

Pengaruh Durasi Penggunaan TikTok terhadap Kerajinan dan Prestasi Belajar Anak di SDN 1 Gumuruh Lebak Banten

Nur Afifah^{1*}, Legisan S. Samtafsir², Yumelda Sari³, Ivanina Zuhdi Pane⁴

¹²³⁴Universitas Esa Unggul, Indonesia

*nurafifah1614@student.esaunggul.ac.id

Abstract

The rapid penetration of short-form video platforms into rural households has reshaped the daily media routines of primary school children, yet empirical evidence on the mechanism that links screen duration to objectively measured academic outcomes remains scarce outside urban settings. This study examines whether learning diligence mediates the effect of TikTok usage duration on academic achievement. Grounded in the Stimulus–Organism–Response framework, technological determinism, and media displacement theory, the study applied an explanatory quantitative survey. From a population of 132 students at SDN 1 Gumuruh, Cileles District, Lebak Regency, Banten, 100 respondents were selected through proportionate stratified random sampling based on Slovin's formula ($e = 5\%$). TikTok usage duration (X) and learning diligence ($Y1$) were measured using a validated five-point Likert questionnaire, whereas academic achievement ($Y2$) was obtained from official report card records in order to eliminate self-report bias. Data were analysed using two-substructure path analysis and the Sobel test in SPSS. The results show that TikTok usage duration significantly reduced learning diligence ($\beta = -0.314$; $t = -3.268$; $p = 0.001$; $R^2 = 0.099$) and directly reduced academic achievement ($\beta = -0.312$; $t = -3.365$; $p = 0.001$), while learning diligence significantly improved academic achievement ($\beta = 0.253$; $t = 2.789$; $p = 0.006$; $R^2 = 0.183$). The Sobel test confirmed significant partial mediation ($Z = 2.122$; $p = 0.034$), with the indirect effect contributing 20.3% of the total effect (-0.391). Screen-time management through digital parenting and school-based monitoring of study habits are therefore recommended.

Keywords: Academic Achievement, Learning Diligence, Media Displacement, Partial Mediation, Tiktok Usage Duration.

Abstrak

Penetrasi platform video pendek ke rumah tangga pedesaan telah mengubah rutinitas media harian anak sekolah dasar, namun bukti empiris mengenai mekanisme yang menghubungkan durasi layar dengan capaian akademik yang terukur secara objektif masih terbatas, khususnya di luar wilayah perkotaan. Penelitian ini menguji apakah kerajinan belajar memediasi pengaruh durasi penggunaan TikTok terhadap prestasi belajar. Berlandaskan kerangka Stimulus–Organism–Response, determinisme teknologi, dan teori pergeseran media, penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei eksplanatif. Dari populasi 132 siswa SDN 1 Gumuruh, Kecamatan Cileles, Kabupaten Lebak, Banten, ditetapkan 100 responden melalui *proportionate stratified random sampling* berdasarkan rumus Slovin ($e = 5\%$). Durasi penggunaan TikTok (X) dan kerajinan belajar ($Y1$) diukur dengan kuesioner skala Likert lima poin yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, sedangkan prestasi belajar ($Y2$) diperoleh dari dokumentasi nilai rapor resmi guna menghilangkan bias laporan diri. Data dianalisis menggunakan analisis jalur dua sub-struktur dan Uji Sobel dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan durasi penggunaan TikTok menurunkan kerajinan belajar secara signifikan ($\beta = -0,314$; $t = -3,268$; $p = 0,001$; $R^2 = 0,099$) dan menurunkan prestasi belajar secara langsung ($\beta = -0,312$; $t = -3,365$; $p = 0,001$), sementara kerajinan belajar meningkatkan prestasi belajar secara

signifikan ($\beta = 0,253$; $t = 2,789$; $p = 0,006$; $R^2 = 0,183$). Uji Sobel mengonfirmasi mediasi parsial yang signifikan ($Z = 2,122$; $p = 0,034$) dengan kontribusi pengaruh tidak langsung sebesar 20,3% dari pengaruh total (-0,391). Pengelolaan waktu layar melalui digital parenting dan pemantauan kebiasaan belajar oleh sekolah direkomendasikan.

Kata Kunci: Durasi Penggunaan Tiktok, Kerajinan Belajar, Mediasi Parsial, Pergeseran Media, Prestasi Belajar.

Pendahuluan

Transformasi infrastruktur komunikasi digital dalam satu dekade terakhir telah mengubah pola konsumsi media masyarakat Indonesia secara fundamental, termasuk pada kelompok usia yang secara perkembangan paling rentan, yaitu anak sekolah dasar. Laporan Digital 2025 Indonesia mencatat bahwa pengguna media sosial di Indonesia telah melampaui 140 juta identitas dengan rata-rata durasi akses harian sekitar tiga jam, dan TikTok berada pada posisi teratas dunia dalam hal jangkauan pengguna (Kemp, 2025). Angka tersebut tidak lagi menggambarkan fenomena perkotaan semata. Perluasan jaringan seluler serta penurunan harga perangkat pintar telah menjadikan platform video pendek sebagai sarana hiburan dominan di wilayah pedesaan, tempat alternatif rekreasi bagi anak relatif terbatas.

