

# Pengaruh gratifikasi instan aplikasi TikTok terhadap perilaku belajar siswa

Salman Shiddiq\*, Muhammad Taufik

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indonesia

\* [slmnshiddiq@gmail.com](mailto:slmnshiddiq@gmail.com)

## Abstract

*This article discusses the influence of instant gratification generated from using the TikTok app on students' learning behavior. The background of this article is the increasing use of TikTok among teenagers in Indonesia, especially in the age range of 18-24 years. This study uses the Uses and Gratification theory to explain why students are interested and addicted to using TikTok, as well as how TikTok usage behavior can affect students' learning behavior. Using the library research method, the researcher explains the influence of TikTok on learning behavior from various reading sources. The results show that the instant gratification obtained from using TikTok has created a new culture that has an impact on student learning behavior, such as difficulty in concentrating for a long time and negative implications for student learning culture. This article concludes that excessive use of TikTok can have a negative impact on student learning behavior, so efforts are needed to regulate and control the use of the TikTok application among students.*

**Keywords:** Gratification; Learning Behaviour; Tiktok App

## Abstrak

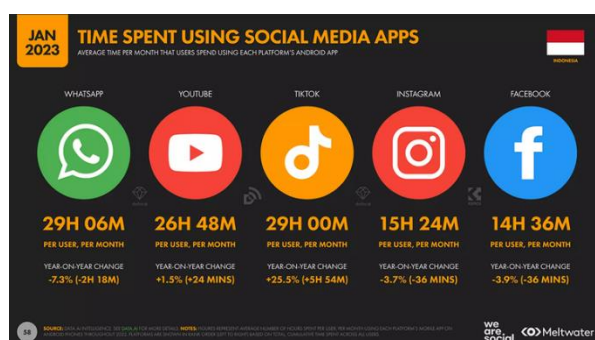
Artikel ini membahas pengaruh gratifikasi instan yang dihasilkan dari penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku belajar siswa. Latar belakang artikel ini adalah meningkatnya penggunaan aplikasi TikTok di kalangan remaja di Indonesia, khususnya pada rentang usia 18-24 tahun. Studi ini menggunakan teori *Uses and Gratification* untuk menjelaskan mengapa siswa tertarik dan kecanduan menggunakan TikTok, serta bagaimana perilaku penggunaan TikTok dapat memengaruhi perilaku belajar siswa. Dengan metode studi literatur (library research) peneliti menjelaskan pengaruh TikTok terhadap perilaku belajar dari beragam sumber bacaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gratifikasi instan yang didapat dari penggunaan TikTok telah menciptakan budaya baru yang berdampak pada perilaku belajar siswa, seperti kesulitan untuk berkonsentrasi dalam waktu yang lama dan implikasi negatif terhadap budaya belajar mahasiswa. Artikel ini menyimpulkan bahwa penggunaan TikTok yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap perilaku belajar siswa, sehingga diperlukan upaya untuk mengatur dan mengontrol penggunaan aplikasi TikTok di kalangan siswa.

**Kata kunci:** Aplikasi Tiktok; Gratifikasi; Perilaku Belajar

## Pendahuluan

Musnaini, dkk. (2020) mengatakan bahwa Era *society* 5.0 menjadikan batas antara dunia digital dengan dunia fisik menjadi sangat transparan dalam kehidupan. Era ini menawarkan banyak kemudahan dalam menggali dan mencari informasi bagi siapa saja yang ingin tau tentang segala hal. Menyikapi hal ini, Junawan dan Laugu (2020) menyatakan bahwa terkhusus di Indonesia terjadi peningkatan *user* media

