



ANALISIS PENERIMAAN GENERASI Z TERHADAP PEMANFAATAN APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MENGGUNAKAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* (TAM)

Nita Pebrianti¹, Sulidar Fitri², Hani Rubiani³

¹⁻² Program Studi S1 Pendidikan Teknologi Informasi, ³Program Studi S1 Teknik Elektro, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Tasikmalaya, Indonesia

Email: nitapeb601@gmail.com¹, sfitri@umtas.ac.id², hani.rubiani@umtas.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis penerimaan Generasi Z terhadap pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran digital menggunakan **Technology Acceptance Model (TAM)** di SMA Negeri 3 Tasikmalaya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif. Sampel ditentukan menggunakan teknik **purposive sampling** terhadap peserta didik Generasi Z yang memenuhi kriteria penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner skala Likert yang mengukur tiga konstruk, yaitu **Perceived Ease of Use (PEOU)**, **Perceived Usefulness (PU)**, dan **Acceptance of IT (AOIT)**. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, dan uji hipotesis menggunakan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa **Perceived Ease of Use** berpengaruh positif dan signifikan terhadap **Acceptance of IT**, **Perceived Usefulness** juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap **Acceptance of IT**, serta kedua variabel secara simultan berpengaruh signifikan terhadap penerimaan TikTok sebagai media pembelajaran digital. Variabel **Perceived Usefulness** memiliki pengaruh yang lebih dominan dibandingkan **Perceived Ease of Use**. Temuan ini menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan dan kemudahan penggunaan merupakan faktor penting dalam meningkatkan penerimaan TikTok sebagai media pembelajaran digital.

Kata kunci: Technology Acceptance Model, TikTok, media pembelajaran digital, Generasi Z, penerimaan teknologi.

Abstract

*This study aimed to analyze Generation Z's acceptance of TikTok as a digital learning medium using the **Technology Acceptance Model (TAM)** at SMA Negeri 3 Tasikmalaya. A quantitative associative approach was employed. The sample was selected using **purposive sampling** involving Generation Z students who met the research criteria. Data were collected through a Likert-scale questionnaire measuring three constructs: **Perceived Ease of Use (PEOU)**, **Perceived Usefulness (PU)**, and **Acceptance of IT (AOIT)**. The data were analyzed using descriptive statistics, validity and reliability tests, simple and multiple linear regression, and hypothesis testing with SPSS. The results indicated that **Perceived Ease of Use** had a positive and significant effect on **Acceptance of IT**, **Perceived Usefulness** also had a positive and*

Article History

Received: Juli 2026

Reviewed: Juli 2026

Published: Juli 2026

Plagiarism Checker No
237.u873247.fh8374

Copyright : Author
Publish by : Kohehi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



significant effect on Acceptance of IT, and both variables simultaneously had a significant influence on the acceptance of TikTok as a digital learning medium. Furthermore, Perceived Usefulness was found to have a stronger influence than Perceived Ease of Use. These findings suggest that perceived usefulness and ease of use are key factors in increasing students' acceptance of TikTok for digital learning.

Keywords: Technology Acceptance Model, TikTok, digital learning media, Generation Z, technology acceptance.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital. Media pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar, memperluas akses informasi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel melalui berbagai platform digital.

Peserta didik saat ini didominasi oleh Generasi Z, yaitu generasi yang lahir dan tumbuh di tengah perkembangan teknologi digital. Generasi ini memiliki karakteristik yang akrab dengan internet, perangkat seluler, serta media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Kebiasaan tersebut menjadikan Generasi Z lebih menyukai pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan mudah diakses dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah. Oleh karena itu, pendidik dituntut mampu memanfaatkan media digital yang dekat dengan kehidupan peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi.