Secara normatif (*das Sollen*), masa sekolah dasar merupakan fase kritis pembentukan kerajinan belajar, yakni manifestasi perilaku dari kedisiplinan waktu, ketekunan menyelesaikan tugas, dan inisiatif mengulang pelajaran secara mandiri. Zimmerman (2002) menegaskan bahwa keberhasilan akademik bukan semata-mata fungsi dari kemampuan kognitif, melainkan hasil dari *self-regulated learning*, yakni proses swakelola ketika peserta didik mengubah kapasitas mentalnya menjadi keterampilan akademik melalui penetapan tujuan, pemantauan diri, dan refleksi. Menariknya, Zimmerman (2002) telah mengantisipasi bahwa era distraksi teknologi menjadikan kemampuan regulasi diri semakin sulit terbentuk pada pembelajar pemula. Realitas empiris di lapangan (*das Sein*) menunjukkan hal serupa: fragmentasi perhatian, prokrastinasi penyelesaian pekerjaan rumah, serta pergeseran waktu belajar mandiri menjadi keluhan yang berulang disampaikan guru dan orang tua.

Bukti ilmiah mengenai dampak paparan layar terhadap capaian akademik anak sesungguhnya belum sepenuhnya konvergen. Meta-analisis terhadap 58 studi lintas 23 negara oleh Adelantado-Renau et al. (2019) menemukan bahwa durasi layar secara keseluruhan tidak berasosiasi signifikan dengan prestasi akademik; asosiasi negatif justru muncul pada aktivitas layar yang bersifat pasif dan hiburan, khususnya menonton televisi dan bermain gim. Temuan ini diperkuat studi longitudinal Mundy et al. (2020) yang menunjukkan bahwa jenis serta konteks penggunaan media lebih menentukan daripada akumulasi jam layar semata. Konsekuensi metodologisnya jelas: pengaruh media digital terhadap prestasi belajar kemungkinan besar tidak bersifat langsung, melainkan bekerja melalui variabel perantara yang bersifat perilaku dan regulatif. Dugaan ini didukung Xie et al. (2023) yang membuktikan bahwa kecanduan video pendek memengaruhi

prokrastinasi akademik melalui mediasi kontrol atensi, serta Zhao dan Kou (2024) yang menemukan peran mediasi berantai efikasi diri dan prokrastinasi.

Kajian di Indonesia telah cukup banyak menyoroti TikTok pada jenjang sekolah dasar. Asdiniah dan Lestari (2021) melaporkan keterkaitan penggunaan TikTok dengan perkembangan prestasi belajar, Marlina, Rokayah, dan Farhurohman (2024) memetakan dampaknya terhadap minat belajar, sedangkan A'yun dan Kusmajid (2024) mendokumentasikan penurunan konsentrasi dan pergeseran pola tidur siswa kelas V. Namun, sebagian besar kajian tersebut memiliki tiga keterbatasan yang berulang. Pertama, secara metodologis banyak yang bersifat deskriptif-kualitatif atau korelasional bivariat sehingga belum mampu memisahkan pengaruh langsung dari pengaruh tidak langsung. Kedua, variabel hasil akademik umumnya diukur melalui persepsi responden sehingga rentan terhadap self-report bias dan *common method* bias. Ketiga, lokus penelitian didominasi wilayah perkotaan dengan karakteristik pengawasan digital yang berbeda dari komunitas pedesaan.

Kesenjangan inilah yang menjadi titik masuk penelitian ini. Secara teoretis, permasalahan dibedah melalui integrasi tiga lapis teori. Determinisme teknologi McLuhan (1964) diposisikan sebagai *grand theory* yang menegaskan bahwa karakteristik medium dalam hal ini algoritma *infinite scroll* dan format video ultra-pendek turut merekayasa kebiasaan serta rentang perhatian penggunaannya. Teori *Stimulus-Organism-Response* (Hovland, Janis, & Kelley, 1953) berfungsi sebagai middle-range theory yang menjelaskan bahwa terpapar media (S) tidak serta-merta menghasilkan respons (R), melainkan diproses lebih dahulu oleh kondisi internal organisme (O). Teori pergeseran media (Neuman, 1991) melengkapi keduanya dengan proposisi bahwa alokasi waktu untuk media hiburan secara fisik menggantikan waktu bagi aktivitas produktif. Dalam kerangka tersebut, durasi penggunaan TikTok (X) berperan sebagai stimulus, kerajinan belajar (Y1) sebagai organism, dan prestasi belajar (Y2) sebagai *response*.

Kebaruan penelitian ini terletak pada tiga aspek. Pertama, penelitian ini menguji model kausalitas tiga variabel secara simultan menggunakan analisis jalur dan Uji Sobel, sehingga besaran pengaruh langsung, tidak langsung, dan total dapat didekomposisi secara kuantitatif. Kedua, prestasi belajar diukur menggunakan data sekunder berupa nilai rapor murni sehingga bebas dari bias laporan diri dan tidak berbagi sumber varians dengan kuesioner variabel prediktor. Ketiga, penelitian mengambil lokus komunitas pedesaan di Kabupaten Lebak, Banten, yang selama ini kurang terwakili dalam literatur komunikasi pendidikan Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis pengaruh langsung durasi penggunaan TikTok terhadap kerajinan belajar; (2) menganalisis pengaruh langsung durasi penggunaan TikTok terhadap prestasi belajar; (3) menganalisis pengaruh kerajinan belajar terhadap prestasi belajar; dan (4) menguji signifikansi peran kerajinan belajar sebagai variabel mediasi. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut.