sosial diikuti berbagai macam proses cara penggunaannya. Tawaran ini diterima baik oleh kalangan remaja Indonesia ditandai dengan adanya anomali peningkatan penggunaan media sosial yang signifikan. Menurut *Katadata*, (Kusnandar, 2023) 10 negara dengan jumlah *user* TikTok terbanyak di dunia, Indonesia masuk ke dalam peringkat kedua terbanyak dengan mencapai angka 112,98 juta jiwa pada April 2023. Dilansir dari *wearesocial* bahwa pengguna *platform* media sosial TikTok yang ada di Indonesia meningkat pesat sebesar 7,7% yang semula pada tahun 2022 di angka 63,1% menjadi 70,% pada tahun 2023. Hasil riset tersebut juga mengatakan bahwa pengguna yang terbesar adalah dari kalangan remaja pada rentang usia 18-24 tahun. Bahkan selama 29 jam per tahun pengguna TikTok menghabiskan waktunya untuk menatap aplikasi TikTok, Temuan ini menjadikan peringkat pertama mengungguli *whatsapp*, *Youtube* dan media sosial lainnya.



Sumber: <https://teknokompas.com/>

Gambar 1. Waktu penggunaan media sosial di Indonesia

Sajian data ini mengindikasikan secara jelas bahwa para remaja cenderung menggunakan media sosial TikTok dalam kehidupan mereka. Ilahin (2022) mengatakan bahwa TikTok merupakan aplikasi yang memberikan efek khusus yang unik dan menarik, memungkinkan pengguna untuk membuat video pendek yang menarik dan membagikannya dengan teman-teman atau pengguna lainnya dengan mudah. Pada awal kemunculannya, TikTok tidak seperti yang kita kenal pada saat sekarang ini. Perusahaan asal Cina, *Byte Dance* pada September 2016 lalu *launching* aplikasi video pendek bernama *Douyin* (Malimbe, dkk., 2021). Kehadiran TikTok disambut baik oleh masyarakat lokal maupun mancanegara, sehingga untuk terjun ke pangsa pasar internasional, nama *Douyin* berubah menjadi TikTok guna memudahkan pelafalan dan memperlancar *branding* dari aplikasi ini. TikTok mulai dikenal di Indonesia pada tahun 2018 dan kian melesat karena adanya pandemi *Covid-19* yang menimpa dunia (Kusnandar, 2023).

Fenomena kecanduan aplikasi TikTok sangat menarik jika dilihat dari perspektif teori *Uses and Gratification*. Nwafor dan Nnaemeka (2023) dalam jurnalnya mengatakan bahwa teori *Uses and Gratification* merupakan salah satu bentuk teori komunikasi yang menyatakan bahwa secara aktif setiap individu dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan tertentu akan memilih dan mengonsumsi konten media tertentu. *Uses and Gratification* (UGT) menyarankan agar individu menggunakan

media untuk mengeksplorasi dan menegaskan identitas mereka. Sehingga video-video pendek TikTok, yang sering kali memuat konten humor, tarian, dan kegiatan kreatif, menyediakan sarana bagi siswa untuk bersantai dan melepaskan diri dari tekanan tuntutan akademis.

Teori *Use and Gratification* dilahirkan oleh tiga ilmuwan bernama Elihu Katz, Jay G. Blumler, dan Michael Gurevitch. Fenomena awal lahirnya teori *uses and gratification* yakni karena ketiga ilmuwan tersebut melihat bahwa orang-orang memiliki hasrat (dilihat dari psikologi dan sosial) untuk memilih apa yang mereka inginkan dari adanya terpaan media (H & Ashri, 2021). Falgoust dkk., (2022) menerangkan bahwa ada lima asumsi utama yang mendasari hal ini; 1) pengguna diarahkan pada pendekatan tujuan, artinya para pengguna memiliki motif dan tujuan tertentu dalam memilih dan mengonsumsi konten media yang para pengguna pilih. 2) Pengguna memainkan peran aktif dalam media yang mereka konsumsi, bukan hanya sebagai penerima pasif. 3) Media bersaing dengan sumber-sumber yang lain dalam pemuasan kebutuhan, sehingga menjadi motif bagi para pengguna untuk menggunakan media sosial. 4) Pengguna menyadari motivasi mereka dalam menggunakan media, sehingga dapat mengevaluasi tingkat kepuasan yang diperoleh penggunaannya. 5) Hanya pengguna yang dapat mengevaluasi nilai dari konten media dan kepuasan dari media sosial yang mereka konsumsi. Pemahaman atas teori *Uses and Gratification* ini dapat membantu menjelaskan mengapa siswa begitu tertarik dan kecanduan dengan aplikasi TikTok, serta bagaimana perilaku penggunaan TikTok dapat memengaruhi perilaku belajar siswa. Analisis dari perspektif teori ini dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai fenomena yang akan diteliti.

