi Z pada jarak umur 18 hingga 24 tahun. Penelitian ini mempunyai maksud agar menemukan pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap produktivitas belajar mahasiswa di Yogyakarta. Metode penelitian yang dipakai adalah metode kuantitatif dengan model analisis data yaitu *Path Analysis*. Hasil penelitian membuktikan ada pengaruh secara tidak langsung dari penggunaan aplikasi TikTok dalam efektivitas belajar dan percepatan laju belajar para mahasiswa. Selain itu, kemudahan dalam penggunaan aplikasi TikTok yang memiliki pengaruh secara tidak langsung dari efektivitas dan percepatan laju belajar para mahasiswa. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi TikTok secara tidak langsung mempengaruhi efektivitas serta percepatan laju belajar para mahasiswa di Yogyakarta.

Kata Kunci: TikTok; produktivitas; mahasiswa; belajar; pengaruh;

Abstract. TikTok is an application that contains video content originating from China and was released since September 2016. According to the *Business of Apps*, TikTok users in Indonesia have reached 109.9 million users and occupy the second position with the most TikTok application users in the world. The biggest TikTok users are Generation Z at the age range of 18 to 24 years. This study has the intention of finding the effect of using the TikTok application on student learning productivity in Yogyakarta. The research method used is a quantitative method with a data analysis model, namely *Path Analysis*. The results of the study prove that there is an indirect effect of using the TikTok application on learning effectiveness and accelerating student learning rates. In addition, the ease of using the TikTok application has an indirect effect on the effectiveness and acceleration of students' learning rates. So, it can be concluded that the use of the TikTok application indirectly affects the effectiveness and acceleration of the learning rate of students in Yogyakarta.

Keywords: TikTok; productivity; students; learning; influence;

1. Pendahuluan

Teknologi Informasi mengalami kemajuan yang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Kondisi tersebut menyebabkan terjadinya perubahan interaksi yang cenderung mengakses media sosial dan internet. Pemakaian media sosial ini sangat beragam, media sosial dapat digunakan untuk mengirim pesan, mengirim foto atau pun video. Media sosial dapat diakses melalui perangkat keras apa saja, seperti komputer, laptop atau pun *smartphone*. Media sosial yang paling sering diakses oleh orang-orang saat ini adalah WhatsApp, Facebook, Instagram, TikTok, Telegram, dan lain-lain. Namun pada penelitian ini peneliti ingin melihat dampak dari pemakaian aplikasi TikTok terhadap produktivitas belajar mahasiswa di Yogyakarta [1]. Dalam penelitian ini diharapkan mahasiswa dapat menggunakan TikTok sewajarnya saja dan digunakan untuk menambah wawasan pengetahuan.

Aplikasi TikTok merupakan aplikasi yang berisi konten video yang berasal dari Tiongkok dan dirilis bulan September tahun 2016 dan paling diminati di dunia [2][3]. Menurut *Business of Apps* jumlah pengguna aktif aplikasi TikTok di dunia pada tahun 2022 yaitu 1,6 miliar dan meningkat sekitar 32,1% dibandingkan tahun sebelumnya. Untuk di Indonesia sendiri pengguna aplikasi TikTok mencapai 109,9 juta pengguna dan menempati peringkat kedua pengguna aplikasi TikTok terbanyak di dunia [4]. Kompas menyatakan jika 42% pengguna TikTok merupakan Generasi Z pada jarak umur 18 hingga 24 tahun dengan rata-rata menghabiskan 58 menit per hari pada tahun 2023 [5][6]. Pengguna aplikasi TikTok menghabiskan waktu di platform tersebut dengan membuat konten atau sekedar penikmat konten. Hal ini bahkan dapat dilakukan berjam-jam tanpa rasa jenuh [7]. Selain itu, banyak mahasiswa menghabiskan waktunya di rumah bermain *handphone* untuk sekedar bermain TikTok, sehingga menjadikan mereka tidak belajar, selain itu mereka juga meninggalkan aktivitas yang lain [8]. Ada pula mahasiswa yang menggunakan TikTok di waktu luang saat sedang banyak pikiran sebagai media hiburan [9].

Aplikasi TikTok menghadirkan beberapa fitur seperti merekam suara, merekam video, *background*, edit gambar atau video, bagikan video dan duet dengan pengguna aplikasi TikTok lainnya [10]. Fitur-fitur yang dimiliki aplikasi beragam dan mampu mawadahi dalam proses pembelajaran, serta pemanfaatan aplikasi TikTok dapat diaktualisasikan dalam pembelajaran [10]. Persepsi kesenangan dipengaruhi oleh persepsi kemudahan dalam menggunakan internet contohnya yaitu aplikasi TikTok yang memberikan pengalaman pada pengguna mengenai persepsi kemudahan penggunaannya karena TikTok mudah digunakan [11]. Aplikasi ini juga secara teknis memberikan kemudahan dengan istilah "*user friendly*", artinya bagi pengguna yang mengharapkan konten yang mereka inginkan sangat mudah untuk mereka dapatkan [12].