H1: Durasi penggunaan TikTok berpengaruh negatif dan signifikan terhadap kerajinan belajar siswa.

H2: Durasi penggunaan TikTok berpengaruh negatif dan signifikan secara langsung terhadap prestasi belajar siswa.

H3: Kerajinan belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

H4: Kerajinan belajar memediasi secara signifikan pengaruh durasi penggunaan TikTok terhadap prestasi belajar siswa.

Metode Penelitian

A. Desain dan Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berparadigma positivisme dengan desain survei eksplanatif (*explanatory survey*). Desain ini dipilih karena tujuan penelitian bukan sekadar mendeskripsikan gejala, melainkan menguji arah dan kekuatan hubungan kausal antarvariabel yang telah diturunkan secara deduktif dari teori. Pengumpulan data dilakukan secara cross-sectional pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SDN 1 Gumuruh, Desa Cileles, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten. Peneliti berposisi sebagai pengamat netral yang menjaga jarak analitis dengan subjek guna menjamin objektivitas proses pengukuran.

B. Populasi dan Teknik Penarikan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh siswa SDN 1 Gumuruh kelas 1 sampai kelas 6 yang berjumlah 132 orang. Ukuran sampel minimum ditetapkan menggunakan rumus Slovin, $n = N / (1 + Ne^2)$, dengan $N = 132$ dan margin of error (e) sebesar 5%. Perhitungan menghasilkan $n = 132 / (1 + 132 \times 0,0025) = 132 / 1,33 = 99,24$, yang kemudian dibulatkan menjadi 100 responden demi keseimbangan alokasi proporsional antarkelas. Angka ini mewakili 75,8% dari total populasi sehingga keterwakilan data tergolong tinggi.

Teknik penarikan sampel yang digunakan adalah *proportionate stratified random sampling* dengan tingkat kelas sebagai dasar stratifikasi. Teknik ini dipilih karena populasi bersifat berstrata: tingkat kelas mencerminkan perbedaan kematangan kognitif, tingkat kemandirian akses gawai, serta beban akademik yang berbeda. Setiap strata dialokasikan secara proporsional, kemudian responden di dalam strata dipilih secara acak sederhana menggunakan daftar hadir siswa sebagai kerangka sampel.

C. Operasionalisasi Variabel dan Instrumen

Penelitian ini melibatkan satu variabel eksogen, satu variabel mediasi, dan satu variabel endogen. Durasi penggunaan TikTok (X) dan kerajinan belajar ($Y1$) diukur melalui data primer menggunakan kuesioner tertutup berskala Likert lima poin (1 = sangat tidak sesuai hingga 5 = sangat sesuai). Prestasi belajar ($Y2$) diukur melalui data sekunder berupa dokumentasi rata-rata nilai rapor murni mata pelajaran kognitif pada semester berjalan. Pemisahan sumber data ini secara sengaja dirancang untuk menghindari *self-report* bias sekaligus menekan risiko *common method variance*, yakni inflasi korelasi yang terjadi ketika seluruh variabel

diukur dengan instrumen tunggal. Operasionalisasi selengkapnya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Operasionalisasi Variabel Penelitian

Variabel	Posisi S-O-R	Indikator Operasional	Skala	Sumber Data
Durasi Penggunaan TikTok (X)	Stimulus	(P1) Frekuensi dan durasi akses harian; (P2) Penundaan tugas akademik demi mengakses aplikasi; (P3) Fragmentasi fokus akibat interupsi sesi belajar	Likert 5 poin (ordinal)	Primer (kuesioner)
Kerajinan Belajar (Y1)	Organism	(P4) Kedisiplinan waktu belajar di rumah; (P5) Ketahanan terhadap distraksi gawai; (P6) Konsistensi mengulang pelajaran secara mandiri	Likert 5 poin (ordinal)	Primer (kuesioner)
Prestasi Belajar (Y2)	Response	Akumulasi rata-rata nilai murni mata pelajaran kognitif pada semester berjalan	Rasio	Sekunder (dokumentasi)

Sumber: Diolah peneliti (2026)

D. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS. Tahapan analisis mencakup: (1) uji kualitas instrumen melalui korelasi *Pearson product moment* dan *Cronbach's alpha*; (2) uji asumsi klasik yang meliputi normalitas residual (Kolmogorov-Smirnov), linearitas (*deviation from linearity*), multikolinearitas (*tolerance* dan VIF), serta heteroskedastisitas (uji Glejser dan scatterplot); dan (3) analisis jalur (*path analysis*) yang diurai ke dalam dua sub-struktur regresi berikut.

