

Optimalisasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mendukung Dampak Psikologis dan Keuntungan Finansial

Nazmah^{1,*}, Aswin Akbar², Dian Purnama Sari²

¹Program Studi Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Sukma, Medan, Indonesia

²Program Studi Manajemen Sumberdaya Manusia, Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Sukma, Medan, Indonesia

Email: ^{1*}nazmah@stimsukmamedan.ac.id, ²wiwinsky@gmail.com, ³dianpurnamasari@stimsukmamedan.ac.id

(*: coresponding author)

Abstrak—Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran interaktif dan potensial secara ekonomi bagi siswa dan guru di SMA Harapan 3 Medan. Masalah utama yang diidentifikasi adalah kurangnya pemahaman peserta tentang pemanfaatan media sosial untuk tujuan edukatif dan monetisasi. Solusi diberikan melalui workshop berbasis tujuh literasi: digital, teknologi, media, keuangan, informasi, sosial, dan budaya. Metode pelaksanaan mencakup sesi teori, praktik, evaluasi pre-test dan post-test, serta survei tindak lanjut. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman peserta, dengan 85% siswa mampu membuat konten edukatif setelah pelatihan, dan 70% di antaranya memahami strategi monetisasi. Workshop ini juga memotivasi 60% guru untuk mempertimbangkan media sosial sebagai alat bantu pembelajaran. Dampak kegiatan ini diharapkan berlanjut dalam pembelajaran adaptif dan ekonomi kreatif di era digital.

Kata Kunci: Tiktok; Pembelajaran; Media Sosial.

Abstract—This community service aims to optimize the use of TikTok as an interactive and economically potential learning medium for students and teachers at SMA Harapan 3 Medan. The primary issue identified was the participants' lack of understanding regarding the utilization of social media for educational purposes and monetization. The solution was provided through a workshop based on seven literacies: digital, technological, media, financial, informational, social, and cultural. The implementation methods included theoretical sessions, practical applications, evaluations through pre-tests and post-tests, and follow-up surveys. Results indicated an improvement in participants' understanding, with 85% of students able to create educational content after the training, and 70% of them understanding monetization strategies. The workshop also motivated 60% of teachers to consider social media as a teaching aid. The impact of this activity is expected to continue in adaptive learning and the creative economy in the digital er.

Keywords: TikTok; Learning; media social.

1. PENDAHULUAN

Dunia saat ini berada dalam era digitalisasi yang berkembang pesat dan mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan. Peralihan dari sistem manual ke digital memberikan dampak besar terhadap cara berpikir, berkomunikasi, dan menjalani kehidupan sehari-hari (Wicaksana et al., 2022). Salah satu bidang yang paling terpengaruh adalah pendidikan, di mana berbagai perangkat lunak digunakan untuk menciptakan media pembelajaran digital, baik online maupun offline, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi (Permansah & Murwaningsih, 2018).

Sejak tahun 2020, media sosial menjadi salah satu inovasi yang mulai diterapkan sebagai bagian dari pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Penggunaan media sosial, seperti TikTok, dalam pendidikan memunculkan perdebatan di kalangan masyarakat. Beberapa pihak melihat media sosial sebagai alat inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui metode interaktif, sementara yang lain mengkhawatirkan dampak negatifnya, seperti ketergantungan pada teknologi, paparan konten yang tidak sesuai, dan risiko keamanan digital yang perlu kajian lebih mendalam (Singarimbun, 2023). Namun, dengan pendekatan yang tepat, media sosial memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif dan relevan, terutama di era digital saat ini (Toha & Umisara, 2022).

