

**ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK PADA MAHASISWA
PENDIDIKAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA EDUKASI PEMBELAJARAN
BERBASIS *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* (TAM)**

Nemu Sarah Wigati¹, Eko Subastian²

¹²Pendidikan Komputer FKIP Universitas Mulawarman)

[1nemusarahw@gmail.com](mailto:nemusarahw@gmail.com), [2ekosebastian1989@gmail.com](mailto:ekosebastian1989@gmail.com)

ABSTRACT

The development of digital media encourages the utilization of TikTok as an interactive educational learning media for Computer Education students. This study aims to analyze the influence of variables in the Technology Acceptance Model (TAM) on the use of TikTok as educational learning media. This research employs a quantitative approach using a survey method involving 172 students. The sample was determined using Slovin's formula with a 5% margin of error and purposive sampling technique. The research stages include instrument preparation, data collection via questionnaires, data processing, and analysis using SEM-PLS with the assistance of SmartPLS 4. The results indicate that all relationships among variables have positive and significant effects. Perceived Ease of Use affects Perceived Usefulness ($t = 20.381$; $p = 0.000$; coefficient = 0.753) and Attitude Toward Using ($t = 5.533$; $p = 0.000$; coefficient = 0.359). Perceived Usefulness affects Attitude Toward Using ($t = 7.467$; $p = 0.000$; coefficient = 0.524). Furthermore, Attitude Toward Using influences Behavioral Intention to Use ($t = 16.348$; $p = 0.000$; coefficient = 0.719), and Behavioral Intention to Use affects Actual Use ($t = 24.158$; $p = 0.000$; coefficient = 0.798). Therefore, this study shows that the use of TikTok as educational learning media is formed through interrelated variables in the TAM, systematically influencing one another to result in actual usage.

Keywords: Technology Acceptance Model (TAM), Educational Learning Media, TikTok.

ABSTRAK

Perkembangan media digital mendorong pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media edukasi pembelajaran yang interaktif bagi mahasiswa Pendidikan Komputer. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh variabel dalam model *Technology Acceptance Model* (TAM) terhadap penggunaan TikTok sebagai media edukasi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei terhadap 172 mahasiswa. Sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5% dan teknik *purposive sampling*. Tahapan penelitian meliputi penyusunan instrumen, pengumpulan data melalui kuesioner, pengolahan data, serta analisis menggunakan SEM-PLS dengan bantuan

SmartPLS 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh hubungan antarvariabel berpengaruh positif dan signifikan. *Perceived Ease of Use* berpengaruh terhadap *Perceived Usefulness* ($t = 20,381$; $p = 0,000$; koefisien = $0,753$) dan *Attitude Toward Using* ($t = 5,533$; $p = 0,000$; koefisien = $0,359$). *Perceived Usefulness* berpengaruh terhadap *Attitude Toward Using* ($t = 7,467$; $p = 0,000$; koefisien = $0,524$). Selanjutnya, *Attitude Toward Using* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention to Use* ($t = 16,348$; $p = 0,000$; koefisien = $0,719$), dan *Behavioral Intention to Use* berpengaruh terhadap *Actual Use* ($t = 24,158$; $p = 0,000$; koefisien = $0,798$). Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan TikTok sebagai media edukasi pembelajaran terbentuk melalui hubungan antarvariabel dalam model TAM yang saling memengaruhi secara sistematis hingga menghasilkan penggunaan nyata.

Kata Kunci: *Technology Acceptance Model* (TAM), Media Edukasi Pembelajaran, TikTok.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Peningkatan penggunaan internet di seluruh dunia juga terus terjadi dari waktu ke waktu. Perkembangan teknologi dan internet tersebut memberikan dampak yang besar terhadap dunia pendidikan, khususnya di Indonesia. Hal ini mendorong generasi muda untuk mempersiapkan diri dengan baik serta memiliki kemampuan yang memadai dalam menghadapi perubahan menuju era digital di bidang pendidikan, agar mampu bersaing dan tidak tertinggal dari negara lain (Haris et al., 2019). Dalam konteks tersebut,

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki peran strategis dalam mendorong transformasi pendidikan di era digital, sekaligus menunjang proses pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan (Prayogo et al., 2024). Media sosial sebagai bagian dari perkembangan tersebut kini menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan dari kehidupan generasi muda, termasuk mahasiswa. Salah satu platform yang mengalami pertumbuhan pesat adalah TikTok, yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengakses video pendek secara cepat dan interaktif (Adawiyah, 2020).