$$\text{Sub-struktur I: } Y_1 = \rho_{y1x}X + e_1$$

$$\text{Sub-struktur II: } Y_2 = \rho_{y2x}X + \rho_{y2y1}Y_1 + e_2$$

Signifikansi pengaruh tidak langsung diuji menggunakan Uji Sobel (Sobel, 1982) dengan formula $Z = ab / \sqrt{(b^2SEa^2 + a^2SEb^2)}$, di mana a adalah koefisien jalur X terhadap Y1, b adalah koefisien jalur Y1 terhadap Y2, serta SEa dan SEb merupakan galat baku masing-masing koefisien. Kriteria pengambilan keputusan mengikuti ambang $|Z| > 1,96$ pada taraf signifikansi 5% (dua arah). Klasifikasi jenis mediasi merujuk pada kaidah Baron dan Kenny (1986): mediasi dinyatakan parsial apabila jalur langsung X terhadap Y2 tetap signifikan setelah variabel mediasi dimasukkan ke dalam model, dan dinyatakan penuh apabila jalur langsung tersebut menjadi tidak signifikan. Besaran proporsi mediasi dihitung sebagai rasio pengaruh tidak langsung terhadap pengaruh total sebagaimana direkomendasikan Preacher dan Hayes (2008).

Hasil dan Pembahasan

A. Karakteristik Responden

Seluruh kuesioner yang disebarkan kepada 100 responden kembali dalam kondisi terisi lengkap (*response rate* 100%). Karakteristik demografis responden disajikan pada Tabel 2. Komposisi ini penting dipahami karena dalam kerangka S-O-R atribut demografis merupakan bagian dari kondisi internal organisme yang turut memodulasi cara stimulus media diterima dan diolah.

Tabel 2. Karakteristik Demografis Responden (n = 100)

Kategori	f	%	Kategori	f (%)
Jenis kelamin: Laki-laki	45	45,0	Usia 7 tahun	3 (3,0)
Jenis kelamin: Perempuan	55	55,0	Usia 8 tahun	6 (6,0)
Kelas 1	3	3,0	Usia 9 tahun	11 (11,0)
Kelas 2	6	6,0	Usia 10 tahun	20 (20,0)
Kelas 3	21	21,0	Usia 11 tahun	26 (26,0)
Kelas 4	19	19,0	Usia 12 tahun	28 (28,0)
Kelas 5	28	28,0	Usia 13 tahun	5 (5,0)
Kelas 6	23	23,0	Usia 14 tahun	1 (1,0)

Sumber: Data primer diolah (2026)

Responden didominasi siswa perempuan (55%) dan terkonsentrasi pada kelas tinggi, yaitu kelas 4 sampai kelas 6 yang secara akumulatif mencapai 70% sampel dengan rentang usia modus 11–12 tahun (54%). Konsentrasi pada kelas tinggi ini relevan secara substantif karena kelompok usia pra-remaja memiliki tingkat kemandirian akses gawai serta intensitas paparan konten yang lebih tinggi

dibandingkan siswa kelas rendah. Karena itu, generalisasi temuan penelitian ini paling kuat berlaku pada segmen kelas tinggi dan perlu ditafsirkan dengan hati-hati untuk kelas 1 dan 2 yang keterwakilannya kecil.

B. Deskripsi Variabel Penelitian

Interpretasi nilai rata-rata skala Likert lima poin menggunakan rentang kelas 0,80, sehingga skor 3,41–4,20 tergolong kategori tinggi. Hasil analisis deskriptif indikator variabel X dan Y1 disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Indikator Variabel X dan Y1

Kode	Indikator	Mean	Kategori
P1	Frekuensi mengakses TikTok dalam durasi panjang (3–5 jam)	3,82	Tinggi
P2	Menunda belajar atau mengerjakan PR karena TikTok	3,75	Tinggi
P3	Membuka TikTok saat sedang belajar	3,64	Tinggi
	Rerata variabel Durasi Penggunaan TikTok (X)	3,74	Tinggi
P4	Kedisiplinan belajar di rumah	3,58	Tinggi
P5	Tetap fokus belajar meskipun ada godaan bermain HP/TikTok	3,45	Tinggi
P6	Konsisten mengulang pelajaran tanpa jadwal ulangan	3,52	Tinggi
	Rerata variabel Kerajinan Belajar (Y1)	3,52	Tinggi

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS (2026)

Tingkat penggunaan TikTok pada siswa SDN 1 Gumuruh berada dalam kategori tinggi dengan rerata 3,74. Indikator tertinggi adalah alokasi waktu akses harian yang panjang (P1 = 3,82), diikuti prokrastinasi akademik (P2 = 3,75) dan fragmentasi konsentrasi (P3 = 3,64). Pola ini konsisten dengan proposisi teori pergeseran media (Neuman, 1991): waktu yang terserap oleh media hiburan secara fisik menggantikan waktu yang seharusnya dialokasikan untuk belajar mandiri di rumah.

