

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL *TIKTOK* TERHADAP PERILAKU BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI

Widia Angglena¹⁾, Amelia Atika²⁾, Hendra Sulistiawan³⁾

Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Pengetahuan Sosial
Program Studi Bimbingan Dan Konseling
Universitas PGRI Pontianak

e-mail: widyaangglina28@gmail.com¹⁾, ameliaatika99@gmail.com²⁾,
hendrasulistiawan@kippgriptk.ac.id³⁾

Abstrak

Media sosial saat ini menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan remaja, baik sebagai alat komunikasi, hiburan, maupun ekspresi diri. Namun, perkembangan ini juga menimbulkan tantangan serius, khususnya dalam dunia pendidikan. Salah satu platform media sosial yang sedang populer di kalangan remaja adalah *TikTok*. merupakan aplikasi berbasis video pendek yang memungkinkan penggunanya membuat dan membagikan video berdurasi 15 detik hingga 10 menit. Aplikasi ini dikenal sangat interaktif dan kreatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran pola serta dampak positif dan negatif *TikTok* terhadap perilaku belajar peserta didik kelas XI di SMK Swasta Koperasi Pontianak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan bentuk penelitian deskriptif. Dalam penelitian ini digunakan data Primer dan data Sekunder. Adapun alat pengumpul data yang digunakan adalah Pedoman Observasi, Lembar Wawancara, dan Dokumentasi. Kemudian teknik analisis data serta langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini meliputi Pengumpulan Data, Reduksi Data, Penyajian Data dan Penarikan Kesimpulan. Adapun hasil perolehan dampak positif aplikasi *TikTok* ialah referensi belajar yang lebih kreatif dan inovatif sementara dampak negatif dari aplikasi *TikTok* ini menyebabkan berkurangnya hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: *TikTok*, Perilaku Belajar, Media Sosial

Abstract

Social media has become an integral part of adolescent life, both as a means of communication, entertainment, and self-expression. However, this development also poses serious challenges, particularly in the world of education. One social media platform that is currently popular among adolescents is . is a short video-based application that allows users to create and share videos lasting 15 seconds to 10 minutes. This application is known to be highly interactive and creative. The purpose of this study is to determine the pattern and positive and negative impacts of on the learning behavior of 11th grade students at SMK Koperasi Pontianak. This study uses a qualitative research method with a descriptive research form. In this study, primary and secondary data were used. The data collection tools used were Observation Guidelines, Interview Sheets, and Documentation. Then, the data analysis techniques and data analysis steps in this study include Data Collection, Data Reduction, Data Presentation, and Drawing Conclusions. The results obtained positive impacts of the application include more creative and innovative learning references, while the negative impacts of this application cause reduced student learning outcomes.

Keywords: *TikTok, Learning Behavior, Social Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang terus mengalami perkembangan seiring kemajuan zaman. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam konteks ini, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan akademik, namun juga keterampilan sosial dan pengendalian diri yang baik, terlebih di tengah arus teknologi digital yang semakin kuat pengaruhnya terhadap kehidupan sehari-hari.

Salah satu wujud nyata dari perkembangan teknologi informasi yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan remaja saat ini adalah media sosial. Menurut Triastuti dkk. (2017:15), media sosial adalah situs dan aplikasi berbasis internet yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi, dan menciptakan konten digital. Media sosial saat ini menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan remaja, baik sebagai alat komunikasi, hiburan, maupun ekspresi diri. Namun, perkembangan ini juga menimbulkan tantangan serius, khususnya dalam dunia pendidikan. Alyusi (2016:3) menyatakan bahwa jika dahulu masyarakat berinteraksi secara langsung (*face-to-face communication*), kini banyak yang lebih memilih membangun interaksi di dunia maya. Perubahan pola interaksi ini berdampak besar terhadap pola pikir, sikap, dan terutama perilaku belajar peserta didik.