*Gratifikasi instan* yang lahir dari konsumsi TikTok yang berlebihan membuat terciptanya budaya baru dalam kehidupan. Rahmawati (2023) dalam skripsinya menyebutkan bahwa dalam penelitiannya di SMPN 9 Tangerang Selatan, terjadi perubahan perilaku belajar siswa. Siswa di SMPN 9 Tangerang Selatan sulit untuk konsentrasi dalam waktu yang lama. Kemudian Faradis (2022) dalam hasil risetnya juga mengemukakan terdapat implikasi yang terjadi dalam penggunaan aplikasi TikTok terhadap budaya belajar mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Menyebutkan bahwa terdapat implikasi yang signifikan terhadap konsentrasi dari mahasiswa di sana. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Fatimah dan Zubaidah (2022) melibatkan 250 siswa SMA di Indonesia. Studi ini menemukan bahwa penggunaan TikTok secara berlebihan memiliki dampak yang signifikan terhadap penurunan prestasi akademik siswa. Zubaidah mendapati temuan bahwa rata-rata siswa menghabiskan 2-3 jam waktu per hari dalam menggunakan TikTok dalam frekuensi 5-10 kali per hari. Hal ini berdampak pada penurunan nilai akademik siswa yang turun sebesar 68% sejak intensif menggunakan aplikasi TikTok. Temuan serupa lainnya juga diperoleh dari penelitian Nugroho dkk. (2021) bahwa 72% siswa mengakui terlalu sering *scroll* dan menonton konten TikTok sehingga mengabaikan waktu belajar.

Maka berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk membuat uraian-uraian di atas menjadi latar belakang dalam artikel ini. Contoh-contoh kasus ini mendemonstrasikan secara konkret bagaimana gratifikasi instan yang terjadi di kalangan pelajar Indonesia. Hal ini dipicu oleh dorongan memenuhi kebutuhan hiburan dan pengakuan sosial yang berdampak serius pada perilaku belajar siswa. Banyaknya remaja dalam tanda kutip masih usia sekolah yang menggunakan TikTok dan mengonsumsi konten-konten *short video* yang terdapat di dalam TikTok ini. Maka timbullah pertanyaan bagaimana perubahan perilaku belajar siswa yang sering menggunakan aplikasi TikTok?.

## Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan jenis kepastakaan (*library research*). Penelitian *library research* yakni dengan mengumpulkan berbagai penelitian, literatur, buku, dan sumber dokumen lainnya yang berkaitan dengan kajian penelitian yang dilakukan untuk mendukung hasil kajian melalui studi pustaka (Khatibah, 2011). Snyder (2019) juga menjelaskan studi kepastakaan dapat diartikan sebagai dasar untuk pengembangan pengetahuan, membuat pedoman kebijakan dan praktik, serta sebagai awal dari ide-ide baru untuk penelitian selanjutnya. Dengan kata lain, studi kepastakaan menjadi landasan dasar untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan baru, menghasilkan panduan kebijakan dan praktik, serta memunculkan gagasan-gagasan baru yang dapat dieksplorasi melalui penelitian di masa mendatang.