Kerajinan belajar juga masih berada pada kategori tinggi (rerata 3,52), dengan kedisiplinan dasar belajar di rumah sebagai indikator terkuat (P4 = 3,58). Titik terlemah justru terletak pada daya tahan menghadapi distraksi gawai (P5 = 3,45). Konfigurasi ini bermakna secara teoretis: yang pertama tergerus bukanlah niat belajar, melainkan kapasitas mempertahankan atensi ketika berhadapan langsung dengan pemicu digital. Temuan ini sejalan dengan Xie et al. (2023) yang menempatkan kontrol atensi sebagai mekanisme perantara utama antara konsumsi video pendek dan prokrastinasi akademik.

Tabel 4. Deskripsi Prestasi Belajar Siswa Berdasarkan Nilai Rapor Murni

Statistik / Kategori	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Nilai tertinggi	83,80		
Nilai terendah	61,29		
Rata-rata (mean)	75,75		
Standar deviasi	4,80		
Tuntas ($\geq$ KKM 75)		58	58,0%
Tidak tuntas ($<$ KKM 75)		42	42,0%
Total		100	100,0%

Sumber: Data sekunder dokumentasi nilai rapor SDN 1 Gumuruh, diolah (2026)

Rata-rata prestasi belajar sebesar 75,75 hanya berjarak tipis di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 75) yang berlaku di sekolah, dengan sebaran yang relatif homogen ($SD = 4,80$; koefisien variasi 6,3%). Meskipun mayoritas siswa tuntas (58%), proporsi siswa yang belum mencapai KKM masih cukup besar, yaitu 42%. Kondisi ini menempatkan capaian akademik sekolah pada posisi rentan: pergeseran kecil pada kebiasaan belajar berpotensi menggeser sebagian besar siswa ke bawah ambang ketuntasan.

C. Uji Kualitas Instrumen

Pengujian validitas menggunakan korelasi Pearson product moment dengan r -tabel 0,195 ($df = 98$; $\alpha = 0,05$). Hasilnya, seluruh enam butir instrumen dinyatakan valid dengan nilai r -hitung berkisar antara 0,578 hingga 0,730 dan signifikansi $p < 0,001$. Uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach's alpha sebesar 0,700 untuk enam butir pernyataan, melampaui ambang minimum 0,60 sehingga instrumen dinyatakan reliabel dengan konsistensi internal yang memadai. Rincian hasil disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Butir	Variabel	r-hitung	Sig.	r-tabel	Keterangan
P1	X	0,652	$< 0,001$	0,195	Valid
P2	X	0,730	$< 0,001$	0,195	Valid
P3	X	0,630	$< 0,001$	0,195	Valid
P4	Y1	0,578	$< 0,001$	0,195	Valid
P5	Y1	0,595	$< 0,001$	0,195	Valid
P6	Y1	0,614	$< 0,001$	0,195	Valid

Cronbach's alpha = 0,700 (6 butir) $> 0,60 \rightarrow$ instrumen reliabel

Sumber: Output SPSS, diolah (2026)

D. Uji Asumsi Klasik

Seluruh prasyarat model regresi parametrik terpenuhi sebagaimana dirangkum pada Tabel 6, sehingga estimasi koefisien jalur memenuhi kriteria Best Linear Unbiased Estimator (BLUE).

Tabel 6. Rangkuman Hasil Uji Asumsi Klasik

Jenis Uji	Metode	Hasil	Keputusan
Normalitas	<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov</i> (koreksi Monte Carlo)	Asymp. Sig. = 0,088; Monte Carlo Sig. = 0,092 (> 0,05)	Residual normal
Linearitas	<i>Deviation from Linearity</i> (ANOVA)	F = 1,602; Sig. > 0,05	Hubungan linear
Multikolinearitas	<i>Tolerance</i> dan VIF	Tolerance = 0,971 (> 0,10); VIF = 1,030 (< 10)	Bebas multikolinearitas
Heteroskedastisitas	Uji Glejser dan scatterplot	Sig. > 0,05; titik menyebar acak	Homoskedastis

Sumber: Output SPSS, diolah (2026)

E. Hasil Analisis Jalur

Hasil estimasi kedua sub-struktur regresi disajikan pada Tabel 7. Koefisien yang dilaporkan merupakan koefisien jalur terstandar (β) sehingga besarannya dapat dibandingkan antarjalur.

Tabel 7. Hasil Estimasi Koefisien Jalur Sub-Struktur I dan II

Jalur	β	t	Sig.	Keterangan
<i>Sub-Struktur I</i> ($R^2 = 0,099$; $e1 = 0,949$)				
X $\rightarrow$ Y1	-0,314	-3,268	0,001	Negatif, signifikan (H1 diterima)
<i>Sub-Struktur II</i> ($R^2 = 0,183$; $F = 10,86$; $p < 0,001$; $e2 = 0,904$)				
X $\rightarrow$ Y2	-0,312	-3,365	0,001	Negatif, signifikan (H2 diterima)
Y1 $\rightarrow$ Y2	0,253	2,789	0,006	Positif, signifikan (H3 diterima)

Sumber: Output SPSS, diolah (2026)

Sub-struktur I menunjukkan bahwa durasi penggunaan TikTok berpengaruh negatif dan signifikan terhadap kerajinan belajar ($\beta = -0,314$; $t = -3,268$; $p = 0,001$), dengan koefisien determinasi 0,099. Artinya, variasi durasi penggunaan TikTok menjelaskan 9,9% variasi kerajinan belajar, sementara 90,1% sisanya ditentukan faktor di luar model dengan nilai residu $e1 = \sqrt{(1 - 0,099)} = 0,949$. Pada sub-struktur II, model simultan signifikan ($F = 10,86$; $p < 0,001$) dengan $R^2 = 0,183$ dan $e2 = 0,904$. Koefisien determinasi total model sebesar $R^2_{\text{m}} = 1 - (e1^2 \times e2^2) = 1 - (0,901 \times 0,817) = 0,264$, yang berarti model penelitian secara keseluruhan mampu menjelaskan 26,4% variasi data.

