

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan dalam berbagai aktivitas kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital memberikan kemudahan dalam memperoleh, menyampaikan, dan mengakses informasi sehingga proses pembelajaran tidak lagi hanya bergantung pada kegiatan tatap muka di ruang kelas. Perkembangan tersebut mendorong munculnya berbagai bentuk pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan mahasiswa memperoleh informasi dan pengetahuan melalui berbagai sumber digital. Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan teknologi digital juga memberikan peluang bagi mahasiswa untuk belajar secara lebih fleksibel sesuai dengan kebutuhan dan waktu yang dimiliki (Chusen dkk., 2024).

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran juga mendorong penggunaan berbagai platform sebagai media pendukung kegiatan belajar. Media digital memungkinkan materi pembelajaran disampaikan dalam bentuk yang lebih beragam, seperti teks, gambar, audio, dan video. Kehadiran platform berbasis video dan media sosial semakin memperluas pilihan sumber belajar bagi mahasiswa karena informasi dapat diperoleh dengan mudah melalui perangkat yang digunakan sehari-hari. Kondisi tersebut mendukung perkembangan *digital learning* dan *flexible learning*, yaitu pembelajaran yang dapat berlangsung di luar ruang kelas dengan memanfaatkan sumber dan teknologi digital (Berikang dkk., 2025; Chusen dkk., 2024).

Media sosial yang pada awalnya banyak digunakan sebagai sarana komunikasi, interaksi, dan hiburan juga mengalami perkembangan fungsi menjadi media untuk memperoleh dan menyebarkan informasi. Konten yang tersedia pada media sosial tidak hanya berupa hiburan, tetapi juga mencakup informasi, pengetahuan, tutorial, dan materi edukatif.

Karakteristik penyajian informasi yang ringkas, visual, dan mudah diakses membuat media sosial memiliki peluang untuk digunakan sebagai sumber belajar tambahan bagi mahasiswa (Ramdani dkk., 2021). Pemanfaatan media sosial sebagai sumber pembelajaran juga sejalan dengan karakteristik mahasiswa yang terbiasa menggunakan teknologi digital dalam aktivitas sehari-hari.

Salah satu platform media sosial yang berkembang pesat adalah TikTok. TikTok merupakan platform berbasis video pendek yang memungkinkan pengguna membuat, mengedit, dan membagikan berbagai jenis konten secara kreatif. Karakteristik TikTok yang mengutamakan video singkat, visual, dan interaktif memberikan peluang bagi penyampaian informasi dalam bentuk yang lebih ringkas dan menarik. Meskipun TikTok dikenal sebagai platform hiburan, perkembangannya juga diikuti oleh munculnya berbagai konten informatif dan edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran (Wijaya dkk., 2022). Penelitian Conde-Caballero dkk., (2024) menunjukkan bahwa TikTok dapat digunakan sebagai lingkungan *microlearning* pada pendidikan tinggi. Dalam penelitian tersebut, mahasiswa memberikan penilaian positif terhadap pengalaman pembelajaran dan kontennya yang diberikan melalui TikTok.

Pemilihan TikTok sebagai objek penelitian juga didukung oleh tingginya penggunaan platform tersebut di Indonesia. Berdasarkan data We Are Social dan Data Reportal (2025), Indonesia termasuk negara dengan jumlah pengguna TikTok yang besar. DataReportal mencatat bahwa pada awal tahun 2025 terdapat sekitar 108 juta pengguna TikTok berusia 18 tahun ke atas di Indonesia. Tingginya jumlah pengguna menunjukkan bahwa TikTok telah menjadi bagian dari aktivitas digital masyarakat Indonesia dan memiliki jangkauan pengguna yang luas. Kondisi tersebut menjadi relevan dengan penelitian yang berfokus pada mahasiswa karena mahasiswa merupakan kelompok yang berada pada rentang usia pengguna aktif media sosial.