Belajar merupakan sebuah kegiatan, baik dari segi fisik maupun psikis yang dapat menghasilkan tingkah laku baru terhadap diri tiap individu yang belajar dalam bentuk kemampuan [13]. Kemampuan yang dimiliki relatif konstan dan bukan disebabkan oleh sesuatu yang bersifat sementara atau kematangan [13]. Belajar merupakan aktivitas bentuk fisik atau psikologis yang menghasilkan perubahan atas pengetahuan. Komunikasi dalam proses pembelajaran bisa diefektifkan dengan media. Media pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu tempat untuk menyampaikan pesan dari berbagai sumber secara terstruktur sehingga terjadi lingkungan yang kondusif yang di mana individu dapat melakukan proses belajar dengan efisien dan efektif [7]. Proses belajar memiliki beberapa syarat, yaitu: (1) dapat meningkatkan motivasi, (2) memberikan rangsangan belajar, (3) penggunaan media pembelajaran memudahkan belajar, dan (4) penggunaan media pembelajaran membantu produktivitas pembelajaran. Penggunaan media sebagai pembelajaran merupakan fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif yaitu, pembelajaran yang dilakukan dengan memperhatikan seluruh masukan mulai dari perencanaan sesuai dengan proses dan lingkungan yang sehat sehingga tercapai pengetahuan dan keterampilan sesuai standar yang ditetapkan [14]. Pada pembelajaran terdapat kegiatan memilih kemudian menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Proses pembelajaran merupakan inti dari suatu proses pendidikan [15]. Efektivitas adalah sebuah alat untuk mengukur pencapaian, proses pembelajaran meningkat secara signifikan dengan menggunakan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran [16]. Efektivitas terfokus pada tujuan, maka

dianggap efektif bila tujuan tercapai. Sama halnya dengan belajar, tujuan yang ingin dicapai adalah memahami materi baru atau mendapatkan materi baru.

Produktivitas mahasiswa merupakan cara mahasiswa untuk menata waktu dengan baik untuk melakukan hal-hal yang bermanfaat. Pribadi yang produktif menggambarkan potensi, persepsi dan kreativitas seseorang yang selalu ingin mengembangkan keterampilan mereka untuk bermanfaat bagi diri mereka sendiri dan lingkungan mereka [17]. Orang yang produktif adalah orang yang memberikan kontribusi nyata dan berarti bagi masyarakat lingkungan sekitarnya, imajinatif dan inovatif untuk memecahkan masalah hidupnya juga memiliki kecerdasan untuk mencapai tujuan hidupnya[18]. Pembelajaran bermedia memungkinkan mahasiswa menggunakan seluruh potensi diri yang dimilikinya untuk belajar. Magnesen menunjukkan bahwa, kita belajar 10% dari apa yang kita baca , 20% dari apa yang kita dengar , 30% dari apa yang kita lihat , 50% dari apa yang kita lihat dan dengar , 70% dari apa yang kita katakan , dan 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan. Banyak media belajar yang dapat kita akses salah satunya adalah aplikasi TikTok. Aplikasi TikTok dapat kita gunakan sebagai media belajar dengan cara kita mengakses konten-konten yang edukatif, selain itu kita juga dapat menyebarkan informasi yang menarik dengan cara membuat konten di TikTok[20]. Mengakses atau membuat konten edukasi di TikTok sesuai dengan minat dan jurusan kita dapat meningkatkan produktivitas belajar serta kreativitas diri[21].

Ada beberapa hal yang membuat aplikasi TikTok dapat meningkatkan produktivitas para mahasiswa yaitu, komponen kualitas materi pembelajaran, kualitas tampilan media pembelajaran, dan kualitas pengoperasian/penggunaan media pembelajaran [22]. Beberapa fitur aplikasi TikTok yang dapat membantu mahasiswa dalam belajar antara lain *hashtag*, dengan adanya fitur ini dapat membantu para mahasiswa dalam mencari atau menemukan informasi pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang ingin dipelajari. *Short-form videos*, aplikasi TikTok memberikan fitur durasi pendek yang dapat mempermudah dalam penyampaian materi sehingga dapat lebih ringkas[23]. Selain dapat meningkatkan produktivitas ada juga beberapa fitur yang dapat mengalihkan para mahasiswa dalam belajar yaitu *Infinite scroll*, aplikasi TikTok tidak memberi batasan dalam penggunaan aplikasi TikTok sehingga para pengguna terkhusus mahasiswa dapat terus-menerus menonton video dan menghabiskan waktu sehingga dapat mengganggu waktu belajar. *Discover*, selain video pembelajaran tentu saja banyak video lainnya yang berbeda-beda, fitur ini dapat mengalihkan mahasiswa dari tugas atau belajar karena mahasiswa dapat menemukan video atau konten yang baru yang tidak berhubungan dengan materi atau pembelajaran.

Ilmu pengetahuan kini dapat diserap dari berbagai sumber salah satunya media sosial. Hasil dari penelitian sebelumnya penggunaan media sosial TikTok sebagai sarana pembelajaran dapat meningkatkan performa keaktifan dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran daring [24]. Pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran berupa menonton materi pembelajaran yang disusun dan dikemas dalam bentuk hiburan sehingga para peserta didik tidak merasa jenuh [25]. Hal ini dapat meningkatkan produktivitas belajar mahasiswa dengan menyerap materi yang ada pada konten TikTok seperti konten edukasi, tutorial, berita, dan sebagainya.

Sudah menjadi fakta umum mengenai fakta bahwa pengaruh yang akan ditimbulkan jika terlalu berlebihan dalam mengakses media sosial, antara lain yaitu mengganggu konsentrasi belajar, menurunkan minat belajar mahasiswa, dan menyebabkan menurunnya prestasi akademik mahasiswa. Menghabiskan waktu berlama-lama di media sosial sudah jelas mengurangi waktu belajar atau bahkan menghilangkan waktu belajar mahasiswa[27].