Pada tahap awal kemunculannya, TikTok lebih dikenal sebagai media hiburan. Seiring

dengan perkembangannya, platform ini mulai dimanfaatkan sebagai sarana berbagi informasi dan pengetahuan. Berbagai konten edukasi, termasuk di bidang komputer dan teknologi, kini dapat ditemukan di TikTok. Hal ini menunjukkan bahwa TikTok berpotensi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, bukan hanya sebagai media hiburan.

Mahasiswa Pendidikan Komputer sebagai bagian dari generasi digital memiliki kedekatan dengan teknologi dan media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan observasi awal terhadap 50 mahasiswa Program Studi Pendidikan Komputer angkatan 2022, 2023, 2024, dan 2025, diketahui bahwa TikTok merupakan salah satu media sosial yang paling banyak digunakan. Mayoritas mahasiswa mengakses TikTok secara rutin dengan durasi penggunaan yang relatif panjang. Temuan ini menunjukkan bahwa TikTok memiliki tingkat aksesibilitas dan penggunaan yang tinggi di kalangan mahasiswa.

Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa penggunaan TikTok tidak hanya sebatas hiburan, tetapi juga dimanfaatkan sebagai sumber tambahan untuk memahami

materi perkuliahan. Beberapa mahasiswa menyatakan bahwa mereka menggunakan TikTok untuk mencari video tutorial, penjelasan konsep, maupun contoh penerapan, terutama pada materi yang berkaitan dengan pemrograman atau coding. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk memperkuat pemahaman terhadap materi yang telah diperoleh di kelas, mengingat setiap mahasiswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, sehingga sebagian mahasiswa merasa perlu mencari sumber penjelasan alternatif yang lebih variatif, singkat, dan mudah dipahami.

Meskipun demikian, tingginya penggunaan TikTok belum tentu menunjukkan bahwa platform tersebut benar digunakan sebagai media edukasi pembelajaran. Pemanfaatan TikTok sebagai media pendukung pembelajaran tersebut juga belum tentu mencerminkan tingkat penggunaan yang merata di kalangan mahasiswa. Selain itu, belum dapat diketahui secara pasti bagaimana mahasiswa secara keseluruhan memandang kegunaan, kemudahan, serta sikap mereka terhadap penggunaan TikTok dalam mendukung proses pembelajaran,

khususnya pada materi yang berkaitan dengan bidang komputer.

Sebagai mahasiswa yang berada pada bidang pendidikan komputer, kemampuan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran seharusnya menjadi bagian dari kompetensi yang dimiliki. Namun demikian, meskipun terdapat indikasi bahwa TikTok telah dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran, belum terdapat gambaran yang jelas mengenai tingkat penggunaan TikTok tersebut dalam konteks akademik. Apakah mahasiswa benar-benar menggunakan TikTok sebagai media edukasi pembelajaran atau hanya memanfaatkannya secara terbatas sebagai alternatif tambahan masih perlu dikaji lebih lanjut. Kondisi ini menimbulkan pertanyaan mengenai bagaimana penggunaan aplikasi TikTok oleh mahasiswa dalam konteks pembelajaran sebagai media edukasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat penggunaan aplikasi TikTok bagi mahasiswa sebagai media edukasi pembelajaran. Analisis ini difokuskan untuk

