

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi menjadi salah satu hal sangat berpengaruh besar pada kehidupan manusia, salah satunya adalah teknologi. Menurut Susilawati (2017) perkembangan teknologi kearah digital saat ini sangat berkembang dengan pesat. Pada era digital manusia akan mengikuti gaya yang lebih modern dan tentunya tidak bisa jauh dari barang-barang elektronik. Teknologi merupakan perangkat yang dapat membantu sebagian aktivitas manusia, seperti kebutuhan komunikasi jarak jauh, belanja *online* dan lainnya. Kemunculan era digital pastinya tidak terlepas dari jejaring internet seperti computer, handphone, laptop, dan lainnya. Menurut pendapat Anwar (2017) kemajuan dalam teknologi digital, yang didorong oleh kekuatan Internet, telah menghadirkan transformasi luar biasa, terutama dalam sektor komunikasi.

Terobosan dalam komunikasi berbasis teknologi digital telah menghasilkan berbagai jenis media komunikasi, mulai dari sistem komunikasi luar angkasa yang sangat canggih hingga penggunaan ponsel pintar dalam aktivitas sehari-hari, baik untuk tujuan bisnis maupun sekadar menghubungi teman dalam konteks kehidupan sosial. Menurut Liedfray, dkk. (2022) media sosial merupakan sebuah media *online*, yang para penggunanya bisa dengan mudah mengikuti berbagai macam *trand*, berbagai macam kegiatan seperti membuat *vlog*, jejaring sosial, *vorum* serta dunia *virtual*. Hal ini selaras dengan pendapat Sagulu, dkk. (2021) mengatakan bahwa media sosial merupakan sebuah media *online* yang dapat digunakan oleh siapa saja yang bertujuan untuk mengekspresikan diri.

Seperti yang sudah di jelaskan bahwa media sosial merupakan media online yang memiliki beragam manfaat. Salah satu media sosial yang memiliki beragam manfaat yaitu *Tiktok* . Menurut Malimbe, dkk. (2021) *Tiktok* adalah sebuah aplikasi yang menyediakan *vitur-vitur* spesial yang istimewa, menarik, dan dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna untuk menciptakan video pendek yang menarik dan mampu memikat perhatian banyak penonton. Sedangkan menurut Rahmana, dkk. (2022) *Tiktok* adalah sebuah *platform* media sosial dan video musik yang berasal

dari Tiongkok, yang pertama kali diluncurkan pada bulan September 2016. Aplikasi ini digunakan oleh pengguna untuk membuat video musik pendek mereka sendiri.

Saat ini *Tiktok* menjadi sosial media yang sedang populer di Indonesia. Hal ini selaras dengan pendapat Hasiholan, dkk. (2020) bahwa *Tiktok* menjadi budaya populer di Indonesia dan hampir di seluruh dunia telah mendownload *Tiktok*. Hal ini dapat dilihat website databoks yang ditulis oleh Cindy Mutia Putri pada tahun 2023 bahwa salah satu platform media sosial yang sangat populer di kalangan pengguna internet di seluruh dunia adalah *Tiktok*. Menurut data yang dirilis oleh *We Are Social*, pada bulan April 2023, aplikasi video pendek ini telah berhasil menarik perhatian 1,09 miliar pengguna dari berbagai belahan dunia. Data ini juga mengungkapkan bahwa jumlah pengguna *Tiktok* di seluruh dunia mengalami peningkatan sebesar 12,6% jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya.

Dibandingkan dengan kuartal sebelumnya, aplikasi yang dikembangkan oleh Bytedance ini juga mencatat pertumbuhan sebesar 3,9%. Cindy Mutia Putri juga mengatakan bahwa Jika kita melihat dari asal negaranya, mayoritas pengguna *Tiktok* masih berasal dari Amerika Serikat, dengan total 116,49 juta pengguna yang aktif pada bulan April 2023. Sementara itu, Indonesia menduduki posisi kedua dalam hal jumlah pengguna *Tiktok* terbanyak di seluruh dunia, mencapai 112,97 juta pengguna. Perbedaannya hanya sekitar 3,52 juta pengguna dengan jumlah pengguna *Tiktok* di Amerika Serikat.