Banyak mahasiswa yang sering mengakses media sosial saat sedang menjalani kegiatan perkuliahan di kelas. Hal ini membuat mahasiswa cenderung mengabaikan penyampaian materi perkuliahan yang disampaikan oleh dosen. Selain itu, mahasiswa akan kehilangan fokus saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung dan terdapat kemungkinan muncul rasa malas untuk belajar. Intensitas penggunaan media sosial yang berlebihan dapat membuat waktu mahasiswa tersita, termasuk porsi waktu yang seharusnya diperuntukkan untuk kegiatan belajar. Semua ini berujung pada penurunan prestasi akademik mahasiswa. Berdasarkan studi yang dilakukan *National Defence College*, dari hasil survei yang dilakukan pada responden yang menghadiri *National Defence College* sebanyak 99,4% responden

menggunakan media sosial dan 79,9% menggunakan media sosial setiap hari, 43,1% menggunakan media sosial saat di kelas dan selama perkuliahan, 48,8% tidak bisa melewatkan sehari pun tanpa mengunjungi media sosial. Berdasarkan studi ini, 64,4% menunjukkan bahwa media sosial merupakan gangguan tertinggi terhadap produktivitas akademik mereka dan sebanyak 45,1% tidak puas dengan kinerja akademik mereka[27][28]. Berdasarkan data dan permasalahan di atas, penelitian ini akan menjelaskan dan mengukur bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap produktivitas belajar mahasiswa di Yogyakarta.

2. Metode Penelitian

2.1 Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa yang sedang melaksanakan studi di Yogyakarta dengan target minimal 100 responden. Alasan pemilihan objek penelitian tersebut karena ingin mengetahui tingkat produktivitas belajar mahasiswa Yogyakarta terkait dengan penggunaan aplikasi TikTok dan menurut Badan Pusat Statistik tahun 2021 akhir jumlah mahasiswa aktif Yogyakarta sebesar 389.699 orang yang memiliki persentase terbesar penduduk Yogyakarta sesuai dengan julukannya yaitu kota pelajar sehingga kami mengambil objek penelitian berikut.

2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai pada bulan Februari 2023 dengan melakukan beberapa tahapan mulai dari tahap persiapan penelitian yang mencakup penyusunan dan pengajuan judul, pengajuan proposal, dan pembuatan latar belakang yang dilaksanakan pada bulan Februari. Selanjutnya ada tahapan kedua yaitu tahap pelaksanaan yang di dalamnya ada pengumpulan data dan analisis data yang dilaksanakan selama 2 minggu, lalu yang terakhir adalah tahapan penyusunan laporan yang dilaksanakan pada tanggal 7-12 April 2023.

2.3 Populasi dan Sampel

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa di Yogyakarta tahun 2021 yang berjumlah 389.699 orang. Sampel adalah proporsi dari orang atau anggota populasi yang diteliti, jika jumlah subjek kurang dari 100 orang, sampel dari seluruh populasi, dan jika jumlah subjek lebih dari 100 orang, sampel 10 orang. 15% atau 20-25% atau lebih dari total populasi diambil.

Metode pengambilan sampel menggunakan metode *random sampling*. Ukuran sampel yang memadai dalam metode Path Analysis sebaiknya 100 [26]. Tujuan menggunakan metode ini disebabkan Path Analysis dapat mengidentifikasi jalur dari penyebab suatu variabel tertentu dengan variabel lain yang dipengaruhi [26]. Model dalam metode yang akan digunakan berdasarkan teori adalah penggunaan aplikasi TikTok, kemudahan menggunakan aplikasi TikTok terhadap efektivitas belajar mahasiswa dan percepatan laju belajar mahasiswa.

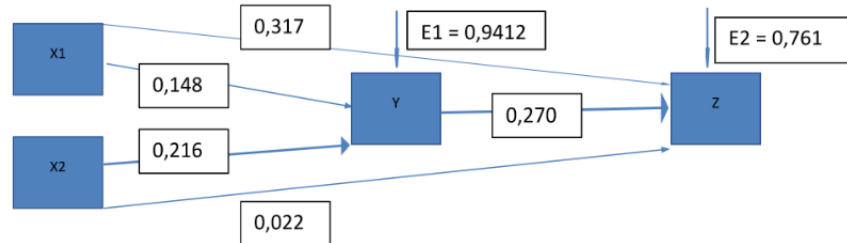
2.4 Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan oleh peneliti adalah data primer berupa jawaban kuesioner dari responden. Data primer berupa asal universitas, kebiasaan menggunakan aplikasi TikTok, waktu yang dihabiskan dalam menggunakan aplikasi TikTok, dan dampak dari penggunaan aplikasi TikTok terhadap produktivitas remaja SMA.

2.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *random sampling* berupa kuesioner. Kuesioner berisi beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi TikTok dan produktivitas belajar para mahasiswa Yogyakarta. Kuesioner merupakan kuesioner tertutup di mana responden hanya memiliki kesempatan menjawab sesuai dengan pilihan jawaban yang telah ditentukan peneliti. Pertanyaan dalam kuesioner menggunakan skala Likert yaitu ; SS atau Sangat Setuju (Skala 4), S

atau Setuju (Skala 3), TS atau Tidak Setuju (Skala 2), dan STS atau Sangat Tidak Setuju (Skala 1). Selanjutnya, data-data yang telah dikumpulkan akan diinput dan diolah dengan program SPSS dan kemudian akan dilakukan perhitungan data menggunakan *path analysis*.