mengetahui bagaimana pengaruh *Perceived Ease of Use* (kemudahan penggunaan), *Perceived Usefulness* (kemanfaatan), *Attitude Toward Using* (sikap terhadap penggunaan), dan *Behavioral Intention to Use* (niat untuk menggunakan) terhadap *Actual Use* (penggunaan nyata) pada penggunaan aplikasi TikTok sebagai media edukasi pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi secara teoritis dan praktis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan kajian penerimaan teknologi, khususnya melalui pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) dalam konteks penggunaan TikTok di kalangan mahasiswa. Dengan mengintegrasikan lima konstruk utama TAM, penelitian ini memperluas pemahaman mengenai bagaimana kemudahan penggunaan, kemanfaatan, sikap, niat untuk menggunakan, dan penggunaan nyata berperan dalam proses adopsi teknologi oleh generasi muda, khususnya mahasiswa Pendidikan Komputer. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Program Studi dan dosen dalam memanfaatkan TikTok

sebagai media pembelajaran interaktif, bagi mahasiswa untuk memahami dan menggunakan aplikasi secara produktif, serta menjadi dasar bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji penggunaan media sosial dengan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM).

B. Metode Penelitian

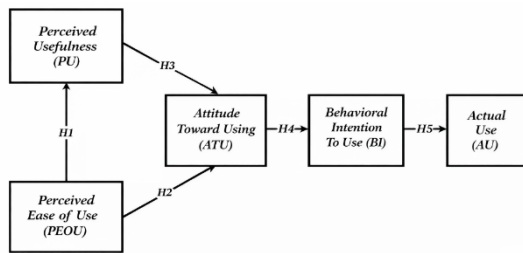
Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan survei untuk menganalisis penggunaan aplikasi TikTok pada mahasiswa Pendidikan Komputer sebagai media edukasi pembelajaran berbasis *Technology Acceptance Model* (TAM). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman. Populasi yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari mahasiswa angkatan 2022, 2023, 2024, dan 2025 yang berjumlah 302 mahasiswa. Sampel pada penelitian ini dihitung menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan (*margin of error*) sebesar 5% (0,05), sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak 172 responden. Adapun teknik

pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, dengan kriteria penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Komputer angkatan 2022–2025 yang menggunakan aplikasi TikTok sebagai media edukasi pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner dengan skala Likert untuk mengukur variabel *Perceived Ease of Use* (PEOU), *Perceived Usefulness* (PU), *Attitude Toward Using* (ATU), *Behavioral Intention to Use* (BI), dan *Actual Use* (AU).

Desain penelitian mengacu pada *Technology Acceptance Model* (TAM). Model ini menggambarkan hubungan antara variabel *Perceived Ease of Use* (PEOU) terhadap *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Ease of Use* (PEOU) dan *Perceived Usefulness* (PU) terhadap *Attitude Toward Using* (ATU), *Attitude Toward Using* (ATU) terhadap *Behavioral Intention to Use* (BI), serta *Behavioral Intention to Use* (BI) terhadap *Actual Use* (AU). Selain itu, variabel *Perceived Usefulness* (PU), *Attitude Toward Using* (ATU), *Behavioral Intention to Use* (BI) berperan sebagai variabel mediasi. Adapun model

penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



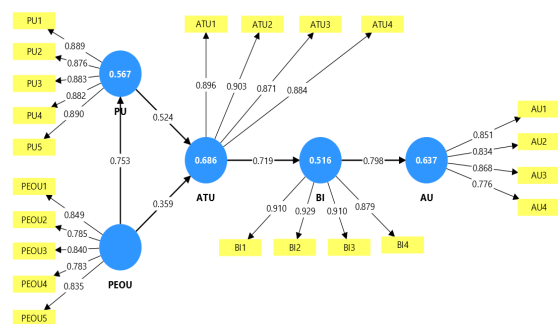
Gambar 1 Model TAM

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan *Structural Equation Modeling – Partial Least Squares* (SEM-PLS) melalui perangkat lunak SmartPLS 4. Analisis dilakukan dalam dua tahap: evaluasi model pengukuran (*outer model*) untuk menguji validitas dan reliabilitas indikator, serta evaluasi model struktural (*inner model*) untuk menilai hubungan antarvariabel dalam *Technology Acceptance Model* (TAM). Validitas diuji melalui loading factor dan *Average Variance Extracted* (AVE), sementara reliabilitas diuji melalui *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability* (CR). Model struktural dievaluasi menggunakan VIF untuk multikolinearitas, R^2 untuk kemampuan model menjelaskan variabel dependen, SRMR untuk kesesuaian model, dan f^2 untuk kontribusi variabel independen. Hipotesis diuji berdasarkan *path*