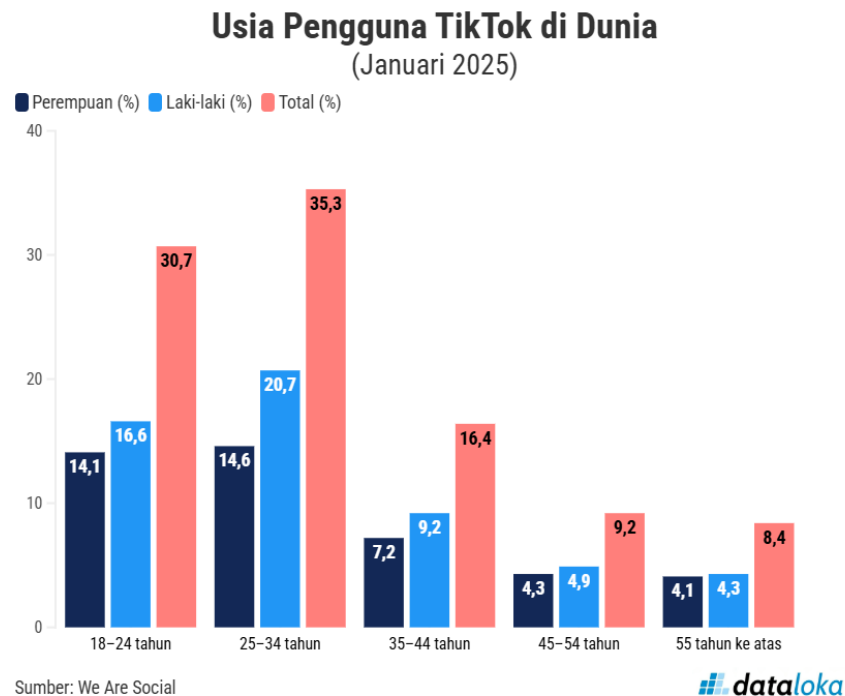
Gambar 1. 1 Grafik Jumlah Pengguna TikTok Terbanyak di Dunia

Sumber: We Are Social & DataReportal (2025)

Berdasarkan Gambar 1.1, Indonesia berada pada posisi teratas dalam jumlah pengguna TikTok berdasarkan data yang digunakan dalam penelitian ini. Besarnya jumlah pengguna menunjukkan bahwa TikTok memiliki jangkauan yang luas di Indonesia. Namun, jumlah pengguna yang tinggi belum dapat dijadikan dasar untuk menyatakan bahwa TikTok telah berhasil digunakan sebagai media pembelajaran. Tingginya penggunaan hanya menunjukkan luasnya pemanfaatan platform, sedangkan keberhasilan dalam konteks pembelajaran perlu dilihat dari kualitas sistem, kualitas informasi, penggunaan, kepuasan pengguna, dan manfaat yang diperoleh dari penggunaan platform tersebut.

Selain jumlah pengguna, karakteristik usia pengguna TikTok juga menjadi pertimbangan dalam pemilihan objek penelitian. Berdasarkan data We Are Social dan DataReportal (2025), kelompok usia 18–24 tahun merupakan salah satu kelompok pengguna TikTok dengan proporsi yang besar. Kelompok usia tersebut relevan dengan karakteristik mahasiswa yang

pada umumnya berada pada rentang usia dewasa muda. Hal ini menunjukkan bahwa TikTok memiliki keterjangkauan yang sesuai dengan kelompok pengguna yang menjadi sasaran penelitian.



Gambar 1. 2 Grafik Distribusi Usia Pengguna TikTok

Sumber: We Are Social & Data Report (2025)

Berdasarkan Gambar 1. 2, tingginya proporsi pengguna pada kelompok usia 18–24 tahun menunjukkan bahwa TikTok memiliki keterjangkauan yang kuat pada kelompok usia yang relevan dengan mahasiswa. Kondisi tersebut memberikan alasan tambahan untuk mengkaji pemanfaatan TikTok dalam konteks pembelajaran mahasiswa. Namun, kesesuaian kelompok usia pengguna belum cukup untuk menunjukkan bahwa TikTok mampu memberikan manfaat pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran perlu dilihat berdasarkan pengalaman mahasiswa ketika menggunakan platform tersebut untuk memperoleh informasi dan mendukung kegiatan belajar.