Gambar 1. Struktur Analisis Jalur (*Path Analysis*)

Keterangan:

- X1 = Penggunaan aplikasi TikTok.
- X2 = Kemudahan Menggunakan Aplikasi TikTok.
- Y = Efektivitas Belajar Mahasiswa.
- Z = Percepatan Laju Belajar Mahasiswa.

Uji Hipotesis dengan Anova:

1. Dari hasil analisis didapatkan nilai $F = 0,292$ dengan $p > 0,05$. Analisis tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan Penggunaan Aplikasi TikTok antara mahasiswa angkatan tahun 2019, 2020, 2021, dan 2022. ($F=0,292$; $p > 0,05$).
2. Dari hasil analisis didapatkan nilai $F = 0,918$ dengan $p > 0,05$. Analisis tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan Kemudahan Menggunakan Aplikasi TikTok antara mahasiswa angkatan tahun 2019, 2020, 2021, dan 2022. ($F=0,918$; $p > 0,05$).
3. Dari hasil analisis didapatkan nilai $F = 0,721$ dengan $p > 0,05$. Analisis tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan Efektivitas Belajar Mahasiswa antara mahasiswa angkatan tahun 2019, 2020, 2021, dan 2022. ($F=0,721$; $p > 0,05$).
4. Dari hasil analisis didapatkan nilai $F = 0,302$ dengan $p > 0,05$. Analisis tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan Percepatan Laju Belajar Mahasiswa antara mahasiswa angkatan tahun 2019, 2020, 2021, dan 2022. ($F=0,302$; $p > 0,05$).

Hipotesis *chi-square*:

- H_0 = Tidak memiliki perbedaan yang signifikan antara kelompok angkatan terhadap berbagai universitas.
- H_1 = Memiliki perbedaan yang signifikan antara kelompok angkatan terhadap berbagai universitas.

Hipotesis *T-Test*:

- X1 memiliki H_0 = tidak memiliki perbedaan rata-rata penggunaan aplikasi TikTok antara angkatan 2019 dan angkatan 2020. H_a = memiliki perbedaan rata-rata penggunaan aplikasi TikTok antara angkatan 2019 dan angkatan 2020.
- X2 memiliki H_0 = tidak memiliki perbedaan rata-rata kemudahan menggunakan aplikasi TikTok antara angkatan 2019 dan angkatan 2020. H_a = ada perbedaan rata-rata kemudahan menggunakan aplikasi TikTok antara angkatan 2019 dan angkatan 2020.

Y memiliki H_0 = tidak memiliki perbedaan rata-rata efektivitas belajar mahasiswa antara angkatan 2019 dan angkatan 2020. H_a = memiliki perbedaan rata-rata efektivitas belajar mahasiswa antara angkatan 2019 dan angkatan 2020.

Z memiliki H_0 = tidak memiliki perbedaan rata-rata percepatan laju belajar mahasiswa antara angkatan 2019 dan angkatan 2020. H_a = ada perbedaan di antara rata-rata percepatan laju belajar mahasiswa angkatan 2019 dan angkatan 2020.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov Test X1 dan X2 terhadap Y*, diperoleh hasil KSZ sebesar 0,083 dan Asymp.sig. sebesar 0,200 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data terdistribusi normal. Uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov Test X1 dan X2 terhadap Z* diperoleh hasil sebesar 0.115 dan Asymp.sig sebesar 0.078, di mana dua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal.

3.1 Uji Regresi

Luaran *variable entered/removed* menjelaskan variabel yang dimasukkan atau dihapus dan metode yang digunakan. Variabel yang dimasukkan merupakan variabel nilai Trust (X1,X2) sebagai *predictor* dan metode yang dipakai yaitu metode Enter. Luaran *Model Summary* menjelaskan nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,525 dan dijelaskan besarnya persentase pengaruh X2 dan X1 kepada Y yang disebut koefisien determinasi yang adalah hasil dari penguadratan R. Berdasarkan output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R²) sebesar 0,275, yang memuat pengertian jika pengaruh variabel X1 dan X2 terhadap variabel Y adalah 27,5%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Kemudian uji ANOVA yang digunakan untuk memaparkan apakah ada pengaruh yang signifikan *variable trust* (X1) terhadap variabel partisipasi (Y). Berdasarkan output tersebut dapat dilihat F hitung = 9,502 dengan tingkat signifikansi/probabilitas 0,000 < 0,05, sehingga model regresi bisa digunakan untuk memprediksi Variable partisipasi (Y). Output *Coefficients* melalui Tabel *Coefficients*, kolom B pada constant (a) yaitu 6,641, sedangkan nilai *trust* (b) yaitu -0,043, maka dari itu persamaan regresinya bisa ditulis:

$$Y = a + bX \text{ atau } 6,641 - 0,043X$$

Koefisien b disebut koefisien arah regresi dan menyebutkan bahwa perubahan dari rata-rata *Negative Y* agar setiap perubahan *Negative X* sebesar satu-satuan. Perubahan ini adalah kenaikan bila b bertanda positif dan penurunan bila b bertanda *Negative*. Maka dari persamaan itulah dapat disimpulkan :

1. Konstanta sebesar 6,641 menyebutkan jika tidak ada nilai trust (X1,X2) maka nilai partisipasi (Y) sebesar 6,641.
2. Koefisien regresi X sebesar -0,043 menyebutkan setiap nilai trust (X1,X2) ditambah 1, maka nilai partisipasi akan turun sebesar -0,043.

