

**PEMANFAATAN TIKTOK DALAM PENCARIAN
INFORMASI OLEH SISWA SEKOLAH DASAR
(Studi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 75 Kota Bengkulu)**

Defriani Adheta Aprilia

Program Studi Ilmu Komunikasi

^a Universitas Muhammadiyah Bengkulu

^b adhetaaprilia23@gmail.com

INFO ARTIKEL

Keywords

Pemanfaatan, TikTok,
Pencarian informasi,
Siswa Sekolah Dasar

ABSTRAK

Di era digital ini banyak yang menggunakan media sosial untuk tujuan pribadi atau hiburan, menunjukkan bagaimana era digital telah mengubah banyak aspek masyarakat. Informasi yang tersedia dengan cepat dan mudah diakses juga mengikuti tren ini. Salah satu dari banyak platform media sosial yang tersedia untuk semua orang, TikTok, telah menetapkan berbagai informasi dalam kontennya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan TikTok sebagai sumber pencarian informasi oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 75 Kota Bengkulu. Dengan meningkatnya popularitas TikTok sebagai platform media sosial, pentingnya untuk memahami bagaimana siswa memanfaatkan aplikasi TikTok dalam konteks pendidikan dan pencarian informasi. Penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teori uses and gartifications merupakan pisau analisis dan kerangka yang digunakan untuk memahami bagaimana siswa menggunakan media dalam konteks

pemanfaatan TikTok oleh siswa Sekolah Dasar dalam pencarian informasi, teori ini dapat diterapkan untuk memahami bagaimana motivasi dan kemampuan siswa dalam menggunakan TikTok sebagai sumber informasi seperti halnya informasi edukatif yakni informasi pembelajaran seperti video tutorial, materi belajar dan informasi mengenai kesenian selain itu juga di dapatkan informasi hiburan seperti game, music, film dan hobby.

1. Pendahuluan

Jaringan komputer terbesar di dunia saat ini terdapat pada teknologi informasi yang dapat beroperasi secara efektif dengan bantuan peralatan komputer, perangkat lunak berkualitas tinggi, dan pendidik yang berkualitas. Memanfaatkan internet secara maksimal akan memudahkan siswa untuk mengakses berbagai sumber daya pendidikan, secara langsung meningkatkan pengetahuan mereka dan meningkatkan hasil belajar mereka. Karena sumber utama informasi dan keahlian adalah internet.

Lahir dan berkembangnya Penggunaan teknologi informasi mengubah masyarakat. Perkembangan teknologi informasi telah mengubah perilaku manusia. Pergeseran terjadi pada tingkat pemikiran, emosi, dan tindakan manusia. Aspek kehidupan manusia seperti budaya, etika, dan standar tertentu juga dapat berubah. Media sosial merupakan salah satu bidang teknologi informasi yang berkembang pesat. (Liedfray, Waani and Lasut, 2022).

Karena orang sering berbagi berita langsung di media sosial, banyak cerita terbaru dapat ditemukan di sana dan digunakan sebagai titik awal pengembangan berita untuk media arus utama. Hal ini membuat media sosial menjadi sumber informasi penting untuk perkembangan berita. Dalam hal ini, media massa juga penting untuk mengkonfirmasi informasi yang beredar di media sosial(RACHMAWATI, 2022).

Media sosial adalah situs web atau platform yang memungkinkan orang untuk berkomunikasi, bertukar pengetahuan, dan menghasilkan konten melalui teknologi seluler dan internet. Media sosial adalah platform berbasis internet yang memungkinkan orang berinteraksi, berbagi, dan berinteraksi satu sama lain.. Meluasnya penggunaan media sosial juga mengubah interaksi manusia dan menciptakan norma-norma budaya baru. Kapasitas media sosial untuk menciptakan komunitas online dengan nilai, minat, atau tujuan bersama adalah salah satu fitur utamanya.

Media sosial berbeda dari bentuk media sebelumnya dalam beberapa hal. Fitur media sosial mencakup hal-hal seperti jaringan, informasi, arsip, konten buatan pengguna, simulasi sosial, interaksi dan penyebaran (Fatmawati, 2017). Blog, jejaring sosial, dan wiki saat ini adalah platform media sosial yang paling populer di seluruh dunia. Salah satu alasan mengapa individu memanfaatkan media sosial sebagai sumber informasi adalah karena itu. Untuk tujuan informasi termasuk mencari berita tentang insiden atau situasi yang berkaitan dengan lingkungan masyarakat dan dunia(Liedfray, Waani and Lasut, 2022).