Dari data yang telah diungkapkan dapat dikatakan bahwa *Tiktok* menjadi salah satu media online tertinggi di Indonesia. Hal ini tidak luput dari pemanfaatan dari *Tiktok*. Menurut Dewa & Safitri (2021) banyak individu memanfaatkan aplikasi *Tiktok* untuk mengekspresikan kreativitas, berbagi informasi tentang berbagai topik, serta memberikan hiburan. Dengan menggunakan video dan musik, platform ini memfasilitasi cara yang lebih mudah dalam menyampaikan pesan dan dapat menginspirasi orang yang menontonnya untuk meniru atau menyebarkan konten tersebut. Hal ini selaras dengan pendapat Altania & Sungkono (2021) yang mengatakan bahwa aplikasi *Tiktok* bisa menjadi alat pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Selain itu, aplikasi ini dapat berfungsi sebagai instrumen dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Selain manfaat yang telah di sebutkan, *Tiktok* juga dapat dijadikan sebagai media pengembangan bakat. Minat dan bakat menjadi salah satu hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru. Karena minat dan bakat perlu pengembangan agar bakat yang dimiliki siswa tetap optimal. Tetapi kadangkala seorang guru tidak mengetahui bakat yang dimiliki oleh siswa. Salah satu cara guru dapat menganalisis bakat siswa yaitu ketika siswa memanfaatkan *Tiktok* sebagai media pengembangan bakat, hal ini akan membantu seorang guru dalam menganalisis minat dan bakat yang siswa miliki. Hal ini selaras dengan pendapat Herdiati, dkk. (2021) bahwa siswa yang memanfaatkan *Tiktok* sebagai media pengembangan bakat, guru memiliki kesempatan untuk lebih mendalam memahami bakat dan minat setiap peserta didik.

Hal ini dapat dikaitkan dengan penggunaan *Tiktok* sebagai aplikasi Bimbingan Konseling (BK). Menurut Anggeraja, dkk. (2022) Guru bimbingan konseling perlu memiliki kemampuan untuk menggunakan aplikasi media sosial sebagai bagian dari kemampuan berpikir kreatif dan inovatif mereka. Keetika guru BK menggunakan *Tiktok* sebagai media bimbingan konseling akan terasa lebih menarik, dan siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti bimbingan konseling tersebut. Guru BK juga dapat dengan mudah menganalisis dan membantu mengembangkan minat dan bakat yang dimiliki para siswa. Siswa merasa termotivasi dalam membuat konten dalam mengembangkan bakatnya, hal ini dapat berdampak kepada kepercayaan diri dan kreatifitas siswa. Siswa pun dapat mengoptimalkan penggunaan media sosial.

Meskipun demikian masih banyak siswa yang belum optimal dalam menggunakan *Tiktok*. Siswa masih menggunakan *Tiktok* hanya sebagai media hiburan. Sosial media memang menyediakan wadah untuk mendukung minat ini melalui berbagai aplikasi yang tersedia., tetapi jika digunakan jurang optimal, maka dapat berdampak buruk bagi siswa. Hal ini selaras dengan pendapat Amelia & Hasanudin (2022) jika aplikasi digunakan dengan tidak benar, ini akan berdampak negatif pada anak-anak bangsa. Siswa SMA akan cenderung kehilangan nilai-nilai etika dalam berinteraksi dalam masyarakat, bersosialisasi, dan berpartisipasi dalam budaya. Menurut Amelia & Hasanudin (2022) penyebaran sosial media yang

semakin meluas di kalangan pelajar akan menyebabkan mereka melupakan tugas-tugas kewajiban sebagai siswa, karena terpengaruh oleh penggunaan aplikasi yang tidak sesuai, yang pada akhirnya dapat menghambat potensi pendidikan mereka.

Selain permasalahan yang diungkapkan oleh penelitian Amelia and Hasanudin, pada penelitian ini juga mengangkat permasalahan pemanfaatan media sosial di SMA Negeri 1 Astanajapura, peneliti melakukan studi awal pada Kamis, 12 Oktober 2023. Peneliti melakukan wawancara dengan guru BK dan membagi angket kepada seluruh siswa yang merujuk pada data pengguna aplikasi *Tiktok* di SMA Negeri 1 Astanajapura. Hasil studi awal, peneliti mendapatkan data bahwa siswa-siswa SMA Negeri 1 Astanajapura memiliki minat dan bakat yang sangat beragam. Minat dan bakat yang dimiliki memiliki potensi yang sangat besar jika dikembangkan. Selain itu dari hasil kuisioner yang dibagikan bahwa, dari 627 responden dengan perempuan 74,3% perempuan dan 25,7% laki-laki. Data mengungkapkan bahwa 86,1 % siswa yang memiliki aplikasi *Tiktok* dan 93,8% siswa yang menjadikan media sosial hanya sebagai hiburan. Dengan demikian hampir seluruh siswa belum optimal dalam menggunakan *Tiktok*. Selain itu dari hasil angket didapatkan bahwa mayoritas siswa SMA Negeri 1 Astanajapura memiliki media sosial Tik Tok dan menggunakannya sebagai media hiburan. Tetapi ada juga yang memanfaatkannya sebagai media pengembangan minat dan bakat.

Hasil wawancara dengan guru BK menunjukkan bahwa guru BK belum menggunakan *Tiktok* sebagai media BK. Dalam upaya mengetahui siswa yang memiliki minat dan bakat, guru BK hanya menganalisis dari kegiatan ekstrakurikuler yang diminati oleh siswa. Meskipun demikian guru BK merasa belum optimal dalam mengembangkan minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa. Guru BK menjelaskan bahwa dilihat dari kegiatan ekstrakurikuler, hampir seluruh siswa memiliki minat dan bakat masing-masing, hanya saja masih belum mengerti cara untuk mengembangkan minat dan bakat tersebut.

Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa para pengguna *Tiktok* yang menjadikan sebagai media hiburan memiliki beberapa kemungkinan penyebab seperti kurang pemahaman atau edukasi mengenai pemanfaatan *Tiktok* itu sendiri. Sebuah pemahaman atau edukasi mengenai pemanfaatan media sosial

sangatlah penting untuk guru karena adanya pemahaman yang lebih mengenai hal tersebut maka siswa dapat mengambil dan menerapkan ilmu yang telah diberikan oleh guru mengenai pemanfaatan media sosial sehingga siswa dapat lebih *kreatif* dan *inovatif* dalam penggunaan media sosial.

Selain itu, faktor pergaulan merupakan faktor pendukung seorang siswa menggunakan media sosial hanya sebagai hiburan saja, jikalau siswa berada di lingkungan yang mayoritas menggunakan media sosial sebagai hiburan mahasiswa tersebut pun akan menggunakan media sosial dengan cara yang sama yaitu hanya sebagai hiburan saja tanpa adanya pemanfaatan yang lebih kreatif dan inovatif. Sedangkan jika siswa tersebut berada di lingkungan yang mayoritas menggunakan media sosial lebih kreatif seperti contohnya menggunakan media sosial sebagai ajang mempromosikan bisnis, sampai mengembangkan bakat dirinya maka siswa tersebut pun akan ikut terbawa ke hal yang positif mengenai pemanfaatan media sosial khususnya dalam mengembangkan bakat yang ada pada dirinya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“dampak penggunaan Tiktok dalam mengenalkan minat dan bakat pada siswa SMA Negeri 1 Astanajapura”** dengan tujuan agar siswa-siswi SMA Negeri 1 Astanajapura dapat mengembangkan minat dan bakat yang dimilikinya dengan memanfaatkan media sosial *TikTok* sebagai sarana pengembangan minat dan bakat.

## **B. Perumusan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan, masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Pemahaman mengenai *Tiktok* masih kurang. Siswa berspekulasi bahwa *Tiktok* hanya dijadikan aplikasi hiburan saja. Oleh karena itu, perlu pemahaman lebih mengenai pemanfaatan-pemanfaatan media sosial khususnya *Tiktok* .
- b. Lingkungan yang tidak mendukung, faktor lingkungan juga sangat berpengaruh dalam memanfaatkan media sosial. Dengan lingkungan yang mayoritas menjadikan media sosial hanya sebagai bahan hiburan

maka siswa akan mengikuti, sedangkan lingkungan yang kreatif yang bisa memanfaatkan media sosial dengan baik maka siswa pun akan ikut serta memanfaatkan media sosial tersebut dengan baik pula.

- c. Kurang inisiatif dan kreativitas Siswa dalam memanfaatkan media sosial *TikTok* untuk mengembangkan minat dan bakat yang dimiliki.
- d. Kurang kepercayaan diri siswa dalam menunjukkan bakatnya di depan kamera. Kepercayaan diri sering dibutuhkan dalam pengembangan bakat, apalagi mengembangkan bakat melalui media sosial. Hal ini membutuhkan kepercayaan diri yang lebih. Oleh karena itu, perlu menanamkan rasa kepercayaan pada siswa.

## 2. Pembatasan Masalah

Dengan merujuk kepada konteks yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti mengidentifikasi batasan masalah untuk menjaga fokus penelitian pada tujuan utamanya, serta menghindari perluasan ke aspek lain. Oleh karena itu, berikut adalah pokok permasalahan yang akan menjadi batasan masalah dalam penelitian ini:

- a. Gambaran siswa pengguna media sosial *TikTok* di SMA Negeri 1 Astanajapura
- b. Fungsi media sosial *TikTok* dalam mengembangkan minat dan bakat siswa SMA Negeri 1 Astanajapura.
- c. Dampak penggunaan media sosial *TikTok* terhadap pengembangan minat dan bakat siswa SMA Negeri 1 Astanajapura.

## 3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Bagaimana gambaran siswa pengguna media sosial *TikTok* di SMA Negeri 1 Astanajapura?
- b. Bagaimana fungsi media sosial *TikTok* dalam mengembangkan minat dan bakat siswa SMA Negeri 1 Astanajapura?
- c. Bagaimana dampak penggunaan media sosial *TikTok* dalam pengembangan minat dan bakat siswa SMA Negeri 1 Astanajapura?