Luaran *Variable entered/removed* X1 dan X2 terhadap Z dijelaskan tentang variabel yang dimasukkan atau dihapus dan metode yang dipakai. Dalam hal tersebut variabel yang dimasukkan merupakan *Variable trust* (X1,X2) menjadi *predictor* dan metode yang digunakan merupakan metode enter. Jumlah nilai korelasi/hubungan (R) adalah sebesar 0,391 dan menjelaskan besarnya presentase pengaruh variabel bebas (X1,X2) terhadap Variable terikat (Z) yang disebut koefisien determinasi yang adalah hasil dari penguadratan R. Berdasarkan output tersebut didapatkan koefisien determinasi (R²) sebesar (0,153), yang mengandung makna bahwa pengaruh variabel bebas (X1,X2) terhadap variabel terikat (Z) merupakan sebesar 15,3%, sementara sisanya dipengaruhi oleh variabel yang lain.

Luaran ANOVA X1 dan X2 digunakan untuk memaparkan apakah ada pengaruh nyata atau signifikan variabel trust (X1) terhadap variabel partisipasi (X2). Berdasarkan output tersebut dapat dilihat bahwa F hitung = 4,507 dengan tingkat signifikansi (probabilitas) 0,016 < 0,05, maka model regresi bisa

digunakan untuk memprediksi variabel partisipasi (X2). Luaran *Coefficients* dalam kolom B pada *constant* (a) merupakan 9,010, sementara nilai *trust* (b) merupakan -0,018 maka persamaan regresinya dapat disimpulkan :

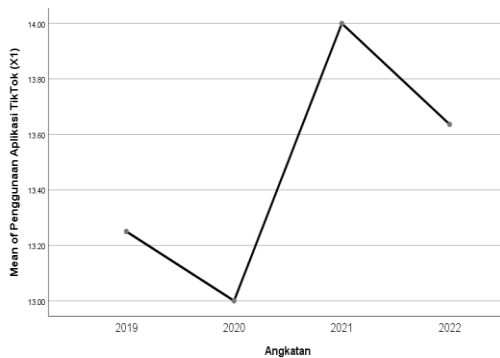
$$Y = a+bX \text{ atau } 9,010 - 0,018X$$

Koefisien b disebut koefisien arah regresi dan menyebutkan bahwa perubahan dari rata-rata variabel Y untuk setiap perubahan variabel X sebesar satu-satuan. Perubahan ini adalah penambahan jika b positif dan penurunan jika b negatif. Maka dari itu persamaan tersebut dapat dibuat:

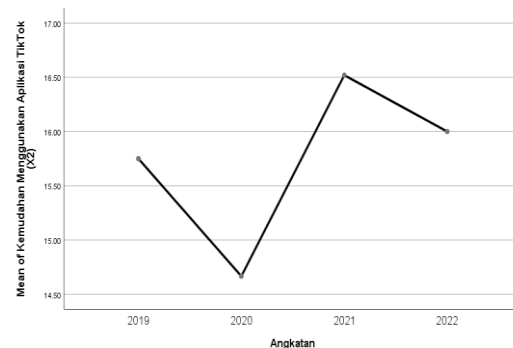
1. Konstanta sebesar 9,010 menyebutkan jika tidak memiliki nilai *trust* maka nilai partisipasi sebesar 9,010.
2. Koefisien regresi X sebesar -0,018 menyebutkan jika nilai *trust* ada penambahan 1, maka nilai partisipasi turun sebesar -0,018.

3.2 Uji ANOVA One-Way

Variabel independen yang dimiliki adalah X1 dan X2, variabel dependen yang dimiliki terdiri dari Y dan Z. Hipotesisnya adalah ada pengaruh efektivitas belajar dan percepatan laju belajar mahasiswa terhadap penggunaan serta kemudahan dari aplikasi TikTok. Berdasarkan dari hasilnya terdapat kesimpulan sebagai berikut: > X1 nilai Levene Statistic 1,882 dengan nilai Sig p = 0,136 > 0,05 sehingga asumsi homogenitas terpenuhi. X2 nilai Levene Statistic 2,217 dengan nilai Sig p = 0,089 > 0,05 sehingga asumsi homogenitas terpenuhi. Y dengan nilai Levene Statistic 1,419 dan nilai Sig p = 0,241 > 0,05 sehingga asumsi homogenitas terpenuhi. Z dengan nilai Levene Statistic 1,419 dan nilai Sig p = 0,241 > 0,05 sehingga asumsi homogenitas terpenuhi.