F. Uji Mediasi (Sobel Test) dan Dekomposisi Pengaruh

Galat baku masing-masing koefisien diperoleh dari rasio koefisien terhadap nilai t, yakni $SEa = 0,314/3,268 = 0,096$ dan $SEb = 0,253/2,789 = 0,091$. Substitusi ke dalam formula Sobel menghasilkan $Z = (-0,314 \times 0,253) / \sqrt{[(0,253^2 \times 0,096^2) + (0,314^2 \times 0,091^2)]} = -0,0794 / 0,0375 = -2,122$. Dengan menggunakan nilai absolut, $|Z| = 2,122 > 1,960$ dan $p = 0,034 < 0,05$, sehingga H4 diterima: kerajinan belajar terbukti memediasi pengaruh durasi penggunaan TikTok terhadap prestasi belajar secara signifikan.

Tabel 8. Dekomposisi Pengaruh Langsung, Tidak Langsung, dan Total

Jenis Pengaruh	Perhitungan	Besaran	Proporsi
Pengaruh langsung X → Y2	β_{Y2X}	-0,312	79,7%
Pengaruh tidak langsung X → Y1 → Y2	$(-0,314) \times (0,253)$	-0,079	20,3%
Pengaruh total X → Y2	$(-0,312) + (-0,079)$	-0,391	100,0%
Uji Sobel	$Z = 2,122; p = 0,034$	Signifikan	Mediasi parsial

Sumber: Data primer dan sekunder diolah (2026)

Karena jalur langsung X terhadap Y2 tetap signifikan setelah variabel mediasi dimasukkan ke dalam model ($\beta = -0,312; p = 0,001$), jenis mediasi yang terjadi adalah mediasi parsial sesuai kaidah Baron dan Kenny (1986). Pengaruh tidak langsung menyumbang 20,3% dari total pengaruh sebesar -0,391, sedangkan 79,7% sisanya merupakan pengaruh langsung. Interpretasinya, sekitar seperlima kerugian akademik akibat durasi penggunaan TikTok tersalurkan melalui pengikisan kerajinan belajar, sementara sebagian besar kerugian bekerja melalui jalur langsung yang tidak dijelaskan oleh variabel mediasi dalam model ini.

G. Durasi Penggunaan TikTok dan Pengikisan Kerajinan Belajar

Terbuktinya H1 memberikan dukungan empiris terhadap proposisi inti teori pergeseran media (Neuman, 1991) dalam konteks platform berbasis algoritma. Durasi akses yang tinggi tidak hanya mengambil alih waktu fisik, tetapi juga menurunkan kualitas kebiasaan belajar yang tersisa. Mekanisme ini dapat dijelaskan melalui determinisme teknologi McLuhan (1964): arsitektur infinite scroll memberikan gratifikasi instan berbiaya kognitif rendah, sedangkan aktivitas belajar mandiri menuntut penundaan kepuasan dan atensi berkelanjutan. Ketika kedua aktivitas bersaing memperebutkan sumber daya kognitif yang sama, perilaku dengan imbalan lebih cepat cenderung menang. Temuan ini konsisten dengan Xie et al. (2023) serta Zhao dan Kou (2024) yang menunjukkan bahwa konsumsi video pendek melemahkan kontrol atensi dan efikasi diri sebelum bermuara pada prokrastinasi.

Perlu dicatat bahwa besaran koefisien determinasi sub-struktur I relatif moderat ($R^2 = 0,099$). Angka ini justru realistis dan sejalan dengan meta-analisis

Adelantado-Renau et al. (2019) yang menemukan bahwa asosiasi durasi layar dengan luaran akademik umumnya berukuran efek kecil hingga sedang. Kerajinan belajar merupakan konstruk multideterminan yang juga dibentuk pola asuh, iklim sekolah, dukungan sebaya, dan kondisi sosial ekonomi keluarga; sehingga wajar apabila durasi TikTok hanya menjelaskan sebagian kecil variasinya. Temuan ini menegaskan bahwa TikTok layak diposisikan sebagai faktor risiko yang signifikan, bukan sebagai determinan tunggal.