Pemanfaatan TikTok juga dapat dilihat berdasarkan jenis konten video yang diminati masyarakat Indonesia. Data GoodStats (2024) menunjukkan bahwa konten hiburan merupakan jenis konten video yang paling banyak diminati masyarakat Indonesia dengan persentase 42,16%, sedangkan konten edukasi berada pada posisi kedua dengan persentase 18,63%.



Gambar 1.3 Grafik Jenis Konten Video yang Paling Diminati Masyarakat Indonesia Tahun 2024

UIN IMAM BONJOL PADANG

Sumber: GoodStats (2024)

Data tersebut menunjukkan bahwa konsumsi video pada masyarakat Indonesia masih banyak berkaitan dengan kebutuhan hiburan. Kondisi tersebut relevan dengan karakteristik TikTok yang sejak awal dikenal sebagai platform berbasis video yang banyak digunakan untuk hiburan. Namun, tingginya minat terhadap konten edukasi juga menunjukkan bahwa platform berbasis video memiliki ruang untuk digunakan sebagai sumber informasi dan pengetahuan. Dalam konteks TikTok, keberadaan konten edukasi menunjukkan adanya pergeseran pemanfaatan platform dari sekadar hiburan menuju penggunaan yang juga mendukung pencarian

informasi dan pembelajaran. Dengan demikian, data tersebut memperlihatkan adanya peluang pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran, tetapi sekaligus menunjukkan bahwa TikTok memiliki karakteristik sebagai platform hiburan yang perlu dipertimbangkan ketika digunakan dalam konteks pendidikan.

Pemanfaatan TikTok dalam pembelajaran telah ditunjukkan oleh sejumlah penelitian terdahulu. Asgar dkk., (2025) melalui penelitian terhadap mahasiswa menemukan bahwa TikTok dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan membantu menciptakan pengalaman belajar melalui penyajian konten yang singkat, visual, dan interaktif. Penelitian Trisnawati & Trisnantari (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan TikTok dapat mendukung efektivitas pembelajaran mahasiswa karena materi dapat disajikan secara menarik, ringkas, dan mudah dipahami. Sementara itu, Frizka dkk., (2023) menemukan bahwa mahasiswa memanfaatkan TikTok sebagai sumber belajar informal untuk memperoleh materi pembelajaran, tutorial, pengembangan diri, dan informasi akademik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa TikTok telah digunakan tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai salah satu sumber informasi yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran.

Penelitian Conde-Caballero dkk., (2024) juga menunjukkan bahwa TikTok dapat diterapkan dalam pembelajaran di pendidikan tinggi melalui pendekatan *microlearning*. Penelitian tersebut menggunakan TikTok untuk menyampaikan materi pada beberapa mata kuliah dan menemukan penilaian positif mahasiswa terhadap keterlibatan, konten, dan pengalaman pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian tersebut berfokus pada pengalaman penerapan *microlearning* dan penerimaan teknologi menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM), sehingga belum secara khusus mengevaluasi keberhasilan TikTok sebagai sistem yang digunakan dalam konteks pembelajaran berdasarkan kualitas sistem, kualitas informasi, penggunaan, kepuasan pengguna, dan manfaat yang diperoleh.