coefficient, *t-statistic*, dan *p-value*, sedangkan peran mediasi dianalisis pada tiga variabel: *Perceived Usefulness* (PU), *Attitude Toward Using* (ATU), dan *Behavioral Intention to Use* (BI) menggunakan metode bootstrapping untuk pengaruh tidak langsung. Kriteria signifikan ditetapkan pada $t > 1,96$ dan $p < 0,05$.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, pengujian data dilakukan menggunakan SEM-PLS dengan bantuan aplikasi SmartPLS sehingga diperoleh model penelitian yang menggambarkan hubungan antarvariabel. Gambar 2 menunjukkan hasil model penelitian yang meliputi nilai *outer loading*, koefisien jalur (*path coefficient*), serta nilai *R-Square* (R^2).



Gambar 2 Model Penelitian Hasil olah SmartPLS

Berdasarkan Gambar 2, model penelitian menunjukkan hubungan antarvariabel yang diteliti, yaitu

variabel *Perceived Ease of Use* (PEOU), *Perceived Usefulness* (PU), *Attitude Toward Using* (ATU), *Behavioral Intention to Use* (BI), dan *Actual Use* (AU).

Pada analisis data menggunakan metode *Structural Equation Modeling-Partial Least Square* (SEM-PLS), pengujian yang dilakukan adalah pengujian koefisien determinasi atau *R-Square* (R^2). Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen dalam model penelitian. Adapun hasil nilai *R-Square* pada masing-masing variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Hasil Uji *R-Square* (R^2)

Variabel	<i>R-Square</i> (R^2)
PU	0,567
ATU	0,686
BI	0,516
AU	0,637

Berdasarkan hasil pengujian *R-Square* (R^2) pada Tabel 1, *Perceived Ease of Use* (PEOU) mampu menjelaskan *Perceived Usefulness* (PU) sebesar 56,7%. Selanjutnya, *Attitude Toward Using* (ATU) dijelaskan oleh PEOU dan PU sebesar 68,6%. *Behavioral Intention to Use* (BI) dijelaskan oleh ATU

sebesar 51,6%, sedangkan *Actual Use* (AU) dijelaskan oleh ATU dan BI sebesar 63,7%. Nilai-nilai ini menunjukkan bahwa model penelitian memiliki kemampuan prediksi sedang hingga cukup baik dalam menjelaskan hubungan antarvariabel.

Kemudian pengujian *effect size* (f^2) dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh masing-masing variabel dalam model penelitian. Adapun kriteria penilaian *effect size* (f^2), yaitu sebesar 0,02 dikategorikan sebagai pengaruh kecil, 0,15 sebagai pengaruh sedang, dan 0,35 sebagai pengaruh besar. Adapun hasil pengujian *effect size* (f^2) dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Hasil Uji *Effect Size* (f^2)

	PEOU	PU	ATU	BI	AU
PEOU	–	1,307	0,178	–	–
PU	–	–	0,380	–	–
ATU	–	–	–	1,067	–
BI	–	–	–	–	1,752
AU	–	–	–	–	–

Berdasarkan hasil pengujian *effect size* (f^2) pada Tabel 2, sebagian besar hubungan antarvariabel menunjukkan pengaruh sedang hingga kuat. *Perceived Ease of Use* (PEOU) memberikan pengaruh besar terhadap *Perceived Usefulness* (PU) ($f^2 = 1,307$) dan pengaruh sedang terhadap *Attitude Toward Using* (ATU) ($f^2 =$

0,178). *Perceived Usefulness* (PU) berkontribusi besar terhadap ATU ($f^2 = 0,380$), sedangkan ATU berpengaruh kuat terhadap *Behavioral Intention to Use* (BI) ($f^2 = 1,067$). *Behavioral Intention to Use* (BI) memiliki kontribusi sangat besar terhadap *Actual Use* (AU) ($f^2 = 1,752$). Hasil ini menegaskan bahwa variabel independen memberikan kontribusi signifikan dalam menjelaskan variabel dependen, dengan sebagian besar hubungan berada pada kategori pengaruh besar.