Meskipun indeks masyarakat digital di Indonesia menunjukkan adanya sedikit peningkatan dalam Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) pada tahun 2024, yakni sebesar 43,34, pertumbuhan ini mengalami perlambatan. Hal ini mengindikasikan bahwa fase akselerasi digitalisasi sudah mendekati batas maksimalnya. Kini, tantangan utama beralih pada upaya pemberdayaan dan pemanfaatan teknologi secara berkelanjutan (Irhamni, 2024). Menurut laporan terbaru dari We Are Social dan Meltwater, pengguna TikTok secara global mencapai 1,58 miliar pada tahun 2024, di mana sebagian besar penggunaanya berusia 18 hingga 34 tahun (Fatika, 2024). Di Indonesia, jumlah pengguna TikTok mencapai 157,6 juta, menjadikan negara ini sebagai salah satu pasar terbesar untuk platform tersebut. Popularitas TikTok yang meroket di kalangan anak muda menjadikannya media yang potensial untuk tujuan edukasi.

Dalam konteks pendidikan, salah satu tantangan utama adalah pengelolaan konten pembelajaran yang sesuai dengan usia dan kebutuhan peserta didik (Ramdani et al., 2021). Pembelajaran digital membawa perubahan signifikan pada interaksi antara guru dan siswa. Interaksi yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka kini beralih ke format digital, sehingga menuntut strategi pembelajaran baru yang dapat memanfaatkan teknologi informasi secara optimal. Guru dan dosen perlu mengembangkan model pembelajaran inovatif yang memanfaatkan media digital untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif (Azis, 2019).

SMA 3 Harapan Medan, sebagai mitra dalam program ini, menghadapi tantangan serupa. Berdasarkan analisis awal, ditemukan bahwa sekitar 80% dari 500 siswa di sekolah ini aktif menggunakan media sosial, khususnya TikTok. Namun, guru di sekolah ini masih ragu akan efektivitas media sosial sebagai alat pembelajaran. Diskusi dengan kepala sekolah dan beberapa guru mengungkapkan bahwa meskipun siswa antusias terhadap media sosial, sebagian besar guru belum mendapatkan pelatihan dalam memanfaatkan TikTok atau media sosial lainnya sebagai media edukasi. Selain itu, 75% siswa lebih menyukai pembelajaran berbasis video dibandingkan dengan buku, tetapi kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam pembuatan konten digital menjadi kendala utama. Sekolah ini terletak di wilayah perkotaan dengan akses internet yang cukup baik, yang merupakan salah satu faktor pendukung utama untuk kegiatan berbasis teknologi. Meski demikian, hanya sedikit dari 20 tenaga pendidik yang memiliki kemampuan memadai dalam menciptakan materi pembelajaran digital. Kondisi ini menjadi prioritas utama dalam program pengabdian ini, karena adanya potensi besar yang belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Penggunaan media sosial dalam pendidikan memiliki dasar teoritis yang kuat. Media sosial seperti TikTok memungkinkan penyampaian informasi melalui format video singkat yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan generasi muda saat ini (Annisa et al., 2023). Penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media sosial sebagai alat pembelajaran. (Wahyuni et al., 2024) menemukan bahwa YouTube dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjadi alat pembelajaran yang inovatif. Studi lain oleh (Mustikasari et al., 2023) menunjukkan bahwa TikTok dapat digunakan sebagai media alternatif untuk konsultasi materi dan tugas, menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan kolaboratif.

TikTok memiliki keunggulan dalam algoritmanya yang canggih, yang memungkinkan konten menjadi viral dengan cepat, sehingga cocok digunakan sebagai media edukasi (Daniel & Genep Sukendro, 2023). Selain itu, platform ini menyediakan fitur-fitur yang mendukung pembelajaran, seperti video tutorial, pengetahuan sains, hingga keterampilan praktis, yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa (Wulandari et al., 2023). Hal ini menjadikan TikTok sebagai alat potensial untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan digital, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (M. & Susilawati, 2023).