### C. Tujuan Penelitian

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah yang telah diajukan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan gambaran siswa pengguna media sosial *TikTok* di SMA Negeri 1 Astanajapura
2. Mendeskripsikan fungsi media sosial *TikTok* dalam mengembangkan minat dan bakat siswa SMA Negeri 1 Astanajapura
3. Mendeskripsikan dampak penggunaan media sosial *TikTok* terhadap pengembangan minat dan bakat siswa SMA Negeri 1 Astanajapura

### D. Manfaat/Kegunaan Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini akan dapat menjadi sumber referensi dan memberikan kontribusi konseptual bagi penelitian sejenis dalam rangka mengembangkan ilmu pengetahuan dan kemajuan dunia pendidikan dan teknologi khususnya dalam pemanfaatan media sosial *TikTok* untuk mengembangkan minat dan bakat siswa.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Sekolah

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan masukan bagi sekolah seperti kepala sekolah, guru kelas, guru matapelajaran, dan pihak yang terkait untuk bekerjasama dalam memberikan bimbingan mengenai pengembangan minat dan bakat. Minat dan bakat memerlukan pengembangan agar bakat yang dimiliki tetap optimal, dan salah satu media yang dapat digunakan dalam mengembangkan minat dan bakat yaitu media sosial *TikTok*.

##### b. Bagi Siswa

Siswa memperoleh pemahaman bahwa menggunakan aplikasi *TikTok* tidak hanya sebagai hiburan tetapi dapat digunakan juga sebagai pengembangan minat dan bakat.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini memiliki nilai signifikan bagi peneliti lain karena dapat berfungsi sebagai pedoman, sumber pengetahuan, dan referensi untuk studi berikutnya, memungkinkan pengembangan lebih lanjut dengan pendekatan dan materi yang berbeda untuk memperkuat dasar penelitian. Selain itu, diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan dorongan kepada para peneliti lain untuk memberikan kontribusi yang lebih baik dalam menginformasikan tentang pemanfaatan media sosial Tiktok dalam mengembangkan minat dan bakat yang dimiliki siswa, dengan memanfaatkan sumber daya informasi yang lebih luas.

**E. Landasan Teori**

**1. Minat dan Bakat**

**a. Minat**

Minat merupakan tingkat ketertarikan yang kuat terhadap suatu hal. Minat tidak muncul secara sendiri, melainkan dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kebutuhan, seperti minat dalam belajar dan hal lainnya. Menurut Hollan (1997) minat dapat didefinisikan sebagai aktivitas atau objek yang memicu rasa ingin tahu. Selanjutnya dapat menarik perhatian seseorang dan menyebabkan rasa senang atau kepuasan pribadi. Sedangkan menurut Anastasia dan Urbina (1997) minat terkait dengan prinsip-prinsip yang memungkinkan seseorang memiliki berbagai alternatif dalam mengatur kehidupannya.

Minat juga dapat diartikan sebagai dorongan intrinsik yang menjadi kekuatan utama dalam proses pembelajaran, mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas tersebut dengan penuh kesadaran dan membawa rasa senang, sukacita, dan kebahagiaan. Hal ini selaras dengan pendapat Mariona, A.k.A., & Acmahmad (2017) bahwa minat adalah dorongan intrinsik yang memotivasi seseorang dalam proses belajar, menjadi pendorong utama dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. Ini merupakan pengalaman belajar yang dilakukan dengan



kesadaran penuh dan memberikan kebahagiaan, kepuasan, serta kesenangan.

Aspek bakat melibatkan kombinasi unik dari kecenderungan alami, keterampilan, atau keunggulan yang membedakan seseorang dalam berbagai bidang. Aspek ini mencakup kemampuan kreatif, potensi intelektual, minat yang mendalam, serta kemampuan untuk mengembangkan dan memanfaatkan bakat tersebut dalam pencapaian yang luar biasa. Menurut Arzjen (2013) Perilaku seseorang dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu sikap terhadap perilaku, norma subjektif, dan kontrol perilaku yang dirasakan. Dengan demikian, minat tidak hanya menjadi pendorong aktivitas, tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk perilaku seseorang dalam menghadapi faktor-faktor seperti evaluasi keuntungan, tekanan sosial, dan tingkat kemudahan atau kesulitan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat merupakan tingkat ketertarikan yang kuat terhadap suatu hal, dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kebutuhan. Minat tidak hanya merupakan aktivitas atau objek yang memicu rasa ingin tahu, tetapi juga menciptakan kepuasan pribadi dan menandakan potensi dalam diri seseorang untuk mempelajari suatu bidang dengan maksimal hasil. Aspek bakat, dengan kombinasi kecenderungan alami, keterampilan, dan keunggulan, membedakan individu dalam berbagai bidang, dan kemampuan untuk mengembangkan bakat tersebut memainkan peran kunci dalam pencapaian luar biasa.