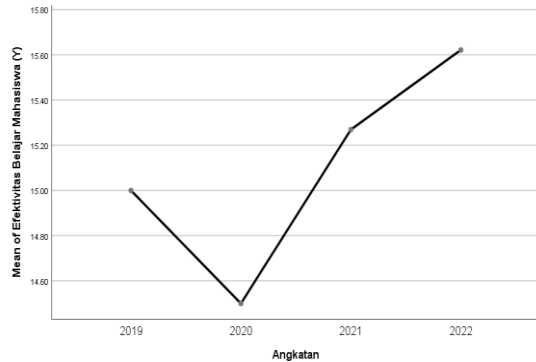


Gambar 2. Means Plot Penggunaan Aplikasi TikTok

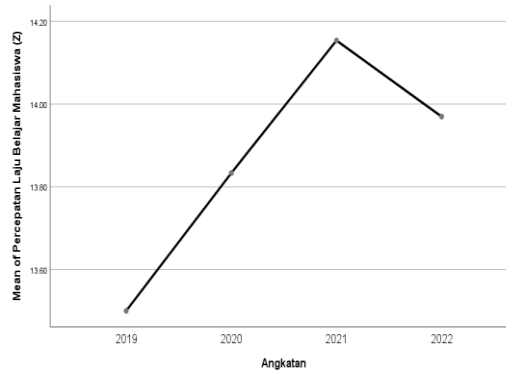


Gambar 3. Means Plot Kemudahan Menggunakan Aplikasi TikTok

Means plot menunjukkan grafik mean X1 pada kelompok mahasiswa angkatan 2019, 2020, 2021, dan 2022. Dari Gambar 2 terlihat bahwa kelompok mahasiswa angkatan 2021 memiliki Penggunaan Aplikasi TikTok yang paling tinggi dari keempatnya. Hasil dari analisis Anova di atas adalah tidak terdapat perbedaan Penggunaan Aplikasi TikTok ditinjau dari angkatan mahasiswa yang ada. Kelompok mahasiswa angkatan 2021 memiliki Penggunaan Aplikasi TikTok paling tinggi dibandingkan angkatan 2019, 2020, dan 2022. Dari Gambar 3 di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dalam kemudahan menggunakan aplikasi TikTok pada setiap angkatan. Kelompok mahasiswa angkatan 2021 memiliki kemudahan dalam penggunaan aplikasi TikTok lebih tinggi dibandingkan mahasiswa angkatan 2019, 2020, dan 2022.



Gambar 4. Means Plot Efektivitas Belajar Mahasiswa



Gambar 5. Means Plot Percepatan Laju Belajar Mahasiswa

Grafik mean Y pada kelompok mahasiswa angkatan 2019, 2020, 2021, dan 2022. Dari Gambar 4 terlihat bahwa kelompok mahasiswa angkatan 2022 memiliki Efektivitas Belajar Mahasiswa yang paling tinggi dari keempatnya. Analisis Anova di atas memiliki kesimpulan bahwa tidak terdapat perbedaan Efektivitas Belajar Mahasiswa ditinjau dari angkatan mahasiswa yang ada. Kelompok mahasiswa angkatan 2022 memiliki Efektivitas Belajar Mahasiswa paling tinggi dibandingkan angkatan 2019, 2020, dan 2021. Grafik mean Percepatan Laju Belajar Mahasiswa pada kelompok mahasiswa angkatan 2019, 2020, 2021, dan 2022. Dari Gambar 5 terlihat bahwa kelompok mahasiswa angkatan 2021 memiliki Percepatan Laju Belajar Mahasiswa yang paling tinggi dari keempatnya. Melalui hasil analisis Anova di atas disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan percepatan laju belajar mahasiswa ditinjau dari angkatan mahasiswa yang ada. Kelompok mahasiswa angkatan 2021 memiliki Percepatan Laju Belajar Mahasiswa paling tinggi dibandingkan angkatan 2019, 2020, dan 2022.

3.3 Uji Chi-Square

Berdasarkan luaran *Chi-Square*, hasil menunjukkan nilai dari Chi-Square Hitung adalah 43.989 dan nilai dari p-value adalah 0.000. Karena chi-square memiliki nilai hitung lebih besar dari p-value lebih kecil dari alpha dan chi-square tabel, dapat disimpulkan jika penulis berhasil menolak H_0 . Selain itu ada hubungan perbedaan yang signifikan di antara kelompok angkatan terhadap berbagai universitas.

3.4 Uji T-Test

Gambar 6 memaparkan jumlah data berdasarkan angkatan, untuk angkatan 2019 sebesar 53 orang, sedangkan angkatan 2020 sebesar 78 orang. Melalui deskriptif statistik bisa disimpulkan ada perbedaan dalam rata-rata penggunaan aplikasi TikTok, kemudahan menggunakan aplikasi TikTok, efektivitas belajar mahasiswa dan percepatan laju belajar mahasiswa antara angkatan 2019 dan angkatan 2020. Lalu untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut signifikan (nyata) atau tidak maka kita harus menafsirkan output “Independent Samples Test”.

Menurut hasil *Independent Samples Test* dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. Levene’s Test for Equality of Variances dari Variabel X1 sejumlah $0,000 < 0,05$ dan dapat diartikan juga bahwa antara angkatan 2019 dan 2020 merupakan heterogen atau berbeda, sedangkan variabel X2 sebesar $0,000 < 0,05$ dan dapat disimpulkan bahwa di antara angkatan 2019 dan 2020 merupakan heterogen (berbeda). Variabel Y sejumlah $0,000 < 0,05$ sehingga dapat diartikan bahwa antara angkatan 2019 dan 2020 merupakan heterogen atau berbeda, variabel Z sebesar $0,027 < 0,05$ maka dapat diartikan bahwa antara angkatan 2019 dan 2020 merupakan heterogen atau berbeda.

Group Statistics					
	Angkatan	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Penggunaan Aplikasi TikTok (X1)	2019	53	13.4151	1.44693	.19875
	2020	78	14.5641	3.79196	.42935
Kemudahan Menggunakan Aplikasi TikTok (X2)	2019	53	15.8113	.83336	.11447
	2020	78	16.1026	3.50728	.39712
Efektivitas Belajar Mahasiswa (Y)	2019	53	14.9245	.70299	.09656
	2020	78	14.6026	1.45352	.16458
Percepatan Laju Belajar Mahasiswa (Z)	2019	53	13.4340	1.13526	.15594
	2020	78	14.1410	1.84267	.20864