Dalam konteks SMA 3 Harapan Medan, penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa. Dengan pelatihan yang tepat, guru dapat memanfaatkan TikTok untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan relevan, sementara siswa dapat belajar dengan cara yang lebih sesuai dengan preferensi mereka. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah memperkenalkan potensi TikTok sebagai media pembelajaran yang interaktif dan mendukung dampak positif secara psikologis dan finansial bagi siswa. Program ini juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan media sosial sebagai alat pembelajaran, sehingga mereka dapat menciptakan materi yang menarik dan inovatif. Manfaat yang diharapkan meliputi peningkatan keterampilan digital siswa dan guru, peningkatan kreativitas dalam pembelajaran, serta kontribusi terhadap pengembangan ekonomi kreatif.

Kegiatan ini diharapkan dapat membantu siswa melihat media sosial sebagai lebih dari sekadar hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk mencapai tujuan edukasi dan meningkatkan kesejahteraan mereka. Dengan keterampilan digital yang diperoleh melalui program ini, siswa diharapkan lebih siap menghadapi tantangan era digital serta memiliki daya saing yang lebih baik dalam ekonomi kreatif yang terus berkembang di Indonesia.

Penelitian terkait menunjukkan bahwa media sosial memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran. (Wahyuni et al., 2024) menemukan bahwa penggunaan platform video seperti YouTube dapat meningkatkan semangat belajar siswa. (Mustikasari et al., 2023) menyoroti efektivitas TikTok sebagai media pembelajaran alternatif yang relevan dengan kehidupan siswa saat ini. Studi (YIYING & Hidayat, 2023) juga menunjukkan bahwa TikTok dapat meningkatkan kreativitas dan membangun kecakapan digital di kalangan siswa. Namun, penelitian mengenai implementasi TikTok sebagai media pembelajaran di lingkungan sekolah menengah di Indonesia masih terbatas. Program ini bertujuan mengisi kesenjangan tersebut dengan fokus pada pelatihan guru dan penerapan langsung di SMA 3 Harapan Medan. Dengan pendekatan yang inovatif ini, program diharapkan dapat memberikan dampak yang nyata bagi siswa dan guru dalam memanfaatkan media sosial secara positif untuk mendukung proses pembelajaran.

Dengan adanya program ini, kami berharap dapat membuka peluang baru bagi generasi muda untuk menjadi lebih produktif dan memiliki daya saing di era digital. Program ini juga diharapkan dapat menciptakan generasi yang lebih kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pendidikan dan pengembangan diri mereka.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dirancang melalui tahapan yang terstruktur dan sistematis oleh tim pengabdian. Kegiatan dilakukan di SMA Harapan 3 Delitua, dengan fokus pada penerapan teknologi digital, khususnya TikTok, sebagai media pembelajaran yang inovatif. Tahapan kegiatan mencakup persiapan awal,

pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi yang dirancang untuk memastikan keberhasilan program. Penjelasan setiap tahapan disertai dengan gambaran aktivitas utama untuk mencapai tujuan kegiatan.

2.1 Persiapan Awal

Tahap awal dimulai dengan analisis kebutuhan, yang bertujuan untuk menentukan lokasi dan komunitas sasaran kegiatan pengabdian. Berdasarkan rekomendasi salah satu anggota tim, SMA 3 Harapan Medan dipilih sebagai mitra program. Kunjungan awal dilakukan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang kondisi dan kebutuhan sekolah. Tim melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa guru untuk mengidentifikasi tantangan utama dalam proses pembelajaran, terutama terkait pemanfaatan teknologi.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa akrab dengan media sosial seperti TikTok, para guru masih memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan platform ini untuk tujuan edukasi. Tantangan ini mencakup kurangnya pelatihan dalam pembuatan konten digital dan strategi mengintegrasikan media sosial ke dalam pembelajaran. Data tambahan menunjukkan bahwa sekitar 80% siswa di SMA ini aktif menggunakan TikTok, dan 75% dari mereka lebih menyukai pembelajaran berbasis video dibandingkan materi teks. Fakta ini menegaskan pentingnya pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran yang relevan.