Di sisi lain, penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran juga memiliki sejumlah persoalan yang perlu diperhatikan. Tidak seluruh informasi yang tersedia pada platform memiliki kualitas dan tingkat keakuratan yang sama. Selain itu, dominannya konten hiburan serta karakteristik video yang singkat dapat membuat mahasiswa lebih mudah berpindah dari konten edukasi ke konten hiburan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tingginya penggunaan TikTok belum dapat langsung diartikan sebagai keberhasilan TikTok dalam mendukung pembelajaran. Keberhasilan penggunaan TikTok perlu dilihat dari bagaimana mahasiswa menilai kualitas sistem dan informasi yang tersedia, bagaimana mereka menggunakan platform tersebut, bagaimana kepuasan yang diperoleh, serta manfaat yang dirasakan setelah menggunakannya.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan evaluasi terhadap penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa. Evaluasi tidak cukup hanya dilakukan dengan melihat jumlah pengguna, popularitas platform, atau intensitas penggunaannya. Penelitian perlu melihat hubungan antara kualitas sistem, kualitas informasi, penggunaan, kepuasan pengguna, dan manfaat yang diperoleh sehingga dapat diketahui aspek-aspek yang berkaitan dengan keberhasilan penggunaan TikTok dalam konteks pembelajaran.

Untuk melakukan evaluasi tersebut, penelitian ini menggunakan *DeLone and McLean Information Systems Success Model*. Model DeLone dan McLean digunakan karena menyediakan konstruk yang dapat digunakan untuk menguji keberhasilan suatu sistem informasi melalui kualitas sistem, kualitas informasi, penggunaan, kepuasan pengguna, dan manfaat yang diperoleh pengguna (DeLone & McLean, 2003). Konstruk tersebut sesuai dengan kebutuhan penelitian karena objek yang dikaji bukan hanya apakah mahasiswa menggunakan TikTok, tetapi juga bagaimana mahasiswa menilai kualitas platform dan informasi yang tersedia, bagaimana pengalaman penggunaan yang dirasakan, serta manfaat yang diperoleh dari penggunaannya sebagai media pembelajaran.

Meskipun demikian, penerapan model dalam penelitian ini tidak dilakukan dengan menggunakan seluruh konstruk secara langsung. Model disesuaikan dengan karakteristik objek dan fokus penelitian. Konstruk *Service Quality* tidak digunakan karena penelitian ini tidak berfokus pada evaluasi layanan dukungan, bantuan teknis, maupun pelayanan yang diberikan oleh penyedia TikTok kepada pengguna. Penelitian lebih diarahkan pada pengalaman mahasiswa ketika menggunakan TikTok sebagai media pembelajaran. Selain itu, konstruk yang digunakan adalah *Use* karena responden penelitian merupakan mahasiswa yang telah menggunakan TikTok sebagai media pembelajaran, sehingga penelitian berfokus pada penggunaan aktual platform, bukan pada niat untuk menggunakannya. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini menggunakan lima konstruk, yaitu *System Quality*, *Information Quality*, *Use*, *User Satisfaction*, dan *Net Benefits*.

Penggunaan Model DeLone dan McLean dalam penelitian ini juga didasarkan pada kebutuhan untuk melihat hubungan antar konstruk dalam menjelaskan keberhasilan penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran. *System Quality* dan *Information Quality* digunakan untuk melihat kualitas platform dan informasi yang tersedia. *Use* digunakan untuk melihat pemanfaatan TikTok dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan *User Satisfaction* digunakan untuk melihat kepuasan mahasiswa terhadap pengalaman penggunaan. Selanjutnya, *Net Benefits* digunakan untuk melihat manfaat yang dirasakan mahasiswa setelah menggunakan TikTok dalam mendukung kegiatan belajar. Dengan demikian, kelima konstruk tersebut disesuaikan dengan konteks TikTok sebagai media pembelajaran tambahan bagi mahasiswa.