H. Kerajinan Belajar sebagai Prediktor Positif Prestasi Belajar

Diterimanya H3 ($\beta = 0,253$; $p = 0,006$) mengonfirmasi posisi kerajinan belajar sebagai komponen organism yang bernilai protektif. Dalam kerangka self-regulated learning, kedisiplinan waktu, kepatuhan menyelesaikan tugas, dan konsistensi mengulang pelajaran merupakan manifestasi perilaku dari fase forethought dan performance sebagaimana dirumuskan Zimmerman (2002). Temuan ini selaras dengan bukti empiris di Indonesia: Handayani dan Subakti (2021) serta Chaerunisa dan Latief (2021) sama-sama melaporkan pengaruh signifikan disiplin belajar terhadap hasil dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Kontribusi penelitian ini adalah menempatkan variabel tersebut bukan sekadar sebagai prediktor, melainkan sebagai jalur transmisi dampak media digital.

I. Mediasi Parsial dan Implikasi Teoretisnya

Hasil Uji Sobel yang signifikan sekaligus tetap signifikannya jalur langsung menghasilkan kesimpulan mediasi parsial. Temuan ini memiliki dua implikasi teoretis penting. Pertama, model S-O-R terbukti dapat diterapkan pada media digital interaktif, tetapi dalam bentuk yang lebih longgar daripada rumusan klasiknya: organisme berperan sebagai penyalur sebagian efek, bukan sebagai satu-satunya pintu masuk. Kedua, dominasi jalur langsung (79,7%) mengindikasikan adanya mekanisme lain yang belum tertangkap model, misalnya defisit tidur akibat penggunaan gawai menjelang waktu istirahat, kelelahan kognitif, atau menurunnya kualitas atensi di dalam kelas. Dugaan ini didukung Rogowska dan Lechowicz (2025) yang menunjukkan peran mediasi insomnia dalam hubungan penggunaan TikTok bermasalah dengan luaran psikologis, serta Mundy et al. (2020) yang menemukan bahwa efek media elektronik terhadap capaian akademik bekerja melalui berbagai jalur perilaku sekaligus.

Dalam konteks sosiologis pedesaan, temuan ini juga perlu dibaca melalui lensa lingkungan komunal. Di satu sisi, komunitas desa memiliki modal sosial berupa kontrol sosial informal antarwarga yang berpotensi menjadi penyangga kedisiplinan anak. Di sisi lain, keterbatasan literasi digital orang tua kerap menyebabkan gawai dipersepsikan sebagai hiburan pasif yang aman selama anak berada di rumah, sehingga pengawasan durasi layar menjadi longgar. Kombinasi kohesi sebaya yang tinggi dan pengawasan digital yang rendah inilah yang memperkuat konformitas tren digital sekaligus memperlemah daya tahan anak terhadap distraksi sebagaimana tercermin pada indikator P5 yang memperoleh skor terendah. Karena mediasi bersifat parsial, intervensi yang hanya menyasar

kebiasaan belajar tidak akan memadai. Diperlukan strategi ganda: pembatasan langsung durasi paparan sekaligus penguatan kapasitas regulasi diri. Bagi orang tua, pendekatan digital parenting berbasis kesepakatan penetapan jendela waktu bebas gawai pada jam belajar efektif dan pada satu jam sebelum tidur lebih realistis diterapkan daripada pelarangan total yang cenderung memicu penggunaan sembunyi-sembunyi. Bagi sekolah, pemantauan ketepatan pengumpulan tugas dapat difungsikan sebagai indikator peringatan dini penurunan kerajinan belajar, disertai integrasi literasi digital ke dalam pembelajaran tematik. Bagi pemerintah daerah, revitalisasi program Jam Belajar Masyarakat berbasis komunitas dapat memanfaatkan modal sosial desa yang selama ini belum dioptimalkan untuk kepentingan ekosistem belajar.

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa durasi penggunaan TikTok berpengaruh negatif dan signifikan terhadap kerajinan belajar siswa SDN 1 Gumuruh ($\beta = -0,314$; $p = 0,001$) sekaligus berpengaruh negatif dan signifikan secara langsung terhadap prestasi belajar ($\beta = -0,312$; $p = 0,001$). Sebaliknya, kerajinan belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar ($\beta = 0,253$; $p = 0,006$). Uji Sobel mengonfirmasi bahwa kerajinan belajar berperan sebagai pemediasi parsial yang signifikan ($Z = 2,122$; $p = 0,034$), dengan pengaruh tidak langsung menyumbang 20,3% dari pengaruh total sebesar $-0,391$. Dengan demikian, penurunan prestasi belajar tidak semata-mata disebabkan tersitanya waktu untuk mengakses TikTok, melainkan juga diperparah oleh tergerusnya kedisiplinan dan ketekunan belajar siswa di rumah.

Secara teoretis, penelitian ini memperluas jangkauan teori pergeseran media pada ranah media sosial berbasis algoritma video pendek dan menunjukkan bahwa efek pergeseran bekerja pada dua tingkatan sekaligus, yaitu pergeseran waktu (*time displacement*) dan pergeseran atensi (*attention displacement*). Penelitian ini juga memvalidasi kerangka S-O-R dalam bentuk yang lebih nuansais: organisme berfungsi sebagai penyalur sebagian efek, bukan satu-satunya jalur transmisi.