Gambar 6. Group Statistics

Kemudian variabel X1 didapati nilai Sig.(2-tailed) angkatan 2019 adalah $0,037 < 0,05$ dan angkatan 2020 sebanyak $0,017 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata penggunaan aplikasi TikTok antara angkatan 2019 dan angkatan 2020. Lalu variabel X2 memiliki nilai Sig. (2-tailed) angkatan 2019 sebesar $0,554 > 0,05$ dan angkatan 2020 sejumlah $0,483 > 0,05$ oleh sebab itu H_0 diterima dan H_a ditolak, yang artinya tidak ada perbedaan rata-rata kemudahan menggunakan aplikasi TikTok antara angkatan 2019 dan angkatan 2020. Lalu variabel Y diketahui nilai Sig. (2-tailed) angkatan 2019 sebesar $0,137 > 0,05$ dimana H_0 diterima dan H_a ditolak dan angkatan 2020 sebanyak $0,094 < 0,05$ dimana H_0 ditolak dan H_a diterima. Lalu variabel Z memiliki nilai Sig. (2-tailed) angkatan 2019 sebesar $0,014 < 0,05$ maka hasilnya H_0 ditolak dan H_a diterima sedangkan angkatan 2020 sebesar $0,008 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

3.5 Path Analysis

Dalam penelitian ini ingin menganalisis apakah ada gejala heteroskedastisitas atau tidak. Metode yang akan digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah metode *path analysis*:

1. Analisis pengaruh X1 terhadap Y: Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai signifikansi X1 sebesar $0,216 > 0,05$. Dari sini disimpulkan bahwa X1 tidak berpengaruh signifikan secara langsung terhadap Y.
2. Analisis pengaruh X2 terhadap Y: Berdasarkan hasil analisis, nilai signifikansi X2 adalah $0,072 < 0,05$. Dari sini disimpulkan bahwa X2 tidak berpengaruh signifikan secara langsung terhadap Z.
3. Analisis Pengaruh X1 terhadap Z: Berdasarkan hasil analisis nilai signifikansi X1 sebesar $0,005 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa secara langsung terdapat pengaruh signifikan X1 terhadap Z
4. Analisis pengaruh X2 terhadap Z: Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai signifikansi Y sebesar $0,845 > 0,05$. Maka, disimpulkan bahwa secara langsung tidak terdapat pengaruh signifikan X2 terhadap Z.
5. Analisis pengaruh Y terhadap Z: Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi Y sebesar $0,002 < 0,05$. Dari sini dapat disimpulkan bahwa Y memiliki pengaruh signifikan secara langsung terhadap Z
6. Analisis pengaruh X1 melalui Y terhadap Z: Berdasarkan analisis yang dilakukan, pengaruh langsung X1 terhadap Z adalah sebesar $0,317$. Sedangkan pengaruh tidak langsung X1 melalui Y terhadap Z adalah mengalikan nilai beta X1 dengan Y dan mengalikan nilai beta Y dengan Z, yaitu: $0,317 \times 0,270 = 0,039$. Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diketahui nilai pengaruh langsung

sebesar 0,317, dan nilai pengaruh tidak langsung lebih besar dari nilai pengaruh langsung. Hasil ini menunjukkan bahwa X1 melalui Y secara tidak langsung berpengaruh signifikan terhadap Z.

7. Analisis pengaruh X2 dan Y terhadap Z: Diketahui bahwa pengaruh langsung X2 terhadap Z adalah 0,022. Namun pengaruh tidak langsung dari X1 melalui Y terhadap Z adalah mengalikan beta dari X2 dengan Y dan mengalikan beta dari Y dengan Z, yaitu: $0,216 \times 0,270 = 0,058$. Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diketahui nilai pengaruh langsung sebesar 0,022, dan nilai pengaruh tidak langsung lebih besar dari nilai pengaruh langsung. Hasil ini menunjukkan bahwa X2 melalui Y secara tidak langsung berpengaruh signifikan terhadap Z.

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Pada penelitian ini terdapat pengaruh secara tidak langsung dari penggunaan aplikasi TikTok dalam efektivitas belajar dan percepatan laju belajar para mahasiswa. Sama halnya dengan kemudahan dari penggunaan aplikasi TikTok yang terdapat pengaruh secara tidak langsung dari efektivitas dan percepatan laju belajar para mahasiswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi TikTok secara tidak langsung mempengaruhi efektivitas serta percepatan laju belajar para mahasiswa di Yogyakarta.

4.2 Saran

Harapan peneliti terhadap penelitian ini adalah dapat menjadi referensi bagi pembaca dan menjadi pengetahuan baru bagi mereka. Hasil dari penelitian juga menjadi referensi untuk penelitian lainnya. Selain itu peneliti berharap bahwa para mahasiswa dapat memanfaatkan kemajuan teknologi terkhusus aplikasi TikTok ini untuk hal yang positif, dan perlu adanya upaya untuk meningkatkan kesadaran tentang pengaruh dari penggunaan aplikasi TikTok atau strategi untuk membantu mahasiswa mengelola waktu lebih efektif dan efisien, sehingga para mahasiswa bisa tetap mempertahankan serta meningkatkan prestasi mereka.