Sebagai respons terhadap temuan ini, tim pengabdian mempersiapkan materi pelatihan yang berfokus pada: Teknik dasar pembuatan konten edukatif di TikTok, Strategi menarik audiens untuk meningkatkan daya tarik konten, Pemanfaatan TikTok untuk mendukung dampak psikologis dan potensi finansial siswa. Tim juga menyiapkan bahan pendukung seperti video tutorial dan panduan langkah demi langkah untuk membantu peserta memahami proses pembuatan dan publikasi konten. Surat izin pelaksanaan kegiatan diajukan kepada pihak sekolah untuk memastikan kelancaran acara.

2.2 Pelaksanaan Kegiatan

Setelah semua persiapan selesai, kegiatan pengabdian dilaksanakan pada Jumat, 25 Oktober 2024, pukul 14.00-17.00. Acara berlangsung di salah satu ruangan SMA 3 Harapan Medan, dengan peserta terdiri dari guru dan siswa kelas tiga yang dipilih oleh pihak sekolah berdasarkan prestasi akademik dan potensi kreativitas.

Kegiatan dimulai dengan pembukaan oleh tim pengabdian, diikuti dengan pemaparan materi bertema "Optimalisasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran untuk Mendukung Dampak Psikologis dan Keuntungan Finansial dalam Masyarakat." Pemaparan dilakukan secara interaktif, melibatkan peserta dalam diskusi untuk memahami manfaat TikTok sebagai media pembelajaran. Peserta diajak untuk berbagi pengalaman mereka menggunakan TikTok, sehingga tercipta suasana yang akrab dan partisipatif.

Selama sesi pelatihan, tim menunjukkan cara membuat konten edukatif, mulai dari perencanaan hingga publikasi. Peserta diajak untuk mencoba langsung membuat konten pendek dengan tema edukatif menggunakan perangkat mereka. Beberapa siswa menunjukkan antusiasme tinggi, menghasilkan video pendek yang kreatif dan relevan dengan materi pembelajaran.

Selain itu, tim juga menekankan pentingnya penggunaan TikTok secara bijak. Materi mengenai dampak psikologis positif, seperti peningkatan kreativitas dan rasa percaya diri, serta potensi finansial melalui monetisasi konten, disampaikan untuk memberikan pemahaman yang lebih luas kepada peserta.



Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan

2.3 Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan kegiatan dan mendapatkan umpan balik dari peserta. Evaluasi melibatkan diskusi terbuka, pengisian kuesioner, dan observasi langsung terhadap respon peserta. Dari sisi guru, evaluasi menunjukkan adanya perubahan pandangan terhadap TikTok. Sebagian guru yang awalnya skeptis mulai memahami potensi platform ini untuk mendukung pembelajaran. Mereka mengakui bahwa dengan pendekatan

yang tepat, TikTok dapat menjadi alat pembelajaran yang menarik bagi siswa. Namun, mereka juga menekankan pentingnya pengawasan agar penggunaan TikTok tetap dalam koridor edukasi.

Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pelatihan ini. Mereka merasa bahwa metode pembelajaran berbasis video lebih menarik dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Siswa juga mengungkapkan bahwa pembelajaran melalui TikTok dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa generasi Z cenderung lebih responsif terhadap konten visual dibandingkan dengan teks panjang (M. & Susilawati, 2023).

Tim pengabdian mencatat bahwa salah satu tantangan utama adalah keterbatasan waktu untuk melatih semua guru secara mendalam. Oleh karena itu, dalam laporan akhir kegiatan, tim merekomendasikan pelatihan lanjutan untuk memastikan integrasi TikTok ke dalam pembelajaran dapat berjalan optimal. Setelah kegiatan selesai, tim menyusun laporan pelaksanaan yang mencakup evaluasi kegiatan, tanggapan peserta, dan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut. Laporan ini diserahkan kepada pihak sekolah dan institusi terkait sebagai bukti pelaksanaan kegiatan dan panduan untuk program serupa di masa depan. Dokumentasi berupa video dan foto kegiatan juga disertakan untuk mendukung laporan ini.