Di era digital seperti sekarang ini orang sering menggunakan platform media sosial seperti Wikipedia, blog, dan jejaring sosial lainnya. di zaman sekarang media sosial merupakan media yang paling populer. Contoh media sosial diantaranya adalah Facebook, Whatsapp, Twitter, Path, Instagram, Line, Telegram, Skype, TikTok dan beberapa media sosial lainnya(Bashiroturrohman *et al.*, 2023).

TikTok adalah salah satu platform media sosial yang paling populer. Tujuan TikTok adalah menggunakan perangkat seluler untuk menangkap dan berbagi momen kreatif dan momen tak ternilai dari seluruh dunia. TikTok memungkinkan setiap orang untuk mengekspresikan diri mereka secara artistik melalui film pendek (15-60 detik) atau dengan menggunakan metode MV (serangkaian gambar yang kemudian diedit menjadi video). Karena kemudahan penggunaan dan kesederhanaannya, TikTok menonjol dari para pesaingnya karena memungkinkan siapa saja untuk membuat konten. (Masalah, 2015).

Sangat menarik untuk dicatat bahwa Menariknya konten-konten yang ada di TikTok dan berkat kemudahan penggunaan dan materi yang ditawarkannya, TikTok dengan cepat menjadi otoritas penggunaan media sosial di seluruh dunia, memiliki dampak pada semua orang, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, bahkan orang tua. Penggunaan TikTok tidak dibatasi oleh geografi atau demografi, oleh karena itu TikTok dapat mempengaruhi orang di mana-mana. Karena fitur yang mudah digunakan, TikTok berbeda dari para pesaingnya karena memungkinkan siapa saja untuk membuat konten. Dari sudut pandang bisnis, aplikasi yang menekankan video cepat menarik lebih

banyak pengguna karena mereka tidak membutuhkan banyak waktu.

TikTok menarik karena menawarkan video pendek dan imajinatif. TikTok memberi pengguna kesempatan untuk menghasilkan materi yang singkat namun menarik, dengan runtime maksimum 60 detik. Pengguna akan lebih mudah menemukan platform dan lebih menarik perhatian. Video berdurasi pendek memberikan media bagi masyarakat untuk mengonsumsi informasi dengan cepat. Konten berdurasi pendek lebih mudah dikonsumsi dan diingat, menghindari kesalahan berlebihan yang tidak menambah pesan atau tema video.

Aplikasi TikTok dikembangkan oleh developer asal Tiongkok dan dirilis pada September 2016 (Malimbe, Waani and Suwu, 2021). Mayoritas pengguna aplikasi TikTok di Indonesia adalah generasi Z, anak milenial, atau usia sekolah. Meningkatnya penggunaan media sosial TikTok mencerminkan pergeseran perilaku digital masyarakat, terutama kalangan yang lebih muda.

Zaman sekarang banyak masyarakat yang menggunakan media sosial terutama anak-anak, membuat video pendek di Tik Tok. Tik Tok adalah aplikasi media sosial kontemporer yang dapat membantu masyarakat yang belum tahu mengenali orang lain. Seiring berjalannya waktu karena media sosial memudahkan orang untuk mendapatkan informasi dengan cepat, dan orang-orang akan semakin membutuhkan informasi melalui TikTok.

Data yang diperoleh dari Business of Apps dalam Databoks (2023) menunjukkan bahwa Indonesia memiliki 109,9 juta pengguna platform media sosial terbanyak dibandingkan TikTok di seluruh dunia. Media sosial TikTok menarik perhatian orang dari semua usia. Menurut hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), penggunaan internet di Indonesia didominasi oleh kelompok usia 13-18 tahun, dengan 98,2%. Kelompok usia kedua tertinggi adalah kelompok usia 19-34 tahun, dengan 97,17%. Selain itu, penggunaan internet didominasi oleh siswa dan mahasiswa, sebesar 98,88 persen. Berdasarkan data ini, beberapa peneliti menemukan bahwa rata-rata remaja mengakses media sosial, terutama TikTok, lebih lama daripada media sosial lainnya. (Cindy Mutia Annur, 2023).