#### **b. Bakat**

Bakat merupakan salah satu hadiah istimewa yang sangat berharga bagi manusia, dan individu yang dikaruniai bakat akan memiliki sesuatu yang unik dibandingkan dengan orang lain. Menurut Lucy (2010) Bakat (*aptitude*) adalah potensi alamiah yang perlu dipoles dan ditingkatkan agar dapat mencapai kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan tertentu. Menurut Gardner (1983) Intelegensi bukanlah

sesuatu yang dapat diukur secara mudah melalui tes IQ karena tidak merupakan satu kesatuan tunggal. Gardner mendeskripsikan intelegensi sebagai kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan hasil yang berharga dalam satu atau lebih konteks budaya.

Anak yang memiliki bakat umumnya menampakkan tanda-tanda seperti memiliki kemampuan luar biasa atau keunggulan dalam suatu domain, memiliki minat yang mendalam terhadap aktivitas atau subjek tertentu, kemudahan dalam memahami konsep-konsep kompleks, dan memiliki motivasi intrinsik yang tinggi untuk terus belajar dan mengembangkan keahliannya. Menurut Firosad (2019) Anak berbakat merujuk kepada mereka yang diidentifikasi oleh para profesional sebagai individu yang memiliki potensi untuk mencapai prestasi tinggi karena memiliki kemampuan-kemampuan unggul. Sedangkan menurut Ramadhani, dkk. (2023) anak berbakat merujuk kepada anak yang menunjukkan kemampuan kecerdasan yang luar biasa dan terkait dengan perkembangan kapasitas intelektual, sementara kecerdasan yang istimewa tidak hanya terpaku pada aspek intelektual semata.

Dengan demikian bakat dapat disimpulkan bahwa kemampuan bawaan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, baik dalam lingkup umum maupun spesifik. Bakat umum mengacu pada potensi yang bersifat umum, seperti kemampuan intelektual yang bersifat umum, sementara bakat khusus mencerminkan potensi yang lebih spesifik, seperti bakat dalam bidang akademik atau sosial. Bakat khusus sering disebut sebagai "talenta," sementara bakat umum disebut sebagai "*gifted*." Dengan adanya bakat, seseorang memiliki peluang untuk mencapai prestasi dalam bidang tertentu.

## 2. Media Sosial *Tiktok*

*Tiktok* adalah Aplikasi ini memungkinkan pengguna dengan mudah menciptakan video pendek yang istimewa, unik, dan menarik, yang dapat memikat perhatian banyak orang yang melihatnya. Menurut Malimbe, dkk. (2021) aplikasi *Tiktok* telah dikembangkan oleh seorang yang berasal dari

Tiongkok bernama Zhang Yiming. Aplikasi *Tiktok*, awalnya tidak muncul dengan nama *Tiktok* . Pada bulan September 2016, Byte Dance, sebuah perusahaan asal Tiongkok, memperkenalkan sebuah aplikasi video pendek yang diberi nama Douyin. Dalam kurun waktu satu tahun, Douyin berhasil meraih 100 juta pengguna dan mencatat 1 miliar penayangan video setiap harinya. Sedangkan menurut Kusumandaru & Rahmawati (2022) *TikTok* memiliki jangkauan global yang luas, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengakses berbagai informasi. Dalam media sosial *Tiktok* pengguna memiliki kemampuan untuk membuat video dengan durasi sekitar 30 detik, dan mereka dapat menambahkan efek khusus yang menarik dan unik.

*Tiktok* juga menyediakan beragam musik yang mendukung, memungkinkan pengguna untuk tampil dengan berbagai gaya dan tarian yang berbeda. Ini semua memberikan dorongan bagi pengguna untuk menjadi pembuat konten kreatif. *Tiktok* memberikan manfaat sebagai platform kreatif yang memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan diri melalui video singkat, memperluas jangkauan audiens, dan menyediakan hiburan yang inovatif serta inspiratif. Selain itu, *Tiktok* juga menjadi wadah untuk berbagi keterampilan, tren, dan budaya secara global, menciptakan konektivitas yang unik di antara penggunanya.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam platform *Tiktok*, terdapat berbagai macam jenis konten video yang dapat dibuat dengan kemudahan. Pengguna tidak hanya dapat melihat dan meniru, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menciptakan video mereka sendiri sesuai dengan ide kreatif yang mereka miliki. Ini tidak hanya sebatas membuat video yang menarik, melibatkan koreografi, sinkronisasi bibir, dan aspek lainnya, tetapi juga memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam tantangan yang diajukan oleh pengguna lain.

### 3. Siswa

Siswa adalah individu yang aktif mengikuti proses pembelajaran di institusi pendidikan, seperti sekolah, dengan tujuan untuk memperoleh

pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman guna pengembangan diri secara holistik. Hal ini selaras dengan pendapat Rochman, dkk. (2018) murid atau peserta didik adalah individu yang secara khusus ditempatkan oleh orang tua mereka untuk mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Hal ini dilakukan dengan maksud agar mereka dapat mengembangkan diri menjadi individu yang memiliki pengetahuan, keterampilan, pengalaman, kepribadian, akhlak mulia, dan mandiri.