Gambar 2. Dokumentasi setelah pelatihan dengan siswa

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Penjelasan Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan bertujuan untuk memberikan keterampilan dan wawasan baru kepada siswa dan guru dalam memanfaatkan TikTok sebagai media edukasi sekaligus peluang ekonomi. Dalam pelaksanaan kegiatan ini, terdapat perubahan signifikan pada peserta, khususnya dalam aspek ekonomi, perilaku, dan pemahaman teknologi. Melalui pendekatan berbasis workshop, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan literasi digital peserta, tetapi juga mempersiapkan mereka menghadapi tantangan era digital.

Peserta pelatihan mendapatkan pengetahuan tentang bagaimana media sosial, khususnya TikTok, dapat dioptimalkan untuk mendukung pembelajaran. Siswa yang sebelumnya hanya menggunakan TikTok untuk hiburan kini mampu menghasilkan konten edukatif yang menarik. Kemampuan ini tidak hanya bermanfaat dalam mendukung proses belajar-mengajar, tetapi juga membuka peluang ekonomi melalui monetisasi konten. Strategi monetisasi yang dipelajari mencakup kolaborasi, sponsorship, dan kemitraan, yang relevan dengan tren ekonomi kreatif di Indonesia.

Para guru juga menunjukkan ketertarikan untuk menggunakan TikTok sebagai alat bantu mengajar. Mereka mengakui bahwa platform ini dapat memudahkan penyampaian materi pelajaran dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Dengan keberhasilan kegiatan ini, sekolah dapat mempertimbangkan untuk memasukkan media sosial ke dalam kurikulum atau program ekstrakurikuler, sehingga siswa memiliki peluang belajar teknologi secara bijaksana.

Kegiatan ini juga menghasilkan perubahan perilaku positif pada peserta. Sebelum mengikuti pelatihan, sebagian besar siswa menganggap media sosial hanya sebagai sarana hiburan. Namun, setelah pelatihan, mereka mulai memahami nilai edukatif dan manfaat ekonomi dari media sosial. Mereka menjadi lebih bijaksana dalam menggunakan media sosial, khususnya dalam mengelola waktu dan menjaga privasi. Survei dan diskusi yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi untuk memanfaatkan media sosial sebagai alat pengembangan diri.

Dalam jangka pendek, peserta menunjukkan peningkatan keterampilan dalam membuat dan memanfaatkan konten edukatif. Keterampilan ini dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran, sehingga

memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Para peserta juga menunjukkan antusiasme tinggi dalam mempelajari strategi monetisasi.

Secara jangka panjang, keterampilan yang diperoleh dari kegiatan ini diharapkan membantu siswa mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja di era digital. Kemampuan membuat konten digital menjadi nilai tambah yang signifikan, mengingat tingginya permintaan keterampilan digital di berbagai sektor. Selain itu, sekolah diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang adaptif terhadap perubahan teknologi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

3.2 Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan Yang Berlangsung

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam kepada siswa dan guru di SMA Harapan 3 Medan mengenai potensi media sosial sebagai alat pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan bernilai ekonomis. TikTok dipilih sebagai platform utama karena popularitasnya di kalangan generasi muda dan kemampuannya untuk mendukung pembelajaran berbasis visual. Pendekatan yang digunakan mengacu pada tujuh literasi, yaitu digital, teknologi, media, keuangan, informasi, sosial, dan budaya. Berikut adalah penjelasan terkait literasi yang diterapkan dalam kegiatan ini:

a. Literasi Digital dan Teknologi

Literasi digital menjadi fondasi penting untuk memahami cara penggunaan TikTok dalam konteks pendidikan. Peserta diajarkan bagaimana menggunakan fitur-fitur TikTok, seperti efek video, audio, dan teks, untuk menciptakan konten edukatif. Dalam sesi ini, tim pengabdian juga melakukan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan teknis peserta.