Salah satu media sosial yang mengalami perkembangan sangat pesat adalah aplikasi TikTok. Awalnya TikTok dikenal sebagai platform hiburan berbasis video pendek, namun seiring perkembangan teknologi aplikasi ini juga dimanfaatkan sebagai media penyebaran informasi dan konten edukatif. Berbagai fitur seperti video singkat, audio, teks, efek visual, serta kemudahan berbagi konten menjadikan TikTok memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran digital. Pada mata pelajaran informatika, penyampaian materi melalui video singkat dinilai mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mudah karena materi disajikan secara visual, menarik, dan dapat dipelajari kembali kapan saja.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 3 Tasikmalaya, peserta didik telah mulai dikenalkan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video melalui berbagai platform digital. Namun, pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran masih belum dilakukan secara optimal karena sebagian besar peserta didik lebih banyak menggunakan aplikasi tersebut sebagai media hiburan daripada sebagai sarana belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa tingginya intensitas penggunaan TikTok belum tentu diikuti dengan penerimaan yang positif sebagai media pembelajaran digital. Oleh karena itu, perlu diketahui bagaimana persepsi peserta didik terhadap kemudahan penggunaan serta kemanfaatan TikTok dalam mendukung proses pembelajaran.

Untuk menganalisis penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi, salah satu model yang banyak digunakan adalah **Technology Acceptance Model (TAM)** yang dikembangkan oleh Davis.



Model ini menjelaskan bahwa penerimaan suatu teknologi dipengaruhi oleh dua konstruk utama, yaitu **Perceived Ease of Use** (persepsi kemudahan penggunaan) dan **Perceived Usefulness** (persepsi kemanfaatan). Kedua konstruk tersebut diyakini mampu menjelaskan tingkat penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi. Pada penelitian ini, model TAM dimodifikasi dengan menggunakan tiga konstruk, yaitu **Perceived Ease of Use**, **Perceived Usefulness**, dan **Acceptance of IT**, sehingga analisis difokuskan pada pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi kemanfaatan terhadap penerimaan TikTok sebagai media pembelajaran digital.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa TikTok memiliki potensi sebagai media pembelajaran. Penelitian oleh Yendra dkk. (2024) menyatakan bahwa TikTok dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z. Penelitian Simanjuntak dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan TikTok mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian Wafi dan Prasetyawan (2023) menemukan bahwa sebagian besar siswa sekolah menengah telah memanfaatkan TikTok sebagai sumber belajar meskipun masih didominasi untuk kebutuhan hiburan. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada efektivitas TikTok sebagai media pembelajaran atau menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian yang secara khusus menganalisis **penerimaan peserta didik sekolah menengah atas terhadap pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran digital menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)** masih relatif terbatas, khususnya pada konteks pendidikan di Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh **Perceived Ease of Use** dan **Perceived Usefulness** terhadap **Acceptance of IT** dalam pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran digital pada peserta didik Generasi Z di SMA Negeri 3 Tasikmalaya menggunakan **Technology Acceptance Model (TAM)**. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai tingkat penerimaan peserta didik terhadap penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran digital serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan sekolah dalam mengoptimalkan pemanfaatan media sosial sebagai sarana pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kuantitatif** dengan desain penelitian **asosiatif**. Pendekatan ini digunakan untuk menganalisis pengaruh **Perceived Ease of Use (PEOU)** dan **Perceived Usefulness (PU)** terhadap **Acceptance of IT (AOIT)** dalam pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran digital menggunakan **Technology Acceptance Model (TAM)**. Penelitian dilaksanakan di **SMA Negeri 3 Tasikmalaya** dengan responden peserta didik Generasi Z.

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik SMA Negeri 3 Tasikmalaya yang termasuk dalam kategori Generasi Z. Teknik pengambilan sampel menggunakan **non-probability sampling** dengan metode **purposive sampling**, yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu. Kriteria tersebut meliputi peserta didik yang memiliki akun TikTok, pernah menggunakan TikTok sebagai media memperoleh informasi pembelajaran, serta bersedia menjadi responden penelitian. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak **140 peserta didik** kelas X dan XI.



Variabel independen dalam penelitian ini terdiri atas **Perceived Ease of Use (X_1)** dan **Perceived Usefulness (X_2)**, sedangkan variabel dependen adalah **Acceptance of IT (Y)**. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner dengan skala Likert lima tingkat yang disusun berdasarkan konstruk **Technology Acceptance Model (TAM)**. Instrumen penelitian terdiri atas **16 butir pernyataan**, yaitu enam butir untuk variabel **Perceived Ease of Use**, enam butir untuk **Perceived Usefulness**, dan empat butir untuk **Acceptance of IT**. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen telah melalui uji validitas menggunakan **Pearson Product Moment** dan uji reliabilitas menggunakan **Cronbach's Alpha**.

