

OPTIMALISASI PLATFORM TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SMK NUSAPUTERA 1 SEMARANG

Angela Baptista Bernadine Frederica¹, Rizqy Dhafin Son Hajee², Henri Septa Maulana³, Yosua Danny Santana⁴, Sekar Ayu Rahmawati⁵, Miftakhur Rahman⁶, Akmal Rizqan Rafliansyah⁷, Nur Wakhidah⁸

¹Prodi Sistem informasi, Universitas Semarang, alegnachaaa11@gmail.com

²Prodi Sistem informasi, Universitas Semarang, dhafinjr017@gmail.com

³Prodi Sistem informasi, Universitas Semarang, henriseptamau@gmail.com

⁴Prodi Sistem informasi, Universitas Semarang, yosuadannysantana@gmail.com

⁵Prodi Sistem informasi, Universitas Semarang, inisekarayrh1905@gmail.com

⁶Prodi Sistem informasi, Universitas Semarang, miftah.khur.3@gmail.com

⁷Prodi Sistem informasi, Universitas Semarang, akmalrizqanrafliansyah@gmail.com

⁸Prodi Teknik Informatika, Universitas Semarang, ida@usm.ac.id

Abstrak

Maraknya penggunaan TikTok di kalangan siswa *SMK Nusaputera 1 Semarang* sering kali diiringi kesulitan dalam menciptakan konten yang menarik, edukatif, dan profesional, alih-alih terjebak pada tren "*cringe*". *Pengabdian masyarakat* ini berfokus pada peningkatan *keterampilan digital* siswa untuk memproduksi *konten TikTok yang kreatif, informatif, dan positif*. Melalui pelatihan dan pendampingan intensif, siswa diajarkan konsep TikTok efektif, teknik video, editing dasar, hingga strategi narasi yang kuat. Hasilnya, terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa membuat konten TikTok yang orisinal, berkualitas, dan relevan, mengubah "*cringe*" menjadi peluang ekspresi diri yang produktif.

Kata Kunci: TikTok Edukatif, Keterampilan Digital, Pengabdian Masyarakat Konten Kreatif, SMK Nusaputera 1 Semarang

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, media sosial seperti TikTok telah menjadi salah satu sarana utama bagi generasi muda dalam mengekspresikan diri (Rahmana et al., 2022), termasuk diantaranya siswa SMK Nusaputera 1 Semarang. Meskipun TikTok memiliki potensi besar sebagai media edukasi dan pengembangan kreativitas, kenyataannya masih banyak siswa yang belum memiliki pemahaman mengenai pemanfaatan *platform* ini secara positif dan profesional. Konten yang mereka hasilkan kerap kali dianggap "*cringe*", kurang menarik, tidak memiliki nilai edukatif, bahkan berpotensi memberikan dampak negatif terhadap citra pribadi maupun institusi sekolah. Hal ini disebabkan oleh rendahnya pemahaman terkait etika digital, teknik produksi video yang baik, serta kemampuan membangun narasi yang komunikatif dan menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa (Karadila Yustisia et al., 2023), khususnya dalam produksi konten TikTok yang kreatif, informatif, dan berkontribusi dalam membangun citra positif siswa maupun sekolah (Faustyna, 2024). Program ini juga dirancang untuk memberikan pemahaman dasar mengenai penggunaan TikTok secara optimal, mencakup teknik pengambilan gambar, penyuntingan video sederhana, serta strategi pengembangan narasi yang kuat dan otentik.

Kegiatan ini merupakan bentuk kontribusi nyata tim pengabdi dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan serta penguatan keterampilan digital di lingkungan sekolah (Itsna Shafia Chasana et al., 2024). Program ini sekaligus menjadi upaya untuk menjembatani kesenjangan antara potensi besar TikTok dengan kebutuhan siswa terhadap pedoman praktis dalam menciptakan konten yang bertanggung jawab dan memberikan dampak positif. Selain itu, kegiatan ini juga mendukung misi sekolah dalam membentuk karakter digital yang baik pada peserta didiknya (Annisa et al., 2020).

Sebagai solusi, program ini dilaksanakan dalam bentuk lokakarya interaktif yang disertai dengan pendampingan langsung. Pendekatan yang digunakan berorientasi pada praktik langsung, sehingga peserta didik dapat secara langsung menerapkan materi yang telah diberikan ke dalam konten yang mereka produksi (Puji Winarko et al., 2024).

Solusi ini didasarkan pada prinsip literasi media digital yang menekankan pentingnya penggunaan media secara cerdas dan bertanggung jawab (Gofur, 2025), serta teori konstruktivisme sosial yang menyatakan bahwa proses belajar paling efektif terjadi melalui interaksi sosial dan kolaborasi antarindividu. Pelatihan yang diselenggarakan bertujuan untuk membantu siswa dalam mengoptimalkan penggunaan TikTok sebagai media edukasi (Haryanto et al., 2024), yang mencakup teknik pengambilan gambar berkualitas, penyuntingan video yang efisien, serta strategi *storytelling* yang menarik dan bebas dari kesan negatif atau “*cringe*”.