b. Literasi Media

Sesi literasi media memberikan panduan kepada peserta dalam memilah dan memilih konten yang relevan untuk pembelajaran. Peserta diajarkan untuk memahami dampak psikologis media sosial dan menggunakan TikTok secara positif. Selain itu, peserta dilatih untuk membedakan informasi yang akurat dengan informasi yang menyesatkan. Survei kepuasan menunjukkan bahwa peserta merasa lebih percaya diri dalam memanfaatkan media sosial untuk tujuan edukasi.

c. Literasi Keuangan

Literasi keuangan bertujuan untuk memperkenalkan konsep monetisasi konten kepada peserta. Siswa dan guru mendapatkan wawasan tentang cara menghasilkan pendapatan melalui konten edukatif di TikTok. Peserta dilatih untuk memahami strategi seperti kemitraan, sponsorship, dan iklan. Evaluasi menunjukkan bahwa peserta mampu mengaplikasikan wawasan ini dalam konten yang mereka buat.

d. Literasi Informasi

Peserta diajarkan cara mencari dan memanfaatkan informasi yang kredibel untuk membuat konten pembelajaran. Pemahaman ini penting untuk memastikan konten yang dibagikan tidak hanya menarik tetapi juga informatif. Dalam sesi ini, peserta aktif berdiskusi mengenai cara memilih sumber informasi yang sah.

e. Literasi Sosial dan Budaya

Literasi sosial dan budaya mendorong peserta untuk memahami konteks sosial dan budaya audiens mereka. Peserta diajak untuk mempertimbangkan norma-norma sosial dan budaya dalam menyusun konten. Sesi ini juga menekankan pentingnya sensitivitas terhadap pengaruh budaya media sosial (Bahri, 2021).

f. Pengukuran dan Evaluasi Keberhasilan Workshop

Keberhasilan kegiatan diukur melalui berbagai metode, seperti tingkat kehadiran, partisipasi dalam diskusi, dan survei kepuasan (Soegijono, 1993). Jumlah peserta yang hadir hingga akhir kegiatan menunjukkan minat mereka terhadap tema yang diusung. Survei menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa puas dengan materi dan cara penyampaian.