Kewajiban seorang siswa mencakup keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, mematuhi peraturan sekolah, menyelesaikan tugas-tugas dengan penuh tanggung jawab, dan berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler demi pengembangan diri secara menyeluruh. Hal ini juga selaras dengan Permana (2019) bahwa seorang siswa diharapkan untuk menyelesaikan tugas-tugas akademiknya, mematuhi peraturan sekolah, dan menuntaskan tanggung jawabnya sebagai pelajar. Siswa SMA umumnya dituntut untuk menunjukkan karakter yang mencakup integritas, tanggung jawab, kedisiplinan, kerjasama, serta semangat untuk belajar dan berkembang dalam berbagai aspek kehidupan.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa siswa di institusi pendidikan, seperti SMA memiliki tujuan utama untuk mengembangkan diri secara holistik melalui proses pembelajaran. Dalam konteks ini, mereka diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membentuk kepribadian yang berintegritas, bertanggung jawab, disiplin, dan memiliki semangat belajar. Kewajiban seorang siswa melibatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, pemenuhan tugas dengan tanggung jawab, serta ketaatan pada peraturan sekolah.

#### **F. Literature Review (Kajian Literatur)**

Dalam mendukung penelitian yang akan dibahas, peneliti mencari berbagai literatur yang ada dan dari penelitian sebelumnya, hal ini juga berkaitan dengan topik relevan dengan penelitian saat ini. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, peneliti menemukan beberapa studi pendahuluan yang berkaitan dengan penelitian yang akan dibahas. Meskipun penelitian ini berkaitan dengan

penelitian sebelumnya, tetapi penelitian ini memiliki beberapa perbedaan dari hasil penelitian sebelumnya. Adapun penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dibahas oleh peneliti, sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu**

| No | Penelitian   | Tahun | Hasil  | Persamaan   | Perbedaan   |
|----|--|-------|--|---|---|
| 1. | Anggita Amelia dan Cahyo Hasanuddin dengan judul pemanfaatan Aplikasi <i>Tiktok</i> Untuk Pengembangan Bakat Siswa SMA di Bidang Menulis | 2022  | Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggita Amelia dan Cahyo Hasanuddin dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi <i>Tiktok</i> memiliki beragam manfaat yang dapat siswa ambil, salah satunya adalah sebagai pengembangan bakat menulis. Kolaborasi antara aplikasi <i>Tiktok</i> dengan pengembangan bakat menulis ini memiliki beberapa manfaat antara lain dapat mengembangkan kreativitas pelajar SMA dalam membuat konten <i>Tiktok</i> yang unik dan kreatif, selain itu manfaat lainnya adalah membuat pelajar SMA semakin rajin menulis karena berkolaborasi dengan aplikasi <i>Tiktok</i> . | Penelitian Anggita Amelia dan Cahyo Hasanudin dengan penelitian sekarang memiliki persamaan mengenai pemanfaatan aplikasi <i>Tiktok</i> untuk mengembangkan bakat. subjek penelitian sama-sama siswa SMA. | Penelitian Anggita Amelia dan Cahyo Hasanudin menggunakan metode kepustakaan ( <i>library research</i> ) sedangkan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif metode deskriptif. Penelitian Anggita Amelia dan Cahyo Hasanudin lebih fokus membahas mengenai bakat menulis sedangkan penelitian ini akan membahas minat dan bakat. |

|    |  |      |   |   |   |
|----|--|------|---|---|---|
| 2. | Yuni Widia Ayu, Laelia Nurpratiwingsih, Moh. Toharudin yang berjudul Pengaruh Media Sosial <i>Tiktok</i> terhadap Minat dan Bakat Peserta Didik Pada Ekstrakurikuler Seni Tari | 2022 | <p>Penelitian yang dilakukan oleh Yuni Widia Ayu, Laelia Nurpratiwingsih, Moh. Toharudin dapat ditarik kesimpulan bahwa media sosial dapat membuat peserta didik ketagihan dalam memainkannya sehingga mengurangi waktu belajar mereka di rumah. Dari hasil angket yang telah diisi oleh banyak peserta didik banyak yang menjawab bahwa media sosial dapat meningkatkan minat dan bakat peserta didik. Dari hasil penelitian juga menjelaskan juga media sosial <i>Tiktok</i> sangat berpengaruh besar pada pengembangan tari peserta didik.</p> | <p>Penelitian yang dilakukan oleh Yuni Widia Ayu, Laelia Nurpratiwingsih, Moh. Toharudin dengan penelitian ini sama sama meneliti mengenai media sosial <i>Tiktok</i> dan membahas mengenai bakat yang dimiliki oleh siswa.</p> | <p>Penelitian yang dilakukan oleh Yuni Widia Ayu, Laelia Nurpratiwingsih, Moh. Toharudin menggunakan metode kuantitatif eksperimen sedangkan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif metode deskriptif. Subjek penelitian yang dilakukan oleh Yuni Widia Ayu, Laelia Nurpratiwingsih, Moh. Toharudin adalah siswa SD, sedangkan pada penelitian ini memilih siswa SMA sebagai subjek.</p> |
|----|--|------|---|---|---|