Salah satu platform media sosial yang sedang populer di kalangan remaja adalah *TikTok*. *TikTok* merupakan aplikasi berbasis video pendek yang memungkinkan

penggunanya membuat dan membagikan video berdurasi 15 detik hingga 10 menit. Aplikasi ini dikenal sangat interaktif, kreatif, dan cepat menyebarkan tren di kalangan penggunanya (Grata dkk., 2022:194; Nurgroho, 2016:21). Fenomena penggunaan *TikTok* yang begitu masif di kalangan peserta didik, khususnya di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), menimbulkan berbagai dampak terhadap kebiasaan dan perilaku belajar mereka. Vera Eva Febriantika (2024) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa dampak negatif *TikTok* terhadap perilaku belajar siswa lebih dominan daripada dampak positifnya, seperti kecenderungan bermain ponsel melebihi waktu belajar, menurunnya fokus, dan perhatian siswa yang lebih tertarik membahas konten viral ketimbang materi pelajaran.

Sementara menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Gustafian Jayananta (2023), dimana membahas tentang dampak media sosial *TikTok* terhadap perilaku siswa Sekolah Dasar. Mengungkapkan bahwa dampak dari media sosial *TikTok* terhadap perilaku siswa, lebih banyak terlihat dampak negatifnya hal itu terlihat dalam perilaku siswa dimana siswa tersebut kurang dalam belajar dan lebih banyak memainkan HP dari pada untuk membuka buku. Terlebih saat itu sistem pembelajaran sedang berlangsung secara daring di mana rata rata siswa memang memiliki HP. Siswa juga menjadi kurang peduli terhadap lingkungan, tidak melihat kondisi lingkungan, dan terkadang jika sedang berkumpul membahas hal-hal yang viral yang ada di media sosial *TikTok* dan ketika sedang berkumpul para siswa membuat video bersama dan berjoget bersama. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *TikTok* dapat membuat perubahan terhadap perilaku anak yang mengakibatkan anak cenderung lebih memainkan HP dari pada belajar dan menjadi kurang memperhatikan kondisi lingkungan sekitarnya akibat aplikasi *TikTok* tersebut.

Kondisi ini juga terlihat nyata di lingkungan SMK Koperasi Kota Pontianak,

khususnya peserta didik kelas XI. Peserta didik pada jenjang ini sedang berada dalam tahap perkembangan remaja akhir, yaitu masa pencarian jati diri dan rentan terhadap pengaruh lingkungan sekitar. Hurlock (1990) menyebutkan bahwa remaja memiliki kebutuhan akan pengakuan dan cenderung meniru perilaku yang dianggap populer di lingkungannya. Dalam konteks ini, *TikTok* menyediakan ruang yang sangat luas bagi remaja untuk berekspresi, namun juga memunculkan potensi distraksi terhadap proses belajar, seperti kecanduan, gangguan perhatian, bahkan menurunnya kemampuan mengatur waktu belajar secara efektif.

Dari sudut pandang Bimbingan dan Konseling, permasalahan ini perlu mendapatkan perhatian khusus. Konselor sekolah memiliki peran penting dalam membantu peserta didik mengembangkan kesadaran diri, keterampilan belajar, serta kemampuan membuat keputusan yang tepat dalam mengelola penggunaan media sosial. Seperti yang dikemukakan oleh Prayitno (2004), bimbingan dan konseling bertujuan untuk mendukung individu mencapai perkembangan optimal melalui bantuan profesional, termasuk dalam menghadapi tantangan psikososial yang berkaitan dengan teknologi digital. Oleh karena itu, analisis terhadap dampak penggunaan *TikTok* terhadap perilaku belajar peserta didik sangat penting sebagai dasar intervensi layanan bimbingan belajar, konseling pribadi, dan layanan informasi yang relevan.

Penelitian ini mengambil bentuk Analisis pada peserta didik kelas XI di SMK Koperasi Kota Pontianak, guna memahami secara mendalam bagaimana penggunaan media sosial *TikTok* memengaruhi perilaku belajar mereka. Analisis dipilih karena memungkinkan peneliti mengeksplorasi fenomena secara menyeluruh dan kontekstual di lingkungannya. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi perilaku belajar peserta didik

di era digital, serta bagaimana peran strategis guru BK dalam memberikan layanan yang responsif dan adaptif.

Berdasarkan wawancara awal yang telah peneliti lakukan dengan guru BK di SMK Swasta Koperasi Pontianak, bahwa benar adanya pengaruh dalam penggunaan aplikasi *TikTok* terhadap perilaku belajar peserta didik di SMK Swasta Koperasi Pontianak. Dampak yang dialami yaitu siswa lebih merasa kesulitan mengatur waktu belajar dan bermain *TikTok*, siswa lebih memilih menghabiskan waktu dan terlalu asyik menonton video sehingga waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar menjadi terbuang. Hal ini mengakibatkan tugas-tugas mereka tertunda dan berdampak pada perilaku dan kualitas belajar siswa. Serta pada saat observasi awal yang telah peneliti lakukan, ditemukannya beberapa siswa pada saat jam istirahat yang seharusnya memanfaatkan waktu untuk mempersiapkan pembelajaran di jam berikutnya tetapi lebih memilih bermain dan menonton video *TikTok*.

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan sebelumnya, maka dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial *TikTok* Terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik Kelas XI di SMK Swasta Koperasi Pontianak”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian penelitian kualitatif. Metode Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah. Penelitian ini menggunakan bentuk penelitian deskripsi dalam pendekatan deskriptif kualitatif yang digambarkan melalui kata-kata dan bukan dengan angka. Dalam penelitian ini digunakan data Primer dan data Sekunder. Data primer yang dimaksud yaitu seperti hasil wawancara peneliti dengan informan

yang akan diteliti. Berdasarkan pemaparan

di atas sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru BK SMK swasta Koperasi Pontianak. Sementara data sekunder yang dimaksud dalam penelitian ini adalah data yang berupa dokumentasi dan wawancara pada dampak penggunaan media sosial TikTok terhadap perilaku peserta didik. Sesuai pada fokus masalah penelitian tersebut. Adapun teknik pengumpul data yang digunakan adalah Teknik Observasi, Teknik Wawancara dan Teknik Dokumentasi. Sementara alat pengumpul data yang digunakan adalah Pedoman Observasi, Lembar Wawancara, dan Dokumentasi. Kemudian teknik analisis data serta langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini meliputi Pengumpulan Data, Reduksi Data, Penyajian Data dan Penarikan Kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pola Penggunaan *TikTok* Pada Peserta Didik

Dalam penelitian ini data atau informasi yang akan diperoleh dideskripsikan sesuai dengan fakta yang terdapat di lapangan dan disajikan dalam bentuk kata-kata atau sebuah kalimat lalu ditarik kesimpulan. Dan penelitian ini menggunakan penelitian analisis yang bersifat deskriptif yaitu peneliti menguraikan apa yang telah didapatkan peneliti pada saat pelaksanaan penelitian di SMK Swasta Koperasi Pontianak. Informan dari penelitian ini terdiri dari 11 orang siswa dan 1 guru.

a. Awal Penggunaan Aplikasi *TikTok* Pertama Kali

Awal mula peserta didik menggunakan aplikasi *TikTok* adalah karena melihat kakak, adik dan juga teman sebayanya menggunakan aplikasi *TikTok*, sehingga mereka muncul rasa tertarik dan penasaran dalam menggunakan aplikasi *TikTok*. Berikut hasil wawancara peneliti dengan peserta didik mengenai awal mula mereka menggunakan aplikasi *TikTok* pertama kali yaitu:

Tabel 4.4 Awal Penggunaan Aplikasi *TikTok*

Pertanyaan	Wawancara	Responden
Dari mana anda mengetahui aplikasi <i>TikTok</i> ini dari playstore kak.	Saya mengetahui aplikasi <i>TikTok</i> ini dari playstore kak.	F (17)
Tau Aplikasi <i>TikTok</i> dari Kawan-kawan, sejak SMP.	Tau Aplikasi <i>TikTok</i> dari Kawan-kawan, sejak SMP.	AF (17)
Tau dari playstore.	Tau dari playstore.	NA (16)
Dari Teman.	Dari Teman.	RA (16)
Saya tau aplikasi ini dari teman kak.	Saya tau aplikasi ini dari teman kak.	RN (16)
Tau dari bawaan playstore.	Tau dari bawaan playstore.	A (17)
Dari Playstore.	Dari Playstore.	AS (16)
Dari teman karna teman semuanya main <i>TikTok</i> .	Dari teman karna teman semuanya main <i>TikTok</i> .	SS (16)
Dari playstore sudah 2 tahun.	Dari playstore sudah 2 tahun.	SN (16)
Saya tau aplikasi <i>TikTok</i> ini dari	Saya tau aplikasi <i>TikTok</i> ini dari	JL (16)

	kakak saya karena dia sudah main <i>TikTok</i> sebelum saya ikut main.	
	Dari teman SMP kak.	SI (16)

(Hasil Wawancara Bersama
Peserta Didik Kelas XI)

b. Alasan Alasan Siswa Menggunakan Aplikasi *TikTok*

Alasan peserta didik menggunakan aplikasi *TikTok* dengan berbagai alasan. Alasan peserta didik menggunakan aplikasi *TikTok* karena lebih mudah. Peserta didik juga menjadikan aplikasi *TikTok* sebagai media hiburan dan merasa senang dengan beragam konten video yang ditampilkan di aplikasi *TikTok*.

Aplikasi *TikTok* adalah aplikasi yang didalamnya terdapat beragam konten video dan konten yang ada di aplikasi *TikTok* ini dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Seperti yang dituturkan oleh SS (16) yang menuturkan bahwa dia lebih termotivasi belajar dari menggunakan *TikTok* karena mereka melihat konten yang membagikan video tentang edukasi pelajaran.

2. Dampak Positif Penggunaan *TikTok* Terhadap Perilaku Peserta Didik

Tabel 4.10 Dampak Positif Penggunaan *TikTok*

Pertanyaan	Wawancara	Respon den
Apa pengaruh positif yang	Lebih bersemangat untuk belajar	F (17)

anda rasakan dari penggunaan <i>TikTok</i> ?	Bisa Bahagia kak hehehe. Banyak yang saya ketahui dari aplikasi <i>TikTok</i> yang sebelumnya a saya tidak tahu.	AF (17) NA (16)
Saya akan termotivasi ikan karena dari <i>TikTok</i> saya bisa belajar.	RA (16)	
Dapat informasi, dapat ilmu dapat wawasan.	RN (16)	
Tidak ada kak	A (17)	
Bisa membantu mencari apa saja yang kita butuhkan kak.	AS (16)	
Saya bisa belajar apa saja dari aplikasi ini kak.	SS (16)	
Banyak mengetahui apa yang tidak saya ketahui sebelumnya a.	SN (16)	
Mengetahui hal baru kak.	JL (16)	

	Untuk menghibur diri saja sih kak...adan ya <i>TikTok</i> ni membuat saya lebih bisa percaya diri karena konten-konten yang ada di dalamnya.	SI (16)
--	--	---------

(Hasil Wawancara Bersama Peserta Didik Kelas XI)

Berdasarkan penuturan wawancara di atas peneliti simpulkan bahwa pengaruh aplikasi *TikTok* yang terjadi pada peserta didik yaitu membantu mereka memperoleh ilmu pengetahuan dan lebih termotivasi dalam belajar dari konten yang bersifat edukasi dan dari peserta didik sendiri mendapatkan informasi baik itu berita dalam negeri maupun diluar negeri serta hal-hal baru yang sebelumnya tidak mereka ketahui. Dari penggunaan aplikasi *TikTok* seperti yang dituturkan oleh Z (16) mengatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi *TikTok* membuat peserta didik tersebut lebih percaya diri dan tidak merasa *insecure*.