Seiring dengan perkembangan zaman, media sosial terus berkembang dan diharapkan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat terutama bagi siswa. Media sosial diharapkan tidak hanya dapat digunakan sebagai media hiburan dan menjalin komunikasi online bukan hanya mengirimkan pertemanan, tetapi media sosial juga diharapkan dapat meningkatkan perilaku dan hasil belajar siswa, terutama TikTok yang lebih mudah dipahami melalui konten videonya.

TikTok memiliki efek positif dan negatif. Dampak negatif di TikTok seperti halnya konten yang tidak dapat di filter sesuai dengan usia pengguna, dimana TikTok digunakan oleh berbagai kalangan termasuk siswa Sekolah Dasar mulai dari rentang usia 6-12 tahun. Namun dampak positif TikTok bagi siswa Sekolah Dasar yaitu mudahnya pemanfaatan media TikTok tersebut untuk pencarian informasi karena fiturnya yang mudah dipahami khususnya bagi anak-anak Sekolah Dasar.

Penggunaan TikTok dalam pendidikan anak Sekolah Dasar dapat menjadi alat inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Konten pendidikan yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kurikulum dapat disampaikan melalui platform ini, menjadikan pembelajaran lebih menarik. Penggunaan TikTok dalam pendidikan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan digital, termasuk produksi konten dan pemahaman tentang etika digital. TikTok memungkinkan siswa berkontribusi dalam pembelajaran, baik sebagai penonton atau pembuat konten, meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pendidikan dalam mencari informasi akademis maupun non akademis (Ramdani, Nugraha and Hadiapurwa, 2021).

Kebutuhan akan informasi dan tindakan pencariannya saling terkait erat. Seseorang yang membutuhkan pengetahuan membutuhkan waktu untuk mempertimbangkan kebutuhannya, mengingat kebutuhannya, dan memutuskan apa yang dia butuhkan. Bagi setiap orang untuk mendapatkan pengetahuan yang mereka butuhkan, termasuk murid di sekolah dasar, mencari informasi adalah bagian penting dari kehidupan manusia. Anak-anak juga membutuhkan informasi untuk memenuhi kebutuhan mereka. Mereka terus mencari informasi, baik akademis maupun non-akademis (Ilmi, 2012).

Siswa membutuhkan pengetahuan untuk menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan guru mereka dan menemukan referensi ilmiah. Ketika pelajaran sulit bagi mereka untuk memahami, siswa sering mencari sumber daya yang akan membantu mereka memahami materi. Oleh karena itu siswa harus mencari pengetahuan yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Ketika memperoleh berita atau informasi, siswa juga harus dapat memilah dan memilih kualitas materi.

Saat ini kalangan anak-anak hingga remaja sangat mendominasi media sosial, tidak terkecuali siswa di Sekolah Dasar Negeri 75 Kota Bengkulu, Siswa di sini sangat beragam dan biasanya hanya menggunakan media sosial sebagai hiburan. Namun, karena sistem pendidikan saat ini menuntut siswa untuk mencari informasi dengan lebih aktif dan ilmu pengetahuan, konten TikTok yang bervariasi dan inovatif, seperti pendidikan dan informasi, dapat membantu siswa menjadi fleksibel. Oleh Karena itu peneliti tertarik untuk

melakukan penelitian bagaimana TikTok dimanfaatkan oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 75 Kota Bengkulu untuk pencarian informasi. Dalam hal ini peneliti ingin meneliti siswa kelas 4 Sekolah Dasar karena usia yang relevan yaitu kelas IV Sekolah Dasar berada pada tahap perkembangan yang memungkinkan mereka lebih aktif dalam menggunakan teknologi, namun masih dalam rentang usia yang membutuhkan pengawasan dan bimbingan lebih lanjut.

2. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menggunakan studi deskriptif. Studi deskriptif melukiskan fakta atau bidang tertentu secara sistematis. Ketika Anda menghadapi masalah yang sama, lihat apa yang dilakukan orang lain dan pelajari dari pengalaman mereka untuk membuat rencana dan keputusan yang lebih baik di masa depan. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memahami secara menyeluruh fenomena yang diamati oleh subjek penelitian melalui deskripsi menggunakan bahasa dan kata-kata dalam konteks ilmiah serta dengan menggunakan berbagai metode alamiah (Yoon, 2014).

Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara adalah jenis percakapan yang dilakukan dengan tujuan tertentu antara dua orang: pewawancara (yang mengajukan pertanyaan) dan terwawancara (yang memberikan jawaban). Dalam penelitian kualitatif, wawancara sangat penting karena banyak faktor yang sulit dilihat secara langsung, seperti perasaan, pikiran, motif, dan pengalaman masa lalu responden atau informan. (Ilmu et al., 2023).

2. Observasi

Observasi adalah proses aktivitas secara langsung untuk mendapatkan data primer. Observasi dapat dilakukan dengan pengamatan atau dengan merasakan fenomena yang terjadi untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Peneliti melihat kondisi, keadaan, dan pemeliharaan objek penelitian. Mereka juga mencatat semua informasi yang berkaitan dengan penelitian ini (Ghozali, 2018).

3. Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi adalah kegiatan pengumpulan data untuk mendapatkan keterangan dan bukti. Selain itu, dokumentasi menguatkan informasi tentang aktivitas peneliti. Dokumentasi penelitian ini menggunakan smartphone untuk memudahkan pengambilan foto setiap saat. (Ilmu et al., 2023)

3. Teori

Teori uses and gratification, orang pertama yang memperkenalkan teori uses and gratification ini adalah Elihu Katz dan Michael Gurevitch yang mengungkapkan bahwa pengguna media berpartisipasi dalam memilih dan memanfaatkan media tersebut. Secara mendalam teori ini adalah teori yang khalayaknya tersebut adalah pihak aktif dalam berkomunikasi. Misalnya, pengguna atau orang yang bersosial media akan mengupayakan dalam mencari sumber media terbaik dan memenuhi kebutuhannya.

Dapat disimpulkan, teori uses and gratification ini berasumsi bahwa setiap pengguna memiliki pilihan alternatif dalam mencari dan memuaskan kebutuhannya sendiri. Adapun yang paling utama menyangkut teori uses and gratification bukan tentang bagaimana suatu media akan mengubah sikap dan perilaku seseorang Namun, teori ini menegaskan cara media dapat memenuhi kebutuhan khalayak dan individu, atau pengguna aktif akan memiliki tujuan khusus dalam menggunakan media.

Menurut West dan Turner, khalayak yang aktif dalam mencari media tertentu, yang pastinya isi dan kegunaan suatu media tersebut dapat memenuhi kebutuhan, menghasilkan kepuasan bahkan berperan sebagai tempat bersosial media (Sari & Basit, 2020). Uses and gratification model (model kegunaan dan kepuasan) adalah teori yang pertama kali dikembangkan oleh jarum hipodemik. Menurut penjelasannya, teori Ini tidak berfokus pada tindakan media terhadap khalayak. sebaliknya itu akan berfokus pada khalayak yang membutuhkan media. Fokus penelitian ini adalah penggunaan media yang bermanfaat untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan kepuasan. Jadi, sebagian besar sikap dan perilaku seseorang dapat dikaitkan dengan berbagai kebutuhan dan kepentingan pribadi. (Manampiring, 2015).

Dalam berkembangnya dunia digital saat ini, maka banyak sekali manfaat dan kemudahan bagi setiap pengguna dalam mendapatkan informasi, pengetahuan dan serta mengekspresikan diri mereka untuk memilih media yang akan mereka gunakan. Hal itu dapat membawa manfaat dan menggunakan beberapa platform informasi sehingga menjadi lebih mudah. Platform media sosial yang memiliki kelebihan salah satunya media sosial Instagram yang dimana memiliki fitur video, live, unggahan foto, comment dan direct message yang merupakan fitur cukup baik dalam memenuhi kebutuhan khalayak atau followers dalam berkomunikasi dan bersosial media kepada pengguna Instagram, admin akun base dan kepada followers-nya (Nopita, 2021).