Melalui pendekatan tersebut, diharapkan siswa dapat mengalami peningkatan dalam keterampilan digital serta memperoleh rasa percaya diri dalam menampilkan kreativitasnya secara positif. Sekolah juga berpotensi memperoleh citra yang baik di ruang digital, sementara masyarakat dapat menikmati konten edukatif yang kreatif dari generasi muda (Imannia Hulu, 2023).

Pada akhirnya, program ini diyakini mampu mendorong siswa SMK Nusaputera 1 Semarang dalam menghasilkan konten TikTok yang orisinal, berkualitas, serta relevan dengan isu-isu sosial yang berkembang (Zaky Baridwan, 2025). Dengan demikian, konten yang sebelumnya dinilai kurang bernilai kini dapat bertransformasi menjadi media ekspresi yang produktif, edukatif, dan bertanggung jawab.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk kegiatan Pengabdian yang bersifat aplikatif dan partisipatif, dengan melibatkan 80 siswa kelas XI SMK Nusaputera 1 Semarang dalam pelatihan bertajuk "*Optimalisasi Platform TikTok sebagai Media Pembelajaran Interaktif*". Kegiatan ini berlangsung pada tanggal 19 Juni 2025 dengan tahapan pelaksanaan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Sekitar sebulan sebelum kegiatan, tim menetapkan SMK Nusaputera 1 Semarang sebagai lokasi pelaksanaan karena adanya staf internal yang bertugas di sekolah tersebut. Tahap ini mencakup penyusunan materi, penentuan narasumber, penyusunan jadwal, serta konfirmasi kehadiran dosen pembimbing, Ibu Nur Wakhidah dari Universitas Semarang (USM). Disiapkan pula pertanyaan kuis untuk sesi interaktif yang disertai *doorprize*.

2. Persiapan

Beberapa hari menjelang kegiatan, tim melakukan koordinasi teknis seperti pengurusan izin, pemasangan banner, dan persiapan aula atau ruang kelas. Peralatan seperti proyektor, *sound system*, serta materi pelatihan disiapkan. *Snack* dan hadiah untuk peserta juga disediakan guna mendukung kenyamanan dan antusiasme selama kegiatan.

3. Pelaksanaan

Kegiatan diawali dengan sambutan dari dosen pembimbing serta tim pelaksana yang menjelaskan tujuan dan rangkaian acara. Setelah itu, peserta mengikuti sesi penyampaian materi yang membahas tentang pentingnya literasi digital dan etika dalam pembuatan konten. Usai pemaparan, peserta diberi kesempatan untuk mempraktikkan pembuatan konten dengan tema promosi sekolah atau kampanye sosial. Acara dilanjutkan dengan sesi diskusi dan presentasi hasil karya dari para peserta. Untuk menghargai kreativitas,

diberikan penghargaan kepada konten terbaik. Sebagai penutup, seluruh peserta dan panitia berfoto bersama sebagai kenang-kenangan.

4. Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui observasi, refleksi peserta, dan masukan dari guru. Siswa menunjukkan keterlibatan tinggi, terutama saat praktik dan diskusi. Secara teknis, fasilitas mendukung dan materi dirasa relevan, meskipun terdapat saran untuk menambahkan contoh video inspiratif di kegiatan mendatang. Kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan kemampuan editing menjadi catatan penting untuk ditindaklanjuti dengan sesi pendampingan tambahan. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa dalam memanfaatkan TikTok secara positif untuk pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian bertema "*Optimalisasi Platform TikTok sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SMK Nusaputera 1 Semarang*" telah dilaksanakan pada tanggal 19 Juni 2025, dengan melibatkan 80 siswa kelas XI sebagai peserta utama.



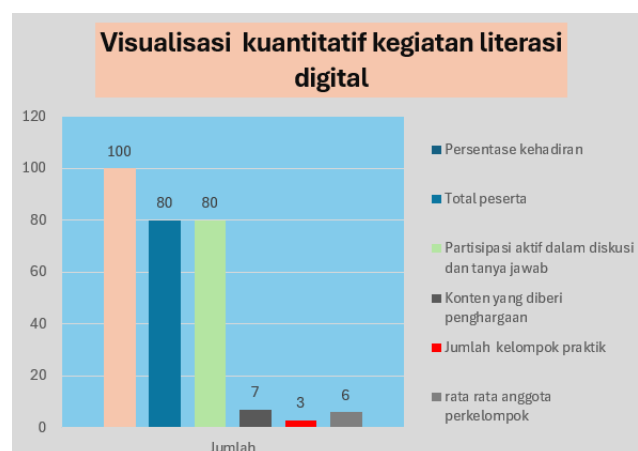
Gambar 1. Tahapan Kegiatan

Program ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama: perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, sebagaimana ditunjukkan pada diagram berikut:

