

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Efektivitas

F. Drucker dalam karya Sugiyono menyatakan bahwa efektivitas merupakan faktor utama dalam meraih keberhasilan. Sementara itu, menurut Fremont E. Kast yang juga dikutip oleh Sugiyono, efektivitas berkaitan dengan tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan, baik yang dinyatakan secara langsung maupun tidak langsung, yaitu sejauh mana rencana dapat diwujudkan dan sasaran tercapai.¹

William N. Dum menyatakan bahwa efektivitas merupakan kriteria dalam memilih berbagai alternatif yang akan direkomendasikan, dengan dasar pertimbangan apakah alternatif tersebut mampu memberikan hasil optimal, tanpa memperhitungkan aspek efisiensi.²

Shannon dan Weaver dalam teori komunikasi berdasarkan perspektif teknis, menjelaskan bahwa efektivitas komunikasi dipengaruhi oleh kejelasan pesan, medium yang digunakan, dan gangguan (noise) yang dapat mengganggu pengiriman pesan. Efektivitas komunikasi tercapai ketika pesan diterima dengan minim gangguan dan diterjemahkan sesuai dengan maksud pengirim³.

Teori model Lasswell menurut Harold Lasswell menjelaskan bahwa komunikasi efektif dapat dilihat dari unsur-unsur "Model 'Who Says What, In Which Channel, to Whom, With What Effect'" menggambarkan bahwa

¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta. 2010)

² Dunn. W. N. *Pengantar Analisis Kebijakan Publik Edisi Kedua*. (terjemahan Samodra Wibawa, Diah Astitadani, Erwan, Tim Litbang. 2005)

³ Shannon, C. E., & Weaver, W. *The Mathematical Theory of Communication*. (1949).

keberhasilan komunikasi dipengaruhi oleh lima unsur utama, yaitu siapa pengirim pesannya, apa isi pesannya, melalui saluran apa pesan disampaikan, siapa penerimanya, serta dampak yang ditimbulkan dari komunikasi tersebut. Efektivitas dicapai ketika semua unsur ini bekerja bersama secara optimal⁴

Teori agenda-setting yang dikemukakan oleh Maxwell McCombs dan Donald Shaw menjelaskan bahwa media massa memiliki peran dalam membentuk persepsi publik dengan menetapkan topik-topik yang dianggap layak untuk menjadi perhatian utama. Media tidak hanya memberitahu kita. Bukan hanya menentukan apa yang perlu dipikirkan, tetapi juga bagaimana seseorang seharusnya memandang suatu isu tertentu⁵.

Teori framing menurut Robert Entman berfokus pada bagaimana cara penyajian suatu isu dapat memengaruhi pemahaman dan interpretasi audiens. Penyampaian pesan dalam konteks tertentu dapat membentuk persepsi audiens⁶.

B. Intensitas Media Massa

Intensitas merujuk pada tingkat kesungguhan tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam suatu aktivitas mengakses media sosial untuk mendapatkan informasi, hiburan dan lainnya. Intensitas setiap individu dalam mengakses media sosial berbeda-beda tergantung pada kebiasaan individu itu sendiri.

⁴ H. Lasswell. *"The Structure and Function of Communication in Society"*. The Communication of Ideas. Institute for Religious and Social Studies.

⁵ McCombs, M., & Shaw, D. L. "The Agenda-Setting Function of Mass Media." (1972).

⁶ Entman, R. M. "Framing: Toward Clarification of a Fractured Paradigm." (1993).

Hidayatun menyatakan bahwa penggunaan media sosial sangat dipengaruhi oleh tingkat intensitas akses internet, yang telah menjadi tren di kalangan remaja sebagai sarana komunikasi yang lebih menarik.⁷

Menurut Juditha, seorang remaja dikategorikan memiliki intensitas tinggi dalam penggunaan media sosial Instagram apabila mengaksesnya lebih dari empat kali sehari dengan durasi lebih dari tiga jam per hari, sedangkan frekuensi dan durasi di bawah itu masih tergolong dalam kategori intensitas rendah.⁸

C. Aspek-aspek Intensitas Penggunaan Media Sosial

Menurut Del Bario, intensitas penggunaan media sosial dapat dilihat dari beberapa aspek utama, yaitu:

- a. Perhatian menunjukkan tingkat ketertarikan seseorang terhadap aktivitas yang sesuai dengan minatnya. Aktivitas yang menarik minat akan dilakukan dengan lebih intens dibandingkan aktivitas yang tidak menimbulkan ketertarikan.
- b. Penghayatan merupakan proses memahami dan menyerap informasi, di mana seseorang berusaha menikmati, menghayati, dan menyimpan berbagai informasi atau pengalaman yang diperoleh sebagai bagian dari pengetahuan.

⁷ Esti Astuti and Susi Andriani, 'Intensitas Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Imitasi Remaja', *Komunikologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18.2 (2021), 134–42.

⁸ Riki Khrishananto and Muhammad Ali Adriansyah, 'Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Instagram Dan Konformitas Terhadap Perilaku Konsumtif Di Kalangan Generasi Z', *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9.2 (2021), 323
<<https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i2.5973>>.

c. Durasi Mengacu pada lamanya waktu yang dibutuhkan individu untuk menjalankan suatu aktivitas. Dalam konteks media sosial, durasi merujuk pada berapa lama seseorang menghabiskan waktu di platform tersebut, terkadang tanpa disadari karena terlalu fokus menikmati kontennya.

d. Frekuensi Menggambarkan seberapa sering seseorang mengulangi perilaku tertentu, baik secara sadar maupun tidak. Jika seseorang menggunakan media sosial lebih dari empat kali sehari, maka intensitas penggunaannya termasuk tinggi. Sebaliknya, penggunaan antara satu hingga empat kali sehari dikategorikan sebagai intensitas rendah.

Sementara itu, Horrigan menyederhanakan aspek intensitas penggunaan media sosial menjadi dua hal, yaitu:

- a. Frekuensi, yang dilihat dari seberapa sering media sosial digunakan dalam periode waktu tertentu (harian, mingguan, atau bulanan).
- b. Durasi, yang merujuk pada lama waktu penggunaan dalam satuan menit atau jam.

Dari penjabaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan media sosial ditentukan oleh aspek perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi.⁹

D. Media Sosial

Menurut Rulli Nasrullah, media sosial adalah platform berbasis internet yang memungkinkan penggunanya untuk menampilkan identitas diri,

⁹ Lilis Indri Yani, 'Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Quarter Life Crisis Terhadap Mahasiswa Di Universitas Medan Area', Universitas Medan Area, 2022, 1–99.

berinteraksi, bekerja sama, berbagi informasi, serta berkomunikasi dengan orang lain secara virtual, termasuk dalam membangun jejaring sosial.¹⁰ Media sosial memiliki berbagai bentuk yang dapat dikategorikan ke dalam enam jenis utama, yaitu:¹¹

1. Jejaring Sosial (Social Networking Sites), merupakan jenis media sosial yang paling populer, digunakan untuk membangun koneksi dan berinteraksi dengan pengguna lain.
2. Blog, platform di mana pengguna dapat mempublikasikan aktivitas sehari-hari, membagikan informasi, serta saling memberikan komentar atau tanggapan.
3. Microblogging, media sosial yang memungkinkan pengguna menulis dan membagikan pendapat atau aktivitas secara singkat kepada publik.
4. Media Sharing, jenis media sosial yang digunakan untuk membagikan berbagai jenis file, seperti dokumen, video, audio, maupun gambar.
5. Social Bookmarking, platform yang membantu pengguna menyimpan, mengelola, mengatur, dan menemukan informasi atau berita secara online.
6. Wiki (Kolaborasi Konten), situs yang menyediakan ruang bagi pengguna untuk bersama-sama membuat dan menyunting konten secara kolaboratif.

¹⁰ Rulli Nasrullah, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), hal. 11.

¹¹ Rulli Nasrullah, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), hal. 39-46.