3. Dampak Negatif Penggunaan *TikTok* Terhadap Perilaku Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis data yang peneliti temui dari dampak negatif penggunaan aplikasi *TikTok* di SMK Swasta Koperasi Pontianak yaitu menjadi malas belajar dan seringnya menunda-nuda waktu untuk belajar, menjadi lupa waktu karena keasikan bermain aplikasi *TikTok*. Pengaruh negatif dari aplikasi *TikTok* terhadap perilaku belajar karena peserta didik tetap menggunakan aplikasi *TikTok* disela-sela mengerjakan tugas dirumah

bahkan ada dari mereka menggunakan *TikTok* hampir 24 jam kecuali saat mereka tidur dan pergi sekolah.

Aplikasi *TikTok* juga membawa pengaruh negatif bagi peserta didik mengenai perubahan tingkah laku terhadap peserta didik saat orang tua atau kakaknya memanggil untuk dimintai tolong disaat mereka sedang asik bermain aplikasi *TikTok*, hal tersebut membuat kecanduan bagi peserta didik saat menggunakan aplikasi *TikTok* dan menimbulkan rasa kesal ketika mereka asik bermain aplikasi *TikTok*. Dengan demikian siswa tersebut susah dimintai tolong karena lebih fokus menggunakan *TikTok* lalu baru mendahulukan orangtua.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang mengenai "Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial *TikTok* Terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik Kelas XI di SMK Swasta Koperasi Pontianak". Maka peneliti menyimpulkan bahwa dalam penggunaan aplikasi *TikTok* peserta didik menggunakan aplikasi ini akibat dari pengaruh lingkungan sekitarnya seperti teman sebaya dan anggota keluarga lainnya sehingga membuat mereka tertarik menggunakan aplikasi tersebut. Peserta didik juga menjadikan aplikasi *TikTok* sebagai media hiburan pada waktu luang untuk menghilangkan rasa bosan yang menjadikan mereka merasa terhibur dengan beragam macam konten video yang ada pada aplikasi *TikTok*. Bukan hanya itu saja, peserta didik juga memanfaatkan aplikasi *TikTok* sebagai salah satu referensi media belajar dengan cara menonton video edukasi yang dapat membantu peserta didik menambah ilmu pengetahuan.

Adapun dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan terdapat pengaruh positif dan negatif dari

penggunaan aplikasi *TikTok*. Pengaruh positif yang didapatkan dari segi perilaku belajar peserta didik ialah memiliki referensi belajar yang lebih kreatif dan inovatif melalui konten video yang bersifat edukasi sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam memperoleh informasi pengetahuan baik dalam negeri maupun luar negeri. Selain itu, dengan menggunakan aplikasi *TikTok* peserta didik dapat membantu berpikir kreatif dalam belajar dan mendukung pembelajaran era digital.

Adapun negatif yang ditimbulkan dalam penggunaan aplikasi *TikTok* terhadap perilaku belajar peserta didik yaitu berkurangnya konsentrasi belajar sehingga sebagian besar cenderung menunda-nunda mengerjakan tugas sekolah. Hal ini menyebabkan berkurangnya hasil belajar peserta didik apalagi ketika masuk waktu ujian kerap kali mengulur-ulur waktu belajarnya dan lebih memilih menghabiskan banyak waktu untuk menggunakan aplikasi *TikTok* dari pada menggunakan waktu untuk belajar. Hal ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang kurang optimal. Pengaruh negatif lain yaitu mengenai perubahan tingkah laku terhadap peserta didik saat orangtua atau kakaknya memanggil untuk dimintai tolong mereka merasa terganggu dan kesal saat sedang asik bermain aplikasi *TikTok*.