## Hasil dan Pembahasan

Terjadi perubahan perilaku belajar siswa pada yang dipengaruhi oleh sifat gratifikasi instan dari aplikasi TikTok ini. Gratifikasi instan yang dimaksud menitik beratkan aplikasi TikTok yang menyajikan konten-konten video singkat yang memberikan kepuasan sementara kepada penggunanya. Kepuasan sementara ditunjukkan pada ketahanan dari pengguna dalam menonton 1 video. Remaja sekarang cenderung tidak mampu bertahan konsentrasi dengan durasi video yang lama. Mereka akan lebih memilih video-video yang berdurasi singkat dan menarik, ataupun remaja akan men-*skip* video langsung pada pembahasan inti.

Aplikasi TikTok yang menjamur di kalangan remaja membawa dampak negatif yang sangat terasa di dalam kehidupan. Azizah dkk. (2023) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa jejaring sosial memiliki kemampuan menghipnotis penggunanya agar mereka terus membuka dan memanfaatkannya. Dalam penelitian ini, pada aplikasi TikTok yang menyajikan konten unik, menarik dan *viral* membuat penggunanya merasa terlena menyelami lautan informasi yang disajikan. Peningkatan pengguna TikTok terjadi pada masa pandemi *covid-19* tahun 2019 silam, dikarenakan *lockdown* yang terjadi di Indonesia mengharuskan semua aktivitas berubah melalui dalam jaringan. teori motif menurut McQuail dalam Subagiyo (2023) terdapat 4 kategori motif antara lain:

1. Motif Informasi

Keinginan untuk mengumpulkan informasi dan ketakutan dalam ketinggalan informasi

2. Motif Identitas Pribadi

Keputusan seseorang menggunakan media, didasari pada pencarian jati diri dan haus pengakuan dari orang lain

3. Motif Integrasi dan Interaksi Sosial

Penggunaan media agar tidak terputusnya hubungan kontak dengan orang lain

4. Motif Hiburan

Rasa bosan dan keinginan mencari kepuasan menjadi motif yang kuat. Namun dari yang terjadi, motif hiburan yang berperan andil dalam penggunaan TikTok di kalangan remaja dan pelajar. Kesenangan dan kepuasan hanya menjadi tujuan utama dalam penggunaan media ini. Hal ini mengindikasikan bahwa dalam proses belajar pun banyak pelajar yang tidak mampu fokus dalam proses pembelajaran. Ketika guru menjelaskan di depan kelas, banyak siswa yang membuka Hp nya dan bermain TikTok.

Arjuna dkk. (2024) menyebutkan bahwa Algoritma yang ditawarkan TikTok menyajikan pengalaman yang unik dan personal terhadap setiap penggunaannya. Algoritma konten TikTok menghasilkan fitur FYP (*For Your Page*) yang dimiliki setiap pengguna berdasarkan apa yang paling sering dia liat dan paling sering dia cari di aplikasi TikTok tersebut. Algoritma yang tersaji pada TikTok menjadi motif hiburan yang paling melenakan bagi para penggunaannya. Membawa hanyut semakin dalam, semakin lama dan semakin jauh menyelami dunia hiburan yang disajikan namun dengan gratifikasi instan tadi. Kepuasan mampu tergali secara mendalam dalam waktu yang singkat dan salin berkesinambungan (Akhyar, Nelwati, et al., 2024).

Kepuasan instan yang disajikan TikTok membuat otak tak sanggup menyadari realitas yang telah terjadi di dunia nyata pada saat pengguna menikmati aplikasi TikTok itu. Secara biologis, hormon *dopamine* telah membanjiri otak para remaja dengan sajian konten *short* yang menimbulkan perilaku *gratifikasi instan* dan cepat bosan. Sehingga remaja cenderung mengalami penurunan konsentrasi dan cepat bosan ketika melakukan pembelajaran yang relatif lama baik secara pribadi maupun ketika ada guru di sekolah.

Maka pengaruh yang diakibatkan dari efek gratifikasi instan TikTok ini di antaranya (Annisa, 2023):

1. Menurunnya minat belajar mandiri

Menurunnya minat belajar dipengaruhi dari konten TikTok yang dikonsumsi oleh pengguna

2. Rentang perhatian yang pendek

Konten Tiktok yang singkat dan pendek membuat pelajar menjadi sulit mengarahkan perhatiannya pada pembelajaran yang berlangsung dalam waktu yang lama

3. Preferensi untuk informasi instan dan dangkal

Penyajian konten yang singkat dan cepat membuat pembahasan yang tidak mendalam, sehingga berefek pada pemahaman pengguna terkhusus pelajar yang terbiasa mengambil informasi hanya dari kulit luarnya saja tanpa mendalam dan rinci. Hal ini dapat menghambat kemampuan mereka dalam menganalisis konsep-konsep yang kompleks

4. Kurangnya kemampuan untuk menunda kepuasan

Siswa yang terbiasa dengan gratifikasi instan dapat mengalami kesulitan dalam menunda kepuasan atau menunda keinginan mereka saat belajar. Hal ini dapat berdampak pada kemampuan mereka untuk mengelola waktu, menyelesaikan tugas-tugas yang membutuhkan lebih banyak waktu, dan menunda keinginan untuk segera mendapatkan hasil atau *feedback*.

Aubryla & Ratnawati (2023) menyatakan bahwa ada beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam mengatasi penggunaan TikTok yang berlebihan di antaranya:

1. Membatasi Waktu Penggunaan TikTok

Atur *timer* di Hp masing-masing ketika sedang membuka TikTok. Memperingati diri sendiri dan memberikan Batasan tidak boleh lebih dari 3 jam untuk membuka TikTok

2. Menahan diri untuk tidak membuka TikTok

Jangan biarkan diri sendiri terbiasa untuk selalu membuka TikTok. Tahan dirimu agar tidak kecanduan

3. Lakukan hobi baru

Mencoba hobi baru sangat efektif dalam mengalihkan pikiran dari menggunakan aplikasi TikTok.

4. Non-aktifkan notifikasi TikTok

Notifikasi yang non aktif akan membuat kita tidak *aware* kepada hal-hal hiburan yang ada di TikTok.

Dari hasil temuan di atas dapat penulis pahami bahwa penggunaan aplikasi TikTok pada kalangan pelajar memiliki dampak yang signifikan dalam mempengaruhi perilaku belajar siswa. Di antaranya menurunnya minat belajar mandiri, mempengaruhi kualitas waktu kefokusannya siswa, cenderung menerima informasi yang instan dan dangkal serta sulit menahan diri dalam pemuasan yang sifatnya sementara. Penulis beranggapan bahwa dampak-dampak di atas tidak bisa dipandang sebelah mata. Gaya belajar yang instan dan singkat akan membuat pengetahuan yang diperoleh siswa menjadi dangkal dan sempit. Tingkat fokus yang cepat hilang, akan berdampak pada elemen dan komponen lainnya. Seperti suasana

kelas bisa menjadi tidak kondusif, hasil belajar yang rendah karena tidak adanya pengetahuan yang diperoleh secara utuh dan masih banyak lagi efek yang dapat ditimbulkan.

## **Kesimpulan**

Penggunaan aplikasi TikTok yang berlebihan oleh siswa dapat memberikan dampak negatif terhadap perilaku belajar mereka. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui teori *Uses and Gratification*, yang menyatakan bahwa individu secara aktif memilih dan mengonsumsi konten media tertentu untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka. Dalam kasus penggunaan TikTok oleh siswa, konten yang menarik dan mudah dikonsumsi memberikan gratifikasi instan, namun hal ini dapat mengganggu konsentrasi dan fokus siswa saat belajar, seperti kesulitan berkonsentrasi dalam waktu yang lama. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi TikTok yang tidak terkendali dapat mempengaruhi perilaku belajar siswa secara signifikan