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh antarvariabel dalam model penelitian. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode bootstrapping pada aplikasi SmartPLS dengan melihat nilai *path coefficient*, *t-statistic*, dan *p-value*. Suatu hubungan antarvariabel dinyatakan signifikan apabila memiliki nilai *t-statistic* lebih besar dari 1,96 dan *p-value* lebih kecil dari 0,05. Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis

Hubungan	T-Statistic	P-Value
PEOU → PU	20,381	0,000
PEOU → ATU	5,533	0,000
PU → ATU	7,467	0,000
ATU → BI	16,348	0,000
BI → AU	24,158	0,000

Berdasarkan Tabel 3, semua hubungan antarvariabel terbukti signifikan. *Perceived Ease of Use* (PEOU) berpengaruh terhadap *Perceived Usefulness* (PU) ($t = 20,381$; $p = 0,000$) dan *Attitude Toward Using* (ATU) ($t = 5,533$; $p = 0,000$), yang menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan meningkatkan persepsi manfaat dan sikap positif mahasiswa. Selanjutnya, PU berpengaruh terhadap ATU ($t = 7,467$; $p = 0,000$), ATU berpengaruh terhadap *Behavioral Intention to Use* (BI) ($t = 16,348$; $p = 0,000$), dan BI berpengaruh terhadap *Actual Use* (AU) ($t = 24,158$; $p = 0,000$). Hasil ini menegaskan bahwa kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat membentuk sikap positif, yang mendorong niat mahasiswa untuk menggunakan TikTok, dan pada akhirnya meningkatkan penggunaan nyata aplikasi sebagai media edukasi pembelajaran.

Pengujian pengaruh tidak langsung (mediasi) dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh tidak langsung antarvariabel melalui variabel perantara dalam model penelitian. Variabel yang berperan sebagai mediator dalam penelitian ini

adalah *Perceived Usefulness* (PU), *Attitude Toward Using* (ATU), dan *Behavioral Intention to Use* (BI). Hasil pengujian pengaruh tidak langsung (mediasi) dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Pengaruh Tidak Langsung (Mediasi)

Jalur Mediasi	<i>T-Statistic</i>	<i>P-Value</i>
PEOU → PU → ATU	7,045	0,000
PU → ATU → BI	5,803	0,000
ATU → BI → AU	11,830	0,000

Berdasarkan hasil pengujian pengaruh tidak langsung pada Tabel 4, *Perceived Ease of Use* (PEOU) memiliki pengaruh signifikan terhadap *Attitude Toward Using* (ATU) melalui *Perceived Usefulness* (PU) ($t = 7,045$; $p = 0,000$; koefisien = 0,395). Selanjutnya, *Perceived Usefulness* (PU) berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use* (BI) melalui ATU ($t = 5,803$; $p = 0,000$; koefisien = 0,377), dan ATU berpengaruh signifikan terhadap *Actual Use* (AU) melalui BI ($t = 11,830$; $p = 0,000$; koefisien = 0,573). Hasil ini menegaskan bahwa hubungan antarvariabel terjadi secara bertahap melalui peran mediasi, sehingga kemudahan penggunaan dan kemanfaatan membentuk sikap yang mendorong niat, yang akhirnya meningkatkan penggunaan nyata

TikTok sebagai media edukasi pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, uji hipotesis menunjukkan bahwa variabel *Perceived Ease of Use* (PEOU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel *Perceived Usefulness* (PU) dengan *t-statistic* 20,381 ($p = 0,000$) dan koefisien 0,753. Artinya, semakin mudah aplikasi TikTok digunakan, semakin besar manfaat yang dirasakan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut *Technology Acceptance Model* (TAM), PEOU menggambarkan keyakinan pengguna bahwa suatu teknologi mudah digunakan tanpa memerlukan usaha yang besar, sedangkan PU menggambarkan keyakinan bahwa teknologi tersebut memberikan manfaat atau meningkatkan kinerja. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Wati, 2022), yang menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan suatu aplikasi meningkatkan persepsi kemanfaatan bagi pengguna. Dengan demikian, PEOU terbukti menjadi faktor penting dalam membentuk persepsi kemanfaatan mahasiswa

terhadap TikTok sebagai media edukasi pembelajaran.