Kajian mengenai TikTok dalam konteks pendidikan sebelumnya lebih banyak membahas pemanfaatan platform, pengalaman pembelajaran, penerimaan teknologi, maupun pendekatan kualitatif. Sementara itu, penerapan *DeLone and McLean Information Systems Success Model* untuk mengevaluasi keberhasilan TikTok sebagai media pembelajaran, khususnya

pada mahasiswa di Indonesia, masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang penelitian untuk menguji hubungan antara kualitas sistem, kualitas informasi, penggunaan, kepuasan pengguna, dan manfaat yang dirasakan dalam konteks penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan karena terdapat kesenjangan antara tingginya popularitas dan penggunaan TikTok dengan kebutuhan untuk mengetahui keberhasilan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran. TikTok memiliki karakteristik dan jangkauan pengguna yang mendukung pemanfaatannya dalam pembelajaran, serta telah digunakan mahasiswa untuk memperoleh informasi dan materi edukasi. Namun, keberhasilan penggunaannya tidak cukup dinilai berdasarkan popularitas atau frekuensi penggunaan, sehingga diperlukan evaluasi berdasarkan kualitas sistem, kualitas informasi, penggunaan, kepuasan pengguna, dan manfaat yang dirasakan. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas penerapan Model DeLone dan McLean dalam konteks media sosial serta memberikan informasi mengenai faktor-faktor yang berkaitan dengan keberhasilan penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul Evaluasi Keberhasilan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran bagi Mahasiswa Pendekatan DeLone and McLean Information Systems Success Model.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana keberhasilan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa berdasarkan kualitas sistem, kualitas informasi, penggunaan, kepuasan pengguna, dan manfaat yang dirasakan dengan menggunakan pendekatan *DeLone and McLean Information Systems Success Model*?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian dapat dilaksanakan secara lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, penelitian ini memiliki beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian difokuskan pada platform media sosial *TikTok* yang digunakan sebagai media pembelajaran tambahan.
2. Subjek penelitian terdiri atas mahasiswa di Indonesia yang menggunakan *TikTok* dan pernah mengakses konten edukatif pada platform tersebut.
3. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *DeLone and McLean Information Systems Success Model*.
4. Variabel penelitian dibatasi pada lima konstruk dalam Model Keberhasilan Sistem Informasi DeLone dan McLean (*DeLone and McLean Information Systems Success Model*), yaitu *System Quality*, *Information Quality*, *Use*, *User Satisfaction*, dan *Net Benefits*.
5. Penelitian ini tidak mencakup faktor-faktor di luar model penelitian, seperti aspek promosi, kebijakan platform *TikTok*, perbandingan *TikTok* dengan media sosial lainnya, serta pengukuran hasil belajar akademik secara langsung.

**UIN IMAM BONJOL
PADANG**

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui keberhasilan aplikasi *TikTok* dalam pemanfaatannya sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa.
2. Mengetahui kualitas sistem dan kualitas informasi pada aplikasi *TikTok* dalam menunjang proses pembelajaran mahasiswa.
3. Mengetahui penggunaan serta kepuasan mahasiswa dalam menggunakan *TikTok* sebagai media pembelajaran.
4. Mengetahui manfaat yang dirasakan mahasiswa melalui penggunaan aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis bagi pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang sistem informasi dan teknologi pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan evaluasi keberhasilan pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperluas kajian empiris mengenai penerapan *DeLone and McLean Information Systems Success Model* dalam mengevaluasi keberhasilan platform digital nonformal, seperti TikTok, sebagai media pembelajaran tambahan bagi mahasiswa. Selain itu, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi penelitian berikutnya yang membahas pemanfaatan media sosial dalam lingkungan pendidikan tinggi.

2. Manfaat Akademisi dan Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi empiris bagi akademisi maupun peneliti selanjutnya yang memiliki ketertarikan terhadap pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran dengan menggunakan model *DeLone and McLean*. Hasil penelitian juga dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan penelitian selanjutnya dengan objek, subjek, ataupun variabel yang berbeda dalam melakukan evaluasi terhadap keberhasilan sistem informasi pembelajaran berbasis digital.

3. Manfaat Pengguna (Mahasiswa dan Pendidik)

Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran serta pemahaman mengenai pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran tambahan yang sesuai dengan kebutuhan belajar. Sementara itu, bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan

dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memanfaatkan media sosial, khususnya TikTok, sebagai sarana pendukung pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa.