Data penelitian dianalisis menggunakan bantuan **IBM SPSS Statistics**. Analisis yang dilakukan meliputi statistik deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, analisis regresi linier sederhana untuk menguji pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen, analisis regresi linier berganda untuk menguji pengaruh kedua variabel independen secara simultan, serta uji hipotesis menggunakan **uji t (parsial)** dan **uji F (simultan)** dengan tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh **Perceived Ease of Use (PEOU)** dan **Perceived Usefulness (PU)** terhadap **Acceptance of IT** pada pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran digital di SMA Negeri 3 Tasikmalaya. Penelitian melibatkan 140 peserta didik kelas X dan XI yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Berdasarkan karakteristik responden, sebanyak 43 responden (30,7%) berjenis kelamin laki-laki dan 97 responden (69,3%) berjenis kelamin perempuan. Responden didominasi oleh peserta didik berusia 17 tahun sebanyak 64 orang (45,7%), sedangkan berdasarkan tingkat kelas terdiri atas 66 peserta didik kelas X (47,1%) dan 74 peserta didik kelas XI (52,9%).

Tabel 1. Hasil Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	4.836	0.845		5.722	0.000
Perceived Ease of Use	0.440	0.036	0.719	12.161	0.000

a. Dependent Variable: Acceptance of IT

Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan persamaan regresi $Y = 4,836 + 0,440X$. Nilai koefisien regresi sebesar **0,440** menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada variabel **Perceived Ease of Use** akan meningkatkan **Acceptance of IT** sebesar **0,440**. Nilai signifikansi sebesar **0,000 (<0,05)** menunjukkan bahwa **Perceived Ease of Use** berpengaruh positif dan signifikan terhadap **Acceptance of IT**. Dengan demikian, hipotesis pertama diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin mudah peserta didik menggunakan aplikasi TikTok, semakin tinggi pula tingkat penerimaan mereka terhadap penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran digital.



Tabel 2. Hasil Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	3.292	0.795		4.140	0.000
Perceived Usefulness	0.527	0.035	0.785	14.880	0.000

a. Dependent Variable: Acceptance of IT

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana diperoleh persamaan regresi $Y = 3,292 + 0,527X$. Nilai koefisien regresi sebesar **0,527** menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada variabel **Perceived Usefulness** akan meningkatkan **Acceptance of IT** sebesar **0,527**. Nilai signifikansi sebesar **0,000 (<0,05)** menunjukkan bahwa **Perceived Usefulness** berpengaruh positif dan signifikan terhadap **Acceptance of IT**, sehingga hipotesis kedua diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa manfaat yang dirasakan peserta didik dari penggunaan TikTok memiliki kontribusi besar terhadap penerimaan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran digital.

Tabel 3. Hasil Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	1.989	0.775		2.566	0.011
Perceived Ease of Use	0.208	0.041	0.341	5.096	0.000
Perceived Usefulness	0.370	0.045	0.551	8.239	0.000

a. Dependent Variable: Acceptance of IT

Hasil analisis regresi linier berganda menghasilkan persamaan $Y = 1,989 + 0,208X_1 + 0,370X_2$. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa **Perceived Ease of Use** dan **Perceived Usefulness** secara bersama-sama memberikan pengaruh positif terhadap **Acceptance of IT**. Koefisien regresi **Perceived Ease of Use** sebesar **0,208** menunjukkan bahwa peningkatan persepsi kemudahan penggunaan akan meningkatkan penerimaan teknologi sebesar **0,208**, sedangkan koefisien regresi **Perceived Usefulness** sebesar **0,370** menunjukkan bahwa peningkatan persepsi kemanfaatan akan meningkatkan penerimaan teknologi sebesar **0,370** dengan asumsi variabel lain tetap. Selain itu, nilai beta terstandarisasi memperlihatkan bahwa **Perceived Usefulness** ($\beta = 0,551$) memiliki pengaruh yang lebih besar dibandingkan **Perceived Ease of Use** ($\beta = 0,341$) dalam menjelaskan penerimaan penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran digital.