Selain memengaruhi persepsi kemanfaatan (*Perceived Usefulness*), kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use* / PEOU) juga berperan dalam membentuk sikap mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi (*Attitude Toward Using* / ATU). Hasil penelitian menunjukkan bahwa PEOU berpengaruh positif dan signifikan terhadap ATU dengan *t-statistic* 5,533 ($p = 0,000$) dan koefisien 0,359. Artinya, semakin mudah aplikasi TikTok digunakan, semakin positif sikap mahasiswa dalam memanfaatkan aplikasi sebagai media edukasi pembelajaran. Menurut *Technology Acceptance Model* (TAM), PEOU mencerminkan keyakinan pengguna bahwa suatu teknologi mudah digunakan tanpa membutuhkan usaha besar, sedangkan ATU menggambarkan sikap atau respons individu terhadap penggunaan teknologi. Dalam praktiknya, kemudahan penggunaan TikTok membuat mahasiswa cepat memahami fitur, navigasi, dan konten pembelajaran, sehingga mereka merasa nyaman, tidak kesulitan, dan lebih termotivasi menggunakan aplikasi. Konten yang menarik dan

interaktif juga memperkuat sikap positif mahasiswa terhadap pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Namora et al., 2025), yang menyatakan bahwa PEOU berpengaruh signifikan terhadap ATU. Dengan demikian, PEOU terbukti menjadi faktor penting dalam membentuk sikap positif mahasiswa terhadap penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran.

Selain kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*), *Perceived Usefulness* (PU) juga berperan penting dalam membentuk sikap mahasiswa terhadap penggunaan TikTok (*Attitude Toward Using* / ATU). Hasil penelitian menunjukkan bahwa PU berpengaruh positif dan signifikan terhadap ATU dengan *t-statistic* 7,467 ($p = 0,000$) dan koefisien 0,524. Artinya, semakin besar manfaat yang dirasakan mahasiswa, semakin positif sikap mereka dalam memanfaatkan TikTok sebagai media edukasi pembelajaran. Secara teoritis, PU mencerminkan keyakinan bahwa penggunaan suatu teknologi memberikan manfaat dalam meningkatkan kinerja atau mempermudah aktivitas tertentu, sedangkan ATU menggambarkan sikap atau penilaian pengguna

terhadap teknologi tersebut. Dalam praktiknya, mahasiswa menilai TikTok membantu mereka memahami materi melalui konten edukatif yang tersedia, meningkatkan efektivitas belajar, mempercepat penyelesaian tugas, dan memudahkan akses materi kapan saja. Perbedaan kebutuhan akademik antarangkatan juga memengaruhi pemanfaatan TikTok, misalnya mahasiswa angkatan 2022 lebih sering menggunakannya untuk tutorial skripsi, sedangkan angkatan lain lebih fokus pada materi perkuliahan atau referensi tugas. Temuan ini sejalan dengan (Namora et al., 2025), yang menyatakan bahwa PU berpengaruh signifikan terhadap ATU. Dengan demikian, PU terbukti membentuk sikap positif mahasiswa terhadap penggunaan TikTok sebagai media edukasi pembelajara

Setelah membahas bagaimana *Perceived Usefulness* (PU) membentuk *Attitude Toward Using* (ATU) mahasiswa, penelitian ini meninjau pengaruh *Attitude Toward Using* (ATU) terhadap *Behavioral Intention to Use* (BI). Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, *Attitude Toward Using* (ATU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use* (BI)