|    |  |      |   |  |  |
|----|--|------|---|--|--|
| 3. | <p>Agis Dwi Prakoso dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang berjudul Penggunaan Aplikasi <i>Tiktok</i> dan Efeknya Terhadap Prilaku Keagamaan Remaja Islam di Kelurahan Waydadi Baru Kecamatan Sukarame</p> | 2020 | <p>Penelitian yang dilakukan oleh Agis Dwi Prakoso dapat disimpulkan bahwa di Kelurahan Waydadi Baru, terdapat penggunaan yang cukup luas dari aplikasi Tik Tok, terutama di kalangan remaja. Mereka menggunakan Tik Tok sebagai sarana untuk mencari hiburan. dampak penggunaan Tik Tok terhadap perilaku keagamaan dan nilai-nilai seperti hubungan dengan Allah, hubungan dengan orang tua, penghargaan terhadap diri sendiri, dan interaksi dengan masyarakat sekitar tampaknya tidak begitu negatif dan signifikan. Para remaja di Kelurahan Waydadi Baru tetap mempertahankan perilaku sesuai dengan ajaran dari orang tua dan agama. Dengan bantuan RISMA, diharapkan dapat menjadi platform</p> | <p>Penelitian Agis Dwi Prakoso dengan penelitian ini sama sama meneliti mengenai penggunaan aplikasi <i>Tiktok</i> . menggunakan metode penelitian yang sama yaitu kualitatif. Teknik pengumpulan data sama-sama menggunakan teknik wawancara.</p> | <p>Penelitian yang dilakukan oleh Agis Dwi Prakoso menggunakan metode perspektif sedangkan penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Variable bebas pada penelitian yang dilakukan oleh Agis Dwi Prakoso adalah priaku keagamaan sedangkan pada penelitian ini adalah minat dan bakat.</p> |
|----|--|------|---|--|--|

|    |  |      |  |   |   |
|----|--|------|--|---|---|
|    |  |      | <p>kreatif yang membantu menjaga perilaku positif remaja dari dampak buruk media sosial.</p>   |   |   |
| 4. | <p>Chriswardana Bayu Dewa, Lina Ayu Safitri dengan judul, Pemanfaatan Media Sosial <i>Tiktok</i> Sebagai Media Promosi Industri Kuliner Di Yogyakarta Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Akun TikTok Javafoodie) Chriswardana</p> | 2021 | <p>Penelitian yang dilakukan oleh Chriswardana Bayu Dewa, Lina Ayu Safitri dapat disimpulkan bahwa Tiktok menjadi platform yang sangat efektif untuk mempromosikan industri kuliner di Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan Javafoodie sebagai salah satu akun yang menonjol dalam mengenalkan berbagai kuliner khas daerah tersebut. Video-videonya menampilkan kuliner Yogyakarta dengan pendekatan cerita yang menghibur, memberikan sentuhan komedi. Javafoodie diidentifikasi sebagai salah satu akun TikTok yang</p> | <p>Penelitian Chriswardana Bayu Dewa, Lina Ayu Safitri dengan penelitian ini sama sama meneliti mengenai penggunaan aplikasi <i>Tiktok</i> . menggunakan metode penelitian yang sama yaitu kualitatif deskriptif dan pengambilan data sama menggunakan tekni wawancara dan dokumentasi.</p> | <p>Penelitian yang dilakuan oleh Chriswardana Bayu Dewa, Lina Ayu Safitri lebi fokus kepada pemanfaatan aplikasi <i>Tiktok</i> sebagai media prmosi industry kuliner, sedangkan peneitian ini akan fokus kepada aplikasi <i>Tiktok</i> sebagai media pengemangan minat dan bakat.</p> |



|    |  |      |   |  |  |
|----|--|------|---|--|--|
|    |  |      | <p>aktif memperkenalkan kuliner khas Yogyakarta, sementara banyak akun TikTok lainnya juga turut serta dalam upaya mempromosikan kekayaan kuliner daerah tersebut.</p>  |  |  |
| 5. | <p>Rakhmat Amir Anggeraja, Agus Supriyanto, Bambang Suprihatin, Izna Faizarahma Sajidulloh dengan judul penelitian “Manfaat <i>TikTok</i> sebagai Media dalam Layanan Bimbingan Konseling”</p> | 2022 | <p>Penelitian yang dilakukan oleh Rakhmat Amir Anggeraja, Agus Supriyanto, Bambang Suprihatin, Izna Faizarahma Sajidulloh dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan <i>TikTok</i> sebagai media dalam layanan bimbingan konseling membawa berbagai keuntungan. Penggunaan <i>TikTok</i> membantu siswa untuk menginterpretasikan materi layanan dengan pemahaman yang seragam, membuat layanan lebih terang benderang dan menarik, serta meningkatkan interaktivitas dalam proses layanan. Hal ini juga berdampak</p> | <p>Penelitian yang dilakukan oleh Rakhmat Amir Anggeraja, Agus Supriyanto, Bambang Suprihatin, Izna Faizarahma Sajidulloh dengan penelitian ini sama-sama menggunakan metode kualitatif dan sama sama meneliti media sosial <i>TikTok</i>.</p> | <p>Penelitian yang dilakukan oleh Rakhmat Amir Anggeraja, Agus Supriyanto, Bambang Suprihatin, Izna Faizarahma Sajidulloh menggunakan metode penelitian yang berlandaskan pada studi iterator sedangkan penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Penelitian ini berfokus kepada dampak media sosial <i>TikTok</i> dalam mengembangkan minat dan bakat sedangkan penelitian yang</p> |