Referensi

- [1] K. F. Faradis, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Konsentrasi Belajar Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Institut Ilmu Al-Qur'an (Iiq) Jakarta," Institut Ilmu Al Quran (IIQ) Jakarta, Jakarta, 2021.
- [2] W. N. Aji, "Aplikasi Tik Tok sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia," *Proceeding of Pekalongan University*, pp. 431-440, 2018.
- [3] D. P. R. Adawiyah, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang," *Jurnal Komunikasi*, vol. 14 No.2, pp. 135-148, 2020.
- [4] C. M. Annur, "Pengguna TikTok Naik 20% Selama Pandemi, Terbanyak Konten Edukasi," *KataData.co.id*, 18 May 2020. [Online]. Available: <https://katadata.co.id/ekarina/digital/5ec2245aa8bc7/pengguna-TikTok-naik-20-selama-pandemi-terbanyak-konten-edukasi>. [Accessed 22 March 2023].
- [5] "Kompas.com," *Kompas*, 19 April 2021. [Online]. Available: <https://tekno.kompas.com/read/2021/04/19/14020037/jumlah-pengguna-aktif-bulanan-TikTok-terungkap?page=all>. [Accessed 9 April 2023].
- [6] E. Pramana, "Jawapos," *Jawa Pos*, 7 Maret 2023. [Online]. Available: <https://www.jawapos.com/aplikasi/01440654/waktu-untuk-menonton-TikTok-sangat-tinggi-hampir-menyamai-netflix>. [Accessed 9 April 2023].
- [7] H. Midun, "Penggunaan Media Pembelajaran Menuju Produktivitas Belajar Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, vol. 8, pp. 83-92, 2016.

- [8] M. Zaputri, "Dampak Kecanduan Media Sosial Tik Tok terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Iain Batusangkar," Publikasi IAIN Batusangkar, Batusangkar, 2021.
- [9] "Dampak Penggunaan Aplikasi Online TikTok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi," vol. I, no. 1, pp. 1-10, 2021.
- [10] A. A. Dev, "Pemanfaatan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, pp. 1-8, 2021.
- [11] D. N. Viranti, Pengaruh Pemasaran Konten Hiburan TikTok Terhadap Niat Menggunakan Aplikasi TikTok: Studi Muslim Generasi Z, Yogyakarta: Fakultas Bisnis Dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia, 2021.
- [12] F. Nurdiansyah and T. Suhartini, "Nilai Edukasi pada Aplikasi TikTok di Kalangan Remaja Kota Bandung," *KOMUNIKASIANA Journal of Communication Studies*, vol. 3, pp. 138-146, 2021.
- [13] M. S. Hanafy, "Konsep Belajar dan Pembelajaran," *Lentera Pendidikan*, vol. 17, pp. 66-79, 2014.
- [14] P. Setyosari, "Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas," *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, vol. 1, pp. 20-30, 2014.
- [15] I. Junaedi, "Proses Pembelajaran yang Efektif," *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, vol. 3, pp. 19-25, 2019.
- [16] E. T. Hutamy, A. N. Q. A. Alisyahbana, N. Arisah and M. Hasan, "Efektivitas Pemanfaatan Tik Tok sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Dompot Dhufa*, vol. 11, pp. 21-26, 2021.
- [17] N. Khalisah, "Hubungan Produktivitas Mahasiswa dengan Pandemi," *Psyarxiv*, pp. 1-8, 2021.
- [18] N. P. S. E. Y. d. L. F. P. Ayu Kammawati, "Perubahan Produktivitas Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19," *Journal of Technopreneurship on Economics and Business Riview*, p. 12, 2020.
- [19] E.A.S.D.S.N.H.Rahayu Mardikaningsih, "Hubungan Perilaku Produktif dan Minat Mahasiswa Berwirausaha," *Jurnal Manajemen, Bisnis, dan Kewirausahaan*, pp.Vol. 1,No.2, hal.121-130,2021.
- [20] H. Midun, "Penggunaan Media Pembelajaran Menuju Produktivitas Belajar Peserta Didik," vol. VIII, no. 1, pp. 83-92, 2016. H. Midun, "Penggunaan Media Pembelajaran Menuju Produktivitas Belajar Peserta Didik," vol. VIII, no. 1, pp. 83-92, 2016.
- [21] M. Azahra, "IDN Times Sulsel," IDN Times, 4 July 2022. [Online]. Available: <https://sulsel.idntimes.com/life/education/mutiara-azahra-3/akun-TikTok-yang-memberi-konten-edukasi-c1c2?page=all>. [Accessed 9 April 2023].
- [22] A. Zubaidi, Junanah and M. J. Shodiq, "Pengembangan Media Pembelajaran Mahârah Al-Kalâmberbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi TikTok," *Arabi: Journal of Arabic Studies*, vol. VI, pp. 119-134, 2021.
- [23] M. U. Batoebara, "Aplikasi Tik-Tok Seru-Seruan Atau Kebodohan," *JurnalNetwork Media*, vol. III, pp. 59-65, 2020.
- [24] N. S. Ramdani, A. Hadiapurwa and H. Nugraha, "Potensi Pemanfaatan Media Sosial TikTok sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Daring," *Akademika Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. X, pp. 425-435, 2021.

- [25] M. Toha and E. Umisara, "Respon Mahasiswa terhadap Aplikasi TikTok Sebagai Salah Satu Media Pengembangan Media Pembelajaran di Universitas Kabupaten Brebes," *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, vol. IV, pp. 5607-5616, 2022.
- [26] S. Jonathan, "Mengenal Path Analysis: Sejarah, Pengertian dan Aplikasi," *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis*, pp.289-294, 2011.
- [27] Nurjalia, "Pengaruh Media Sosial terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry," UIN Ar-Raniry, Aceh, 2018.
- [28] B. C. Ujah-Ogbuagu, "Social Media Addiction and Academic Productivity Amongst Nigerian Students: Implications," *International Journal of Knowledge, Innovation and Entrepreneurship*, vol. 9 No. 3, pp. 21-40, 2021.