dengan *t-statistic* 16,348 ($p = 0,000$) dan koefisien 0,719. Hal ini menunjukkan bahwa semakin positif ATU mahasiswa terhadap penggunaan TikTok, semakin tinggi BI mereka sebagai media edukasi pembelajaran. Secara teoritis, ATU mencerminkan evaluasi individu terhadap penggunaan teknologi, sedangkan BI menunjukkan niat untuk menggunakan teknologi di masa mendatang. Sikap positif mahasiswa mendorong terbentuknya BI yang lebih kuat. Dalam praktiknya, sikap positif mahasiswa membuat mereka terdorong untuk terus memanfaatkan TikTok. Mahasiswa merasa aplikasi ini mendukung proses pembelajaran, mempermudah memahami materi, dan membuat belajar lebih nyaman serta menyenangkan karena konten disajikan secara menarik, singkat, dan interaktif. Kondisi ini membentuk keinginan mahasiswa untuk menggunakan TikTok secara rutin sebagai media pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan (Wati, 2022), yang menunjukkan bahwa ATU berpengaruh signifikan terhadap BI, menegaskan peran penting ATU dalam membentuk BI mahasiswa untuk penggunaan TikTok sebagai media edukasi pembelajaran.

Setelah membahas bagaimana *Attitude Toward Using* (ATU) membentuk *Behavioral Intention to Use* (BI) mahasiswa, penelitian ini meninjau pengaruh *Behavioral Intention to Use* (BI) terhadap *Actual Use* (AU). Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, *Behavioral Intention to Use* (BI) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Actual Use* (AU) dengan *t-statistic* 24,158 ($p = 0,000$) dan koefisien 0,798. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi niat mahasiswa untuk menggunakan TikTok, semakin besar pula tingkat penggunaan nyata aplikasi tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Secara teoritis, dalam model *Technology Acceptance Model* (TAM), BI mencerminkan niat individu untuk menggunakan suatu teknologi, sedangkan AU merupakan penggunaan nyata teknologi tersebut. Niat yang tinggi mendorong mahasiswa untuk benar-benar menggunakan TikTok dalam aktivitas belajar. Dalam praktiknya, mahasiswa Pendidikan Komputer menggunakan TikTok sebagai media edukasi pembelajaran, tidak hanya memiliki niat, tetapi juga benar-benar memanfaatkan aplikasi untuk mencari materi, menonton video tutorial, dan

memperoleh informasi tambahan terkait perkuliahan. Penggunaan nyata TikTok juga berbeda sesuai kebutuhan akademik tiap angkatan: angkatan 2022 lebih fokus pada materi skripsi, angkatan 2023 pada kegiatan perkuliahan seperti microteaching dan KKN, sedangkan angkatan lainnya lebih banyak menggunakan TikTok untuk materi kuliah dan referensi tugas. Kondisi ini menunjukkan bahwa semakin tinggi BI, semakin besar pula AU. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan (Mayjksen & Pibriana, 2020), yang menunjukkan bahwa niat penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan nyata, menegaskan peran penting BI dalam mendorong AU. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa BI memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap AU. Semakin tinggi niat mahasiswa menggunakan TikTok, semakin tinggi penggunaan nyata aplikasi tersebut sebagai media edukasi pembelajaran.

Setelah membahas pengaruh langsung antarvariabel dalam model, penelitian ini meninjau peran mediasi dalam menjembatani hubungan antarvariabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat

pengaruh tidak langsung yang signifikan dalam model TAM. *Perceived Usefulness* (PU) berperan sebagai mediator antara *Perceived Ease of Use* (PEOU) dan *Attitude Toward Using* (ATU), sehingga kemudahan penggunaan tidak hanya memengaruhi sikap secara langsung, tetapi juga melalui peningkatan persepsi manfaat. Selanjutnya, *Attitude Toward Using* (ATU) berperan sebagai mediator antara *Perceived Usefulness* (PU) dan *Behavioral Intention to Use* (BI), yang berarti manfaat yang dirasakan membentuk sikap sebelum akhirnya mendorong munculnya niat penggunaan. Lebih lanjut, *Behavioral Intention to Use* (BI) menjadi mediator antara ATU dan *Actual Use* (AU), menunjukkan bahwa sikap positif mendorong penggunaan nyata melalui niat penggunaan sebagai perantara. Dalam praktiknya, kemudahan penggunaan TikTok membantu mahasiswa memahami aplikasi dan memanfaatkannya untuk kegiatan edukasi pembelajaran. Persepsi manfaat yang meningkat membentuk ATU positif, yang kemudian mendorong BI mahasiswa untuk menjadikan TikTok sebagai media utama pembelajaran. Niat tersebut berdampak pada AU sesuai