Menurut Katz, Blumler, dan Gurevitch, ada lima asumsi dasar tentang teori uses and gratification menurut (Karunia H et al., 2021), teori ini sangat berkaitan dengan judul peneliti tentang Analisis Pemanfaatan TikTok Dalam Pencarian Informasi Oleh Siswa

Sekolah Dasar (Studi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 75 Kota Bengkulu) :

- a) Audiens adalah pihak yang aktif dan akan terlibat dalam memilih serta menggunakan media. Misalnya yaitu Siswa yang memiliki akun TikTok menggunakan media dan memiliki tujuan tersendiri untuk mencari kebutuhan.
- b) Setiap orang akan memiliki beragam kebutuhan dan tujuan saat memilih media. Misalnya khalayak ingin mencari informasi hiburan ataupun informasi pembelajaran dan memuaskan kebutuhannya.
- c) Media dapat memuaskan kebutuhan pribadi. Asumsi ini akan mendorong pengguna untuk menggunakan media sebagai memenuhi kebutuhan.
- d) Media berkompetisi dengan membentuk komunikasi lainnya. Misalnya siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 75 Kota Bengkulu akan memilih media TikTok sebagai tempat memuaskan kebutuhan dan khalayak akan sering menggunakan media tersebut. Hal itulah yang menjadi asumsi bahwa media akan berkompetisi.
- e) Penilaian tentang media hanya dapat dilakukan audiens. Karena Orang-orang memilih dan menggunakan media tertentu secara aktif untuk memenuhi kebutuhan mereka. Sesungguhnya asumsi dasar yang didirikan oleh Katz, Blumler dan Gurevitch mempunyai tujuan yaitu memahami mengapa khalayak mengonsumsi media. Unsur-unsur utama dalam teori ini mendasari pemilihan dan penggunaan media. Adapun beberapa unsur menurut (Karunia H et al., 2021), meliputi:

- 1) Motif atau motivasi pribadi, unsur ini akan menimbulkan pertanyaan mengapa seseorang memilih mengonsumsi media tertentu.
- 2) Kebutuhan Pribadi, unsur ini membahas tentang apa yang diinginkan atau dibutuhkan oleh pribadi dari pengalaman media.
- 3) Kepuasan, unsur ini akan menarik kesimpulan sejauh mana media dapat memenuhi kebutuhan dan memberikan kepuasan khalayaknya.

Teori uses and gratification akan menjadi pondasi bagi peneliti untuk membahas dan menggali jawaban dari permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian tersebut.

4. Temuan dan Pembahasan

TikTok menjadi media pencarian informasi dan pembelajaran karena platform ini menyediakan konten yang berdurasi pendek. TikTok juga menjadi tempat hiburan bagi mereka karena menyediakan beragam konten yang menarik dan menghibur. Pengguna dapat menonton video-video pendek yang lucu, kreatif, dan menginspirasi. Fitur-fitur seperti algoritma yang cerdas membantu pengguna menemukan konten yang sesuai dengan minat mereka dengan mudah. TikTok menjadi tempat yang populer bagi pengguna untuk

menghabiskan waktu luang mereka dan menikmati hiburan yang unik dan beragam, dengan cara melihat konten edukatif yang sesuai dengan tingkat Sekolah dasar. Siswa Sekolah Dasar menggunakan aplikasi TikTok untuk mencari informasi terkait pelajaran di sekolah, hobi, dan pengetahuan umum. TikTok juga menjadi sumber informasi tentang keterampilan dan kegiatan kreatif.

Pengguna dapat mencari informasi seputar hiburan yang mereka sukai dan video tentang tutorial pembelajaran pendidikan yang menarik dan sederhana untuk anak-anak memahaminya. Informasi sejarah yang di sajikan dengan cara yang berbeda, konten-konten yang memberikan tips dan trik belajar yang bisa membantu mereka memahami pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Berikut pembahasan dari penelitian ini yang akan dihubungkan dengan teori yang digunakan yaitu teori uses and gratification oleh Elihu Katz dan Michael Gurevitch:

a) **Motif**

Motif adalah suatu alasan atau tujuan tersembunyi yang menjadi motivasi dalam suatu peristiwa, dimana hal itu terjadi karena ada niat atau dorongan tertentu yang mendasari suatu tindakan. Pembahasan tentang motif pada penelitian ini didasari oleh teori uses and gratification yang berujung pada apa yang membuat mereka tertarik untuk mencari informasi melalui aplikasi TikTok berdasarkan hasil penelitian, siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 75 Kota Bengkulu tertarik menggunakan aplikasi TikTok karena fitur di TikTok sangat mudah dipahami. Konten yang berdurasi pendek juga membuat mereka tertarik untuk mencari informasi hiburan ataupun pembelajaran.