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menafsirkan temuan. Pertama, desain *cross-sectional* tidak memungkinkan penarikan kesimpulan kausal yang definitif; arah hubungan yang sebaliknya, yakni siswa dengan kerajinan belajar rendah cenderung lebih banyak mengakses TikTok, tetap merupakan penjelasan alternatif yang masuk akal. Kedua, instrumen yang digunakan relatif ringkas dengan tiga butir per variabel, sehingga cakupan konstruk belum sepenuhnya komprehensif meskipun telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Ketiga, durasi penggunaan TikTok diukur melalui persepsi responden dan bukan melalui data objektif *screen time* perangkat. Keempat, model hanya menjelaskan 26,4% variasi data sehingga sebagian besar determinan prestasi belajar berada di luar cakupan penelitian. Kelima, lokus penelitian pada satu sekolah pedesaan membatasi generalisasi temuan pada wilayah dengan karakteristik sosiologis serupa.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain longitudinal atau *cross-lagged* panel untuk menguji arah kausalitas, memanfaatkan data *screen time* otomatis dari perangkat sebagai ukuran objektif paparan, mengembangkan instrumen dengan jumlah butir yang lebih memadai, serta memasukkan variabel mediasi tambahan seperti kualitas tidur dan kontrol atensi, dan variabel moderasi seperti mediasi orang tua (*parental mediation*). Studi komparatif antara komunitas pedesaan dan perkotaan juga direkomendasikan guna menguji sejauh mana kontrol sosial lingkungan mampu meredam dampak negatif penetrasi media digital terhadap performa akademik anak.

Daftar Pustaka

- Adelantado-Renau, M., Moliner-Urdiales, D., Caverro-Redondo, I., Beltran-Valls, M. R., Martínez-Vizcaíno, V., & Álvarez-Bueno, C. (2019). Association between screen media use and academic performance among children and adolescents: A systematic review and meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 173(11), 1058–1067. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2019.3176>
- Asdiniah, E. N. A., & Lestari, T. (2021). Pengaruh media sosial TikTok terhadap perkembangan prestasi belajar anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1675–1682. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1156>
- A'yun, Q., & Kusmajid, K. (2024). Dampak media sosial TikTok terhadap perilaku siswa kelas V di SDN Sunter Jaya 03. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 5(5), 1645–1653. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i5.2526>
- Baron, R. M., & Kenny, D. A. (1986). The moderator–mediator variable distinction in social psychological research: Conceptual, strategic, and statistical considerations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51(6), 1173–1182. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.51.6.1173>
- Chaerunisa, Z., & Latief, J. (2021). Pengaruh disiplin belajar terhadap prestasi belajar IPS di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2952–2960. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1043>
- Conte, G., Di Iorio, G., Esposito, D., Romano, S., Panvino, F., Maggi, S., ... Terrinoni, A. (2025). Scrolling through adolescence: A systematic review of the impact of TikTok on adolescent mental health. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 34(5), 1511–1527. <https://doi.org/10.1007/s00787-024-02581-w>
- Fadhilah, N., & Mukhlis, A. M. A. (2023). Pengaruh disiplin belajar dan interaksi teman sebaya terhadap hasil belajar siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 473–481. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4533>
- Haliti-Sylaj, T., & Sadiku, A. (2024). Impact of short reels on attention span and academic performance of undergraduate students. *Eurasian Journal of Applied Linguistics*, 10(3), 60–68. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1454296.pdf>

- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). Pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Hovland, C. I., Janis, I. L., & Kelley, H. H. (1953). *Communication and persuasion: Psychological studies of opinion change*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Kemp, S. (2025). *Digital 2025: Indonesia*. DataReportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2025-indonesia>
- Marliana, A., Rokayah, S., & Farhurohman, O. (2024). Analisis dampak penggunaan TikTok terhadap minat belajar siswa. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 498–508. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4814>
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Mundy, L. K., Canterford, L., Hoq, M., Olds, T., Moreno-Betancur, M., Sawyer, S., ... Patton, G. C. (2020). Electronic media use and academic performance in late childhood: A longitudinal study. *PLOS ONE*, 15(9), e0237908. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237908>
- Neuman, W. R. (1991). *The future of the mass audience*. Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Preacher, K. J., & Hayes, A. F. (2008). Asymptotic and resampling strategies for assessing and comparing indirect effects in multiple mediator models. *Behavior Research Methods*, 40(3), 879–891. <https://doi.org/10.3758/BRM.40.3.879>
- Rogowska, A. M., & Lechowicz, O. (2025). The relationship between problematic TikTok use and depression in university students: The mediating role of insomnia. *Journal of Clinical Medicine*, 14(13), 4652. <https://doi.org/10.3390/jcm14134652>
- Sobel, M. E. (1982). Asymptotic confidence intervals for indirect effects in structural equation models. *Sociological Methodology*, 13, 290–312. <https://doi.org/10.2307/270723>
- Xie, J., Xu, X., Zhang, Y., Tan, Y., Wu, D., Shi, M., & Huang, H. (2023). The effect of short-form video addiction on undergraduates' academic procrastination: A moderated mediation model. *Frontiers in Psychology*, 14, 1298361. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1298361>
- Zhao, X., & Kou, Y. (2024). Effects of short video addiction on college students' physical activity: The chain mediating role of self-efficacy and procrastination. *Frontiers in Psychology*, 15, 1429963. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1429963>
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2