kebutuhan akademik masing-masing, sehingga penggunaan nyata TikTok mencerminkan alur bertahap dari kemudahan penggunaan, kemanfaatan, sikap, niat, hingga penggunaan nyata. Temuan ini sejalan dengan (Mayjeksan & Pibriana, 2020), yang menunjukkan bahwa hubungan antarvariabel dalam TAM terjadi secara bertahap, dimulai dari PEOU → PU → ATU → BI → AU. Hal ini menegaskan bahwa PU, ATU, dan BI tidak hanya dipengaruhi, tetapi juga berperan sebagai mediator yang memperkuat hubungan antarvariabel. Dengan demikian, hubungan antarvariabel dalam penelitian ini terjadi tidak hanya secara langsung, tetapi juga melalui peran mediasi, sehingga model TAM mampu menjelaskan penggunaan TikTok sebagai media edukasi pembelajaran secara sistematis dan bertahap.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, seluruh variabel dalam model *Technology Acceptance Model* (TAM) berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan TikTok sebagai media edukasi pembelajaran pada mahasiswa Pendidikan Komputer. *Perceived Ease of Use* berpengaruh

terhadap *Perceived Usefulness* ($t = 20,381$; $p = 0,000$; koefisien = $0,753$) dan *Attitude Toward Using* ($t = 5,533$; $p = 0,000$; koefisien = $0,359$). *Perceived Usefulness* berpengaruh terhadap *Attitude Toward Using* ($t = 7,467$; $p = 0,000$; koefisien = $0,524$). Selanjutnya, *Attitude Toward Using* memengaruhi *Behavioral Intention to Use* ($t = 16,348$; $p = 0,000$; koefisien = $0,719$), dan *Behavioral Intention to Use* berpengaruh terhadap *Actual Use* ($t = 24,158$; $p = 0,000$; koefisien = $0,798$). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan nyata TikTok terbentuk melalui hubungan bertahap antarvariabel, di mana kemudahan penggunaan, manfaat, sikap, dan niat penggunaan saling memengaruhi secara sistematis. Dengan demikian, efektivitas TikTok sebagai media edukasi pembelajaran ditentukan oleh kombinasi faktor-faktor tersebut yang membentuk perilaku penggunaan nyata mahasiswa Pendidikan Komputer.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar Program Studi dan dosen memfokuskan pemanfaatan TikTok pada aspek kemudahan penggunaan, pengalaman belajar yang menarik, dan konten edukatif yang relevan untuk meningkatkan

efektivitas pembelajaran. Mahasiswa diharapkan menggunakan aplikasi ini secara produktif untuk mendukung kegiatan akademik. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menambahkan variabel lain di luar model TAM serta memperluas jumlah dan karakteristik responden agar memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, D. P. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 135–148.
- Haris, C. A., WA, B. S., & Nasiri, A. (2019). PENERAPAN MODEL UTAUT2 UNTUK MENGEVALUASI APLIKASI RUANG GURU. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2), 192–199.
- Mayjeksan, A., & Pibriana, D. (2020). *Technology Acceptance Model (TAM)* untuk Menganalisis Penerimaan Pengguna Terhadap Penggunaan Aplikasi Belanja Online XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 7(3), 580–592.
- Namora, Army, W. L., Anita, S., & Nugroho, A. (2025). Analisis *Technology Acceptance Model (TAM)* dalam Penggunaan Aplikasi E- Commerce. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 5(1), 85–95.
- Prayogo, M. A., Prayitno, P. P. I., Sudinugraha, T., Romisa, F., Akhyar, R. M., Always, A., & Lestari, F. P. (2024). Pelatihan

Pemrograman Flutter untuk Pengembangan Aplikasi Android bagi Guru TIK Kota Samarinda. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 6(1), 241–247.

Wati, N. (2022). Analisis Pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) Pada Penggunaan TikTok. *JTII : Jurnal Teknologi Informasi Indonesia*, 7(1), 23–31.