DAFTAR PUSTAKA

- Triastuti, R., Wulandari, S., & Pramesti, A. (2017). *Media Sosial: Peran dan Dampaknya dalam Komunikasi Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Afandi, Y. (2019). Gereja dan Pengaruh Teknologi Informasi “Digital Ecclesiology.” *Fidei: Jurnal Teologi Sistematika Dan Praktika*, 1(2), 270–283.
<https://doi.org/10.34081/270033>
- Alyusi, L. (2016). *Dampak Media Sosial terhadap Interaksi Sosial Remaja*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ahmadi, A. (1991). *Bimbingan dan konseling di sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Agustiah, D., Fauzi, T., & Ramadhani, E. (2020). Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Belajar Siswa. *ISLAMIC COUNSELING Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 4(2), 181.
<https://doi.org/10.29240/jbk.v4i2.1935>
- Azra Qomariyah Sahara. (2021). *Sebagai Aplikasi Media Sosial yang Termasuk Banyak Digunakan di Indonesia*. School of Information Systems.
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). *Social network sites: Definition, history, and scholarship*. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210–230.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (1997). *Social Psychology: Understanding Human Interaction*. Boston: Allyn & Bacon.
- Dimyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran, PT Rineka Cipta : Jakarta, 2010
- Fauzan, A., Sanusi, H., & Wafa, M. A.

- (2021). Dampak Aplikasi Tik Tok pada Interaksi Sosial Remaja “Studi di Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar.” *Doctoral Dissertation, Universitas Islam Kalimantan MAB*, 1–14.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Fatimah, S. D., Hasanudin, C., & Amin, A. K. (2021). Pemanfaatan aplikasi tik tok sebagai media pembelajaran mendemonstrasikan teks drama. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 1(2), 120–128.
- Fitriyadi, M. Y., Rahman, M. R., Asshidiqi, M. R. A., Ilham, M. A., Aibina, O. I., Hesda, N., & Al Fayyedh, F. (2023). pengaruh dunia IT terhadap perilaku remaja generasi z. *Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 2(2), 21-37.
- Febriantika, V. E. (2024). *Dampak Media Sosial terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik*. (Skripsi Tidak Diterbitkan). Universitas Negeri Malang.
- Gratia, G. P., Merah, E. L. K., Triyanti, M. D., Paringa, T., & Primasari, C. H. (2022). Fenomena Racun Tik-Tok Terhadap Budaya Konsumerisme Mahasiswa di Masa Pandemi COVID-19.
- KONSTELASI:**
Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi, 2(1), 193–200. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v2i1.5272>
- Grata, A., Rachman, A., & Dewi, T. (2022). *Perilaku Remaja dalam Menggunakan Media Sosial*. Jurnal Ilmu Komunikasi Digital, 4(2), 193–200.
- Ginting, R., Rahayu, D., & Wijaya, S. (2021). *Digital Marketing dan Media Sosial: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hamzah B. Uno, *Orientasi baru dalam Psikologi Pembelajaran*, PT Bumi Aksara: Jakarta, 2006
- Hasanah, U., Pujiastuti, H., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2022). Persepsi Siswa Sekolah Menengah Atas Mengenai Konten Edukasi Pembelajaran Matematika Pada Aplikasi TikTok. *Jurnal online. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa: Banten*.
- Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4,5 dan 6 Pada SDN Binuang 4 da. *Kindai*, 18(2), 332–351. <https://doi.org/10.35972/kindai.v1>
- Putri, F. R., & Aviani, Y. I. (2013). *Pengaruh Penggunaan Sosial Media Terhadap*. 8, 493–497.
- Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2005
- Nurgroho, B. (2016). *Media Sosial dan Generasi Milenial*. Surabaya: Laksana Media.
- Said, M. A. G., & Batoebara, M. U. (2022). Sindrom pargoy di aplikasi TikTok. *Warta Dharmawangsa*, 16(2), 208-214.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Syah, Muhibbin. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Yunitasari, Y., & Prasetya, H. (2022). Literasi Media Digital pada Remaja Ditengah Pesatnya Perkembangan Media Sosial. *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, 8(1), 12-25.
- Wijaya, T. A., Yaslim, N. P., Permatasari, A. M. P., Yosevina, G. R., & Mamahit, H. C. (2023). Penerimaan Diri Generasi Z Di Era Perkembangan Media Sosial. *Psiko Edukasi*, 21(1), 41-49.
- Walgitto, B. (2011). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Andi.
- Hurlock, Elizabeth B. (1990). *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.