E. Istilah-Istilah Dalam Aplikasi Tiktok

a. FYP (*For Your Page*)

FYP, yang merupakan singkatan dari "*For Your Page*", adalah fitur yang menampilkan rekomendasi video TikTok yang sesuai dengan minat pengguna. Misalnya, jika pengguna sering menonton video tentang edukasi, video serupa akan lebih sering muncul di halaman mereka.

b. Duets dan Stitch

Julia Kristeva dalam teori Intertextuality menjelaskan bagaimana teks atau karya seni sering kali membentuk makna melalui hubungan dengan teks lain. Dalam Tiktok, fitur duet dan scitih memungkinkan pengguna untuk membuat respons atau kolaborasi langsung dengan video lain, sehingga terjadi dialog antar pengguna yang memperluas makna konten¹².

c. Drafts

Fitur *drafts* memungkinkan pengguna untuk menyimpan video yang telah dibuat tanpa langsung mengunggahnya, sehingga mereka bisa mempostingnya di waktu yang lain.

d. Stich

Fitur *stitch* memungkinkan video pengguna dipasangkan berdampingan dengan video pembuat konten lainnya. Berbeda dengan duet, fitur ini menampilkan video pembuat konten terlebih dahulu, diikuti

¹² Kristeva, Julia. *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. Columbia University Press, 1980.

dengan respons atau komentar dari pengguna lainnya. Biasanya digunakan untuk memberikan tanggapan atau menanggapi video orang lain.¹³

e. Report

Fitur *report* pada TikTok memungkinkan pengguna untuk melaporkan konten, komentar, atau tindakan yang dianggap tidak pantas dan dapat berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti pelecehan, perundungan daring, atau rasisme.

f. Q&A

Melalui fitur *Q&A*, pengikut akun TikTok dapat mengajukan pertanyaan. Pengguna bisa merespons pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan video tanggapan jika sudah terkumpul.

g. Discovery Page

Halaman *Discovery* di TikTok mirip dengan fitur *explore* di Instagram. Pengguna bisa menemukan tagar yang sedang tren serta melihat berbagai iklan di halaman ini.

F. Aplikasi Tiktok

TikTok adalah platform jejaring sosial yang memungkinkan pengguna untuk berbagi video. Bisnis ini dimiliki oleh Bytedance dan didirikan pada tahun 2012 oleh Zhang Yiming. Aplikasi TikTok diluncurkan pada September 2016, memungkinkan pengguna untuk membuat video pendek yang menarik perhatian banyak orang dengan menggunakan berbagai efek khusus yang

¹³ Tasha Bulan Suci Fanti, *Dakwah Melalui Aplikasi Tiktok Oleh Husain Basyaiban*, (Skripsi Sarjana, Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, Aceh, 2022), hal. 54-56

tersedia dalam aplikasi, semuanya dikemas dengan cara yang unik. Video yang diunggah di TikTok kini telah menggantikan teks dan gambar dalam industri konten, dengan sebagian besar konten berasal dari pengguna. Kebutuhan dan preferensi pengguna TikTok menjadi pertimbangan utama dalam setiap perubahan yang dilakukan. Bytedance sendiri berkembang menjadi alat pembuatan video pendek yang pertama kali dirilis pada September 2016 dengan nama Douyin.¹⁴

Aplikasi TikTok tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan semata, tetapi juga digunakan untuk menyampaikan berbagai jenis konten, seperti informasi edukatif, promosi bisnis, dan penyebaran pengetahuan.

G. Khalayak Media

Pengguna media sosial, atau netizen, tidak hanya berperan sebagai penikmat atau konsumen konten, tetapi juga dapat terlibat aktif dalam proses penciptaan konten. David Holmes, sebagaimana dikutip dalam buku *Khalayak Media* karya Rulli Nasrullah, menjelaskan bahwa kehadiran internet dan berbagai platform digital menandai perbedaan antara era media tradisional (media penyiaran) dan era media baru (second media age). Perbedaan ini tidak hanya tampak dari wujud medianya, tetapi juga dari perubahan peran dan kedudukan khalayak dalam berinteraksi dengan media¹⁵.

¹⁴ Sholihatul Atik Hikmawati, Luluk Farida, *Pemanfaatan Media Tiktok Sebagai Media Dakwah Bagi Dosen IAIN Sunan Kalijogo Malang*, Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam (Al-Ittishol, Vol 2 No 1 (Januari, 2021), hal. 4.

¹⁵ Rulli Nasrullah, *Khalayak Media*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2018), hal. 164-166

H. Teori Pembelajaran

Teori Pembelajaran Sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura merupakan salah satu teori penting dalam bidang psikologi yang menjelaskan bahwa individu memperoleh pengetahuan dan perilaku melalui proses observasi dan interaksi dengan orang lain. Bandura menyatakan bahwa proses belajar tidak semata-mata berasal dari pengalaman langsung, tetapi juga dapat terjadi melalui pengamatan, peniruan, dan pencontohan. Ketiga elemen ini saling berkaitan dalam menggambarkan bagaimana individu mempelajari perilaku baru dalam lingkungan sosial.¹⁶

Adapun sejumlah komponen dalam teori pembelajaran sosial meliputi hal-hal berikut:

a. Observasi (Observational Learning)

Observasi merupakan suatu proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan dengan melihat atau memperhatikan perilaku individu lain.

Bandura menekankan bahwa mengamati orang lain yang berperan sebagai model memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Melalui pengamatan ini, individu dapat memahami tindakan yang dilakukan, cara melakukannya, serta mengetahui hasil atau dampak dari perilaku tersebut.

¹⁶ Bandura, A. *Social Learning Theory*. Prentice-Hall. (1977).

b. mitasi (Imitation)

Imitasi merupakan proses di mana individu menirukan atau mereplikasi perilaku yang telah mereka amati sebelumnya. Ini merupakan salah satu bentuk paling mendasar dari pembelajaran sosial, di mana seseorang mengadaptasi tindakan atau sikap yang diperlihatkan oleh seorang model.

c. Modeling (Pemodelan)

Modeling merupakan proses pembelajaran di mana seseorang memperoleh pengetahuan dengan mencontoh perilaku yang ditunjukkan oleh model. Berbeda dengan sekadar meniru, modeling juga mencakup pemberian arahan dan penguatan terhadap perilaku yang diamati. Dalam proses ini, model berperan sebagai panutan atau contoh yang dapat diterima dan diikuti oleh orang lain.

Teori kognitif adalah suatu pendekatan dalam bidang psikologi dan pendidikan yang menitikberatkan pada proses mental yang terjadi selama pembelajaran, termasuk cara individu mengolah, menyimpan, dan mengingat kembali informasi¹⁷.

Menurut Jean Piaget, Teori Konstruktivisme menyatakan bahwa individu secara aktif membentuk pengetahuan melalui interaksi langsung dengan lingkungan serta pengalaman pribadinya. Dalam konteks pembelajaran, proses ini menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahamannya sendiri siswa tidak sekadar menerima

¹⁷ Anderson, J. R. *Cognitive Psychology and Its Implications*. (2005).

informasi, tetapi membangun pemahaman baru berdasarkan pengetahuan yang sudah ada. Teori ini menekankan pentingnya pengalaman langsung, interaksi sosial, dan refleksi dalam proses belajar.

Teori Pembelajaran Konektivisme merupakan teori yang diperkenalkan oleh George Siemens dan Stephen Downes. Teori ini menganggap bahwa pembelajaran terjadi melalui koneksi dan jaringan informasi yang ada di berbagai sumber, baik manusia, teknologi, maupun media. Dalam konteks ini, pengetahuan dianggap sebagai hasil dari keterhubungan antara ide, orang, dan informasi, bukan sekadar proses penyimpanan informasi yang terisolasi dalam individu.

I. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan proses pembelajaran. Dengan pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu dalam proses belajar bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berperan sebagai alat yang dapat menumbuhkan dan membangkitkan semangat belajar bagi peserta didik agar tidak membosankan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pada awalnya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan proses belajar mengajar dan sebagai sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar, memperjelas materi pelajaran dan mempermudah konsep

yang kompleks dan abstrak menjadi sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Dengan demikian, media pembelajaran dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan resensi peserta didik terhadap materi pelajaran.¹⁸

Fungsi media pembelajaran terkhusus media visual terdiri dari 4 fungsi sebagaimana yang dinyatakan oleh Levie & Lentz diantaranya: Fungsi atensi berarti media visual yang merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk dapat berkonsentrasi terhadap materi pelajaran.

1. Fungsi atensi berarti media visual yang merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk dapat berkonsentrasi terhadap materi pembelajaran.
2. Fungsi afektif yaitu media visual yang dapat dilihat dari tingkat kenikmatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengubah emosi dan sikap peserta didik.
3. Fungsi kognitif yaitu mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris yaitu media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca dan mengorganisasikan informasi.¹⁹

Berdasarkan keempat fungsi di atas, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan

¹⁸ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, hal. 21.

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hal. 17.

hasil belajar peserta didik baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Media pembelajaran digunakan dalam rangka untuk meningkatkan mutu pendidikan dan proses pembelajaran. Dalam pandangan Kemp & Dayton mengemukakan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran antara lain:

1. Penyampaian pesan dalam pembelajaran menjadi lebih baku.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik perhatian peserta didik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan dan di manapun diperlukan.
7. Sikap positif peserta didik terhadap materi pelajaran dan proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar.²⁰

Pada dasarnya fungsi media pembelajaran dapat memberi kemudahan dalam proses belajar mengajar, menarik perhatian dan minat belajar peserta didik dan memberikan pengalaman yang lebih nyata, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, efektif, dan efisien serta mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan manfaat media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan atau informasi sehingga dapat memperlancar

²⁰ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 204

proses dan hasil belajar, mengarahkan perhatian dan meningkatkan motivasi, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera.

J. Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu alat untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Dalam hal ini, media tidak hanya dipahami sebagai sarana pembelajaran, melainkan juga dikatakan sebagai pembawa informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik. Dengan adanya media, proses pembelajaran akan lebih menarik, menyenangkan dan interaktif sehingga secara tidak langsung kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih efektif. Pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam komunikasi sering terjadi penyimpangan sehingga pembelajaran tidak berjalan efektif dan efisien, salah satu contohnya karena kurangnya minat dan belajar dari peserta didik.

Adapun usaha yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran, karena fungsi media dalam pembelajaran selain untuk menyajikan informasi juga berfungsi untuk meningkatkan keserasian dalam menerima informasi yang diberikan oleh guru. Penggunaan media dalam pembelajaran mempunyai nilai-nilai praktis, antara lain:

1. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik.
2. Media dapat mengatasi ruang kelas.

3. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan yang dilakukan peserta didik secara berama-sama sehingga dapat diarahkan kepada hal-hal yang dianggap penting agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis. Contohnya: slide, film, dan lainnya.
6. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
7. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk dapat belajar.
8. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari sesuatu yang konkrit sampai kepada hal yang abstrak.²¹

Penggunaan media pembelajaran tentunya harus memiliki kualitas dan mutu yang baik sehingga dapat menunjang keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan adanya penggunaan media dalam pembelajaran maka kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih efektif dan efisien sehingga memungkinkan peserta didik untuk aktif dan ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat sehingga mendorong terjadinya upaya pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut agar mampu menggunakan media dalam pembelajaran. Selain itu,

²¹ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, hal. 13-15

dipelukan keahlian guru dalam memilih dan menggunakan media serta kemampuan guru dalam mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran sederhana dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar.

K. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas secara umum diartikan sebagai kemampuan berdaya guna dalam melaksanakan suatu pekerjaan sehingga menghasilkan hasil guna (efisien) yang maksimal. Efektivitas dapat juga diartikan sebagai memanfaatkan secara maksimal sumber daya dalam usaha mencapai tujuan operasional. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) efektivitas berasal dari kata “efektif” artinya ada efeknya, manjur, mujarab, mapan. Sedangkan menurut Nana Sudjana, efektivitas dapat diartikan sebagai “suatu tindakan dari keberhasilan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal”.²²

Berdasarkan dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan suatu tingkat keberhasilan dan keadaan untuk mengetahui ukuran sejauh mana manfaat dan tujuan yang telah dicapai setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Adapun pengertian dari pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Pembelajaran merupakan proses

²² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1990), h. 50.