b) **Kebutuhan Pribadi**

Kebutuhan pribadi merupakan suatu keadaan dimana seseorang merasa membutuhkan suatu hal dalam memenuhi kehidupannya. Dalam penelitian ini keenam informan mengatakan bahwa mereka menggunakan aplikasi TikTok untuk memenuhi kebutuhan akan informasi dan kebutuhan pengetahuan. Mereka bisa mencari konten-konten edukatif yang sesuai dengan kurikulum sekolah atau minat pribadi mereka. Dengan menonton video-video tutorial, atau konsep pembelajaran, dan kesenian. Dapat memperluas pengetahuan mereka di luar lingkungan sekolah seperti contoh nya tutorial pembelajaran di berbagai bidang seperti rumus matematika, sains seperti ilmu pengetahuan alam mengenai cara penanaman tumbuhan dan kesenian berupa tutorial kerajinan, *music* dan tarian daerah.

c) **Kepuasan Pribadi**

Kepuasan pribadi dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti dalam penelitian ini kepuasan pribadinya yaitu bagaimana konten di TikTok mempengaruhi perasaan Siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 75 Kota Bengkulu. Dari hasil wawancara keenam informan, mereka mengatakan Konten di TikTok dapat mempengaruhi siswa. Mereka bisa menemukan konten-konten yang menghibur, menginspirasi atau memberikan dukungan dalam proses belajar. Seperti video-video lucu dan memberikan motivasi yang dapat membantu siswa merasa lebih terhibur, termotivasi bahkan lebih percaya diri. Informasi hiburan yang bisa mereka dapatkan seperti informasi mengenai aplikasi game yang diminati, *music* yang mereka sukai, *dance* yang viral di TikTok, karakter favorite contohnya artis korea, karakter anime, dan film yang mereka sukai selain mendapatkan informasi hiburan mengenai hobby.

5. Penutup

Aplikasi TikTok menjadi media sosial yang paling populer. TikTok digunakan oleh banyak orang, mulai dari anak-anak hingga orang tua, baik untuk hiburan maupun informasi. Sesuai dengan teori Uses and gratifications melalui wawancara kepada informan dapat disimpulkan bahwa siswa Sekolah Dasar Negeri 75 Kota Bengkulu tertarik menggunakan aplikasi TikTok karena TikTok mempunyai fitur yang mudah dipahami dan TikTok menyajikan konten video yang berdurasi pendek sehingga membuat mereka tidak bosan dan lebih gampang memahami informasi atau pembelajaran yang mereka cari. Siswa Sekolah Dasar Negeri 75 Kota Bengkulu mendapatkan informasi terbaru dan belum mereka dapatkan dari sumber lain karena keunggulan aplikasi TikTok yang *up to date*.

TikTok menjadi media pencarian informasi seperti informasi edukatif misalnya tutorial materi pembelajaran dan informasi menghibur mengenai game, *music*, *dance* atau trend yang sedang viral. Pemanfaatan TikTok dalam pencarian informasi dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan digital mereka sejak dini, memperluas wawasan mereka tentang teknologi dan memperkenalkan mereka pada cara-cara baru untuk pengetahuan. Hal ini juga dapat menjadi peluang bagi siswa untuk menciptakan konten edukatif yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital

References

- Bashiroturrohman, Z. *et al.* (2023) 'Pengaruh Media Sosial Tik-Tok Terhadap Karakter Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), pp. 119–131.
- Cindy Mutia Annur (2023) 'Pengguna TikTok di Indonesia Terbanyak Kedua di Dunia per April 2023, Nyaris Salip AS?', *Katadata*, (April), pp. 5–6.

- Ghozali (2018) 'Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian', *Metode Penelitian*, (9), pp. 22–34.
- Ilmi, A.R. (2012) 'Perilaku Pencarian Informasi Dengan Menggunakan Media Internet Pada Remaja Awal', *Jurnal UNAIR*, 3(2), p. 16.
- Ilmu, F. *et al.* (2023) 'Sebagai Media Informasi Pada Siswa Sma Negeri 3 Binjai'.
- Liedfray, T., Waani, F.J. and Lasut, J.J. (2022) 'Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara', *FISPOL-Unsrat*, 2(1), pp. 1–13.
- Malimbe, A., Waani, F. and Suwu, E.A.A. (2021) 'Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado', *Jurnal Ilmiah Society*, 1(1), pp. 1–10.
- Ramdani, N.S., Nugraha, H. and Hadiapurwa, A. (2021) 'Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring', *Akademika*, 10(02), pp. 425–436. doi:10.34005/akademika.v10i02.1406.