|  |  |   |   |
|--|--|---|---|
|  |  | <p>positif pada efisiensi waktu dan tenaga guru bimbingan konseling, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, memberikan akses yang fleksibel kapan saja dan di mana saja, membentuk sikap positif pada siswa, meningkatkan produktivitas guru, memungkinkan penjelasan materi secara konkret, serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera manusia.</p> | <p>dilakukan oleh Rakhmat Amir Anggeraja, Agus Supriyanto, Bambang Suprihatin, Izna Faizarahma Sajidulloh berfokus kepada pemanfaatan aplikasi <i>Tiktok</i> sebagai layanan bimbingan konseling.</p> |
|--|--|---|---|

#### G. Signifikansi Penelitian

Signifikansi pada penelitian ini akan dapat memberikan kontribusi kepada para pembaca sekaligus kepada subjek penelitian yaitu siswa SMA Negeri 1 Astanajapura, diantaranya dalam memanfaatkan *Tiktok* untuk mengembangkan minat dan bakat yang dimiliki. Penggunaan *Tiktok* akan menimbulkan dampak pada penggunanya, dalam penelitian ini akan membahas dampak penggunaan *Tiktok* dalam mengembangkan minat dan bakat. Peneliti berharap penelitian ini bermanfaat untuk pembaca khususnya para siswa agar bisa memanfaatkan *Tiktok* dengan lebih efektif dan dapat menimbulkan efek positif pada diri sendiri maupun orang lain.

#### H. Sistematika Penelitian

Sistematika dalam penelitian ini merujuk pada tahapan-tahapan ada di dalam proposal penelitian, pada tahapan proposal ini terbagi kedalam beberapa bab, diantaranya:

**BAB I Pendahuluan:** BAB I merupakan bagaian yang akan menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan/manfaat

penelitian, kajian *literature*/ penelitian terdahulu, metode penelitian, sistematika penelitian dan *time schedule*.

**BAB II Kajian Teori :** BAB II merupakan bagian yang akan membahas teori yang berisi tentang kajian teori dan kerangka pemikiran yang menjelaskan pengertian-pengertian minat, pengertian bakat, dan pengertian media sosial.

**BAB III Profil Lembaga:** BAB III merupakan bagian yang berisi mengenai profil lembaga yang memuat profil lembaga, identitas sekolah, visi dan misi sekolah, keadaan siswa, prestasi yang diraih.

**BAB IV Hasil dan Pembahasan:** BAB IV merupakan bagian yang berisi hasil penelitian yang meliputi gambaran umum dari subjek penelitian, penyajian data yang berisi pembahasan mengenai dampak aplikasi *Tiktok* dalam mengembangkan minat dan bakat siswa SMAN 1 Astanajapura yang dikaitkan dengan teori dari para ahli.

**BAB V Kesimpulan dan Saran:** BAB V ini membahas mengenai kesimpulan dan saran yang berisi tentang kesimpulan yang diberikan kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.

#### I. Rencana Waktu Penelitian (*Time Schedule*)

Tabel 2.1 Waktu Penelitian

| No | Kegiatan                        | Waktu Pelaksanaan |          |          |         |          |       |       |
|----|---------------------------------|-------------------|----------|----------|---------|----------|-------|-------|
|    |                                 | Oktober           | November | Desember | Januari | Februari | Maret | April |
| 1. | Penyusunan Proposal             |                   |          |          |         |          |       |       |
| 2. | Seminar proposal                |                   |          |          |         |          |       |       |
| 3. | Revisi proposal                 |                   |          |          |         |          |       |       |
| 4. | Observasi lapangan dan informan |                   |          |          |         |          |       |       |
| 5. | Wawancara dengan informan       |                   |          |          |         |          |       |       |

|    |                    |  |  |  |  |  |  |  |
|----|--------------------|--|--|--|--|--|--|--|
|    |                    |  |  |  |  |  |  |  |
| 6. | Menganalisis data  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7. | Penyusunan skripsi |  |  |  |  |  |  |  |