Tabel 4. Hasil Uji F

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	796.822	2	398.411	143.722	.000 ^b
Residual	379.778	137	2.772		
Total	1176.600	139			



a. Dependent Variable: Acceptance of IT
b. Predictors: (Constant), Perceived Usefulness , Perceived Ease of Use

Hasil uji simultan (Uji F) menunjukkan nilai **F hitung sebesar 143,722** dengan tingkat signifikansi **0,000 (<0,05)**. Hal ini menunjukkan bahwa **Perceived Ease of Use** dan **Perceived Usefulness** secara simultan berpengaruh signifikan terhadap **Acceptance of IT**, sehingga hipotesis ketiga diterima.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerimaan peserta didik terhadap pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran digital dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kemanfaatan. Peserta didik cenderung menerima TikTok sebagai media pembelajaran apabila aplikasi tersebut mudah digunakan, mudah dipahami, serta memberikan manfaat dalam membantu memahami materi pembelajaran. Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa **Perceived Usefulness** merupakan faktor yang paling dominan dalam memengaruhi penerimaan teknologi. Hal ini mengindikasikan bahwa manfaat nyata yang dirasakan peserta didik menjadi pertimbangan utama dalam menerima TikTok sebagai media pembelajaran digital. Temuan tersebut sejalan dengan konsep **Technology Acceptance Model (TAM)** yang menyatakan bahwa persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan merupakan determinan utama dalam penerimaan suatu teknologi. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian-penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa TikTok memiliki potensi sebagai media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta efektivitas pembelajaran apabila dimanfaatkan secara tepat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa **Perceived Ease of Use** dan **Perceived Usefulness** berpengaruh positif dan signifikan terhadap **Acceptance of IT** pada pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran digital di SMA Negeri 3 Tasikmalaya. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji regresi linier sederhana yang menunjukkan bahwa masing-masing variabel memiliki nilai signifikansi sebesar **0,000 (<0,05)**. Selain itu, hasil uji regresi linier berganda menunjukkan bahwa **Perceived Ease of Use** dan **Perceived Usefulness** secara simultan berpengaruh signifikan terhadap **Acceptance of IT** dengan nilai signifikansi **0,000 (<0,05)**, sehingga seluruh hipotesis penelitian diterima.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerimaan peserta didik terhadap pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran digital dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan dari aplikasi tersebut. **Perceived Usefulness** merupakan variabel yang memiliki pengaruh lebih dominan dibandingkan **Perceived Ease of Use**, sehingga manfaat yang diperoleh peserta didik menjadi faktor utama dalam meningkatkan penerimaan penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran digital. Dengan demikian, TikTok berpotensi dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran digital yang dapat mendukung proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik Generasi Z.



REFERENSI

- Ambiya, U. N., Taufiq, M., & Fitri, S. (2021). *Analisis Penerimaan Mahasiswa Terhadap Sistem Informasi Akademik (SIKAD) UMTAS dengan Technology Acceptance Model (TAM)*, 5(2), 473-480.
- Aji, W. N. (2018). *Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 431-440.
- Davis, F. D. (1989). *Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology*. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340.
- Lamimi, I. J., Alaoui, S. M., & Ouelfatmi, M. (2024). *Bite-Sized Learning on TikTok: Exploring the Platform's Educational Value within the Framework of Technology Acceptance Model*, 228-245.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Pratama, A., Aryaningrum, K., Kuswidyanarko, A., Riyanti, H., & Selegi, S. F. (2025). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*, 8(1).
- Simanjuntak, H. E., Purba, H. C., Ginting, J. T., Aruan, P. A., Panjaitan, R. J. N., & Herliani, R. (2024). *Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TikTok sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wafi, R. H., & Prasetyawan, Y. Y. (2023). *Aplikasi TikTok sebagai Media Sumber Belajar oleh Siswa Kelas XII SMA Islam Al Azhar 14 Semarang*.
- Yendra, Y. P., Yuhardi, I., Wahyudi, S., Setiawan, A., & Rokania, U. (2024). *Pemanfaatan Media Sosial Aplikasi TikTok sebagai Media Edukasi di Era Generasi Z*, 1(4), 300-30
- 12345