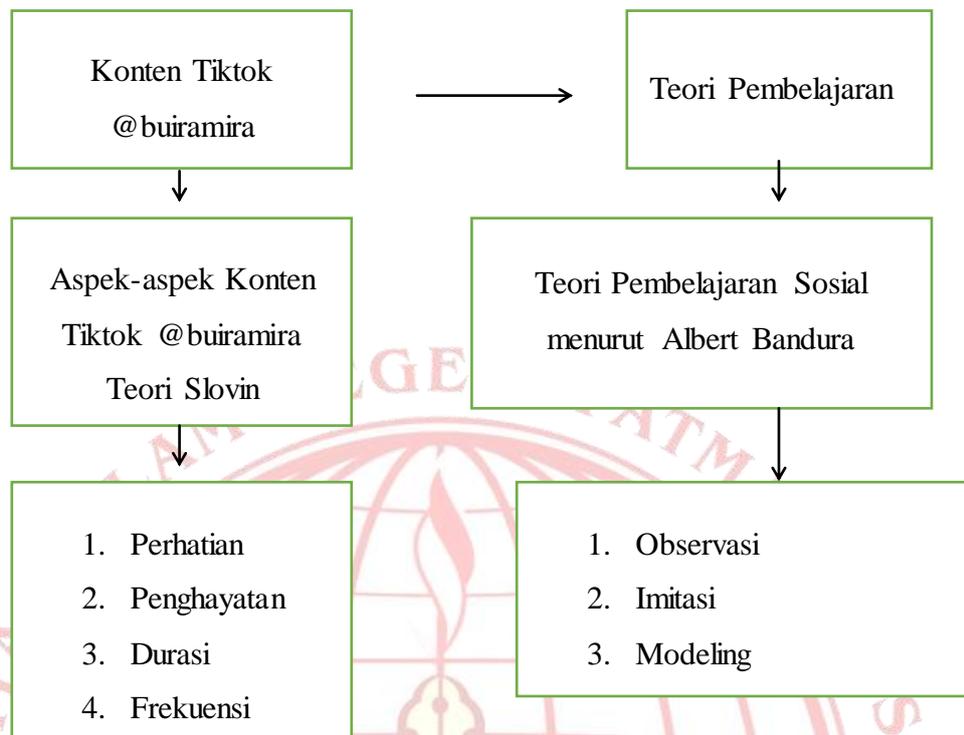
komunikasi dua arah yaitu antara guru dan peserta didik.²³ Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru dapat mengembangkan kreativitas dan meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik, serta dapat meningkatkan pengetahuan agar dapat menguasai materi pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses kegiatan yang memungkinkan antara guru dan peserta didik yang saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar agar tercapainya tujuan yang diinginkan dalam lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan sebuah aktivitas dan proses yang sistematis yang terdiri dari beberapa komponen diantaranya guru, kurikulum, peserta didik, fasilitas, dan administrasi pendidikan. Masing-masing komponen tersebut tidak bersifat terpisah atau berjalan

L. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah sebuah alur pemikiran yang memberikan petunjuk untuk mencapai solusi atas masalah yang telah dirumuskan. Berdasarkan teori-teori yang telah dijelaskan sebelumnya, kerangka pemikiran dapat disusun sebagai berikut:

²³ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 62.



Pada bagian kerangka berpikir diatas, terdapat dua variable yakni, variable independen (bebas dan mempengaruhi variable lain) yaitu Konten Tiktok dan satu variable pengetahuan pembelajaran yang merupakan variable dependen (terikat dan dipengaruhi).

M. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Ha (Hipotesis Alternatif) : semakin sering mengakses konten TikTok @buiramira berpengaruh secara signifikan terhadap pengetahuan mahasiswa KPI tentang penulisan skripsi.

2. Ho (Hipotesis Nol) : semakin sering mengakses konten TikTok @buiramira tidak berpengaruh secara signifikan terhadap pengetahuan mahasiswa KPI tentang penulisan skripsi.