g. Sesi Praktik dan Tindak Lanjut Penerapan Pengetahuan

Sesi praktik memberikan kesempatan kepada peserta untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari. Peserta diberikan tugas untuk membuat konten edukatif mereka sendiri. Setelah workshop selesai, survei tindak lanjut dilakukan untuk mengevaluasi penerapan pengetahuan yang diperoleh. Hasilnya menunjukkan bahwa beberapa guru dan siswa telah mulai menggunakan TikTok untuk tujuan edukasi.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil memberikan dampak positif bagi peserta, baik dalam jangka pendek maupun panjang. Dalam jangka pendek, peserta memperoleh keterampilan teknis dan wawasan baru tentang pemanfaatan TikTok sebagai media edukasi. Dalam jangka panjang, keterampilan ini dapat membantu siswa mempersiapkan diri untuk dunia kerja di era digital, sementara guru dan sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap teknologi. Dengan pendekatan berbasis literasi, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman teknis peserta, tetapi juga membentuk pola pikir yang bijaksana dalam memanfaatkan media sosial. Hal ini menjadi langkah awal yang signifikan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam dunia pendidikan di Indonesia.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan keberhasilan dalam mengintegrasikan penggunaan media sosial, khususnya TikTok, sebagai sarana pembelajaran yang kreatif dan bernilai ekonomis di SMA Harapan 3 Medan. Melalui pendekatan berbasis literasi digital, teknologi, media, keuangan, informasi, sosial, dan budaya, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis tetapi juga keterampilan praktis dalam menghasilkan konten edukatif yang relevan dan berdampak positif. Transformasi terlihat pada peningkatan pemahaman, motivasi, dan perilaku siswa serta guru dalam memanfaatkan media sosial secara bijak, dengan potensi monetisasi sebagai nilai tambah. Evaluasi jangka pendek dan panjang menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil mendorong adopsi teknologi digital untuk pembelajaran, membuka peluang ekonomi kreatif, dan membangun lingkungan pendidikan yang lebih adaptif terhadap perubahan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, R. N., Dewi, D. A., & Nurhayati, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok Dalam Proses Pembelajaran. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 6(2).
- Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2).
- Bahri, S. (2021). Pengaruh Budaya Media Sosial terhadap Edukasi Masyarakat mengenai Pandemi COVID-19. *POLA PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT*
- Daniel, D., & Genep Sukendro, G. (2023). Pemanfaatan Live Streaming di Media Sosial TikTok. *Kiwari*, 2(3). <https://doi.org/10.24912/ki.v2i3.25874>
- Fatika, R. A. (2024, October 8). 10 Negara dengan Pengguna TikTok Terbesar, Indonesia Urutan Berapa? <https://Data.Goodstats.Id/Statistic/10-Negara-Dengan-Pengguna-Tiktok-Terbesar-Indonesia-Urutan-Berapa-XFOgl>.
- Irhamni, M. A. F. (2024, October 24). Survei Kominfo: Skor Indeks Masyarakat Digital Indonesia Capai 43,34 di 2024. *KOminfo*.
- M., N., & Susilawati, S. (2023). Perspektif guru dalam pemanfaatan aplikasi Tiktok sebagai media pembelajaran pada kurikulum merdeka di MIN 2 Konawe Selatan. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4).
- Mustikasari, A., Amelia, E., Bahri, K. N., Syamfithriani, T. S., & Budiwati, N. (2023). SOSIAL KONSTRUKTIVISME DALAM MEDIA SOSIAL TIKTOK UNTUK TUJUAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(2). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v10i2.7913>
- Permansah, S., & Murwaningsih, T. (2018). Media Pembelajaran Digital: Kajian Literatur Tentang Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Digital di SMK. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 3(2).
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). POTENSI PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN DARING. *Akademika*, 10(02). <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>
- Singarimbun, P. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Sosial dalam Proses Pembelajaran di Sekolah. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.19>
- Soegijono, M. D. (1993). Wawancara Sebagai Salah Satu Metode Pengumpulan Data. *Media Litbangkes*, III(01).
- Toha, M., & Umisara, E. (2022). Respon Mahasiswa terhadap Aplikasi Tiktok Sebagai Salah Satu Media Pengembangan Media Pembelajaran di Universitas Kabupaten Brebes. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3331>
- Wahyuni, W., Helmi, H., Irmawati, I., & Fitri, F. (2024). Efektivitas Penggunaan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Konatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.62203/jkjp.v2i1.21>
- Wicaksana, S. A., Purwoko, B., & Sihite, M. (2022). ROLE OF ORGANIZATION CULTURE ON ORGANIZATIONAL AGILITY FOR DIGITAL TRANSFORMATION IN XYZ GOVERNMENT ORGANIZATION. *International Journal of Business Management and Economic Review*, 05(03), 70–83. <https://doi.org/10.35409/ijbmer.2022.3391>
- Wulandari, N. K. A. N., Nyoman Ganing, & I Komang Ngurah Wiyasa. (2023). Media Interactive Board Game Berbasis Phenomenon Based Learning Untuk Mengatasi Learning Loss Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2). <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.58309>
- YIYING, Y., & Hidayat, R. (2023). Peran Media Sosial Tiktok Sebagai Sarana Pembelajaran Siswa Di SMPN 2 Gunung Talang. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(1). <https://doi.org/10.26539/teraputik.711720>