## **Daftar Pustaka**

- Akhyar, M., Iswantir, M., Febriani, S., & Gusli, R. A. (2024). Strategi Adaptasi dan Inovasi Kurikulum Pendidikan Islam di Era Digital 4.0. *Instructional Development Journal*, 7(1).
- Akhyar, M., Nelwati, S., & Khadijah, K. (2024). The Influence Of The Profile Strengthening Of Pancasila Students (P5) Project On Student Character At SMPN 5 Payakumbuh. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(1).
- Annisa, R. N. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Griya Bandung Indah. 6(2), 346–352.
- Arjuna, B., Mulyadi, B. S., Asardan, M. H., Adristina, N., Sekarwangi, N., Ardana, R. A. Z., Hanafi, R., & Khaerani, S. (2024). Pengaruh Algoritma Rekomendasi terhadap Personalisasi Konten Digital di TikTok pada Mahasiswa Sistem Informasi UNNES. *Jurnal Potensial*, 3(1), 117–127.
- Aubryla, H., & Ratnawati, V. (2023). Strategi Mengelola Penggunaan Tiktok Agar Tidak Mempengaruhi Konsentrasi Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-6*, 611–621.
- Azizah, M., Deliani, N., & Batubata, J. (2023). Dampak Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2512–2522. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.536>
- Falgoust, G., Winterlind, E., Moon, P., Parker, A., Zinzow, H., & Chalil, K. (2022). Applying the uses and gratifications theory to identify motivational factors behind young adult's participation in viral social media challenges on TikTok. *Human Factors in Healthcare*, 2. <https://doi.org/10.1016/j.hfh.2022.100014>
- Faradis, K. F., & Reksiana. (2022). Tiktok Application: A Study of Student Learning Concentration. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 2(1), 37–55. <https://doi.org/10.15575/jipai.v2i1.15299>
- H, H. K., & Ashri, N. (2021). Fenomena Penggunaan Media Sosial : Studi Pada Teori Uses and Gratification. *Jurnal Teknologi Dan Informasi Bisnis*, 3(1), 92–104.
- Ilahin, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tik-Tok Terhadap Karakter Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *Ibtida': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 03(01), 112–119.
- Junawan, H., & Laugu, N. (2020). Eksistensi Media Sosial , Youtube , Instagram dan

- Whatsapp Ditengah Pandemi Covid-19 Dikalangan Masyarakat Virtual Indonesia 1 Hendra A . PENDAHULUAN Perkembangan teknologi media yang sangat pesat serta dengan kemajuan teknologi-teknologi yang semakin har. *Baitul Ulum: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 4(1), 41–57.
- Khatibah. (2011). Penelitian Kepustkaan. *Jurnal Iqra'*, 05(01), 36–39.
- Kusnandar, V. B. (2023). *10 Negara Pengguna TikTok Terbesar di Dunia, Indonesia Juara Dua*. <https://Databoks.Katadata.Co.Id/>.
- Malimbe, A., Waani, F., & Suwu, E. A. . (2021). Jurnal ilmiah soDampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manadociety. *JURNAL ILMIAH SOCIETY*, 1(1).
- Musnaini, Suherman, Wijoyo, H., & Indrawan, I. (2020). *INDUSTRY 4.0 vs SOCIETY 5.0* (Issue May). Cv. Pena Persada.
- Nugroho, A., A, S., & W, H. (2021). Dampak penggunaan aplikasi TikTok terhadap prestasi akademik siswa SMP di Jakarta. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(3).
- Nwafor, G. U., & Nnaemeka, F. O. (2023). Uses and Gratifications of TikTok Platform among University Undergraduates. *African Journal of Social Sciences and Humanities Research*, 6(6). <https://doi.org/10.52589/AJSSHR-66FABNCR>
- Rahmawati, E. (2023). *Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Belajar Siswa*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Siti, F., & Zubaidah. (2022). Pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap prestasi belajar siswa SMA di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2).
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104(July), 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Subagiyo, N. A. (2023). Motif Penggunaan Tiktok di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Pendahuluan. *Journal of Islamic and Muhammadiyah Studies*, 5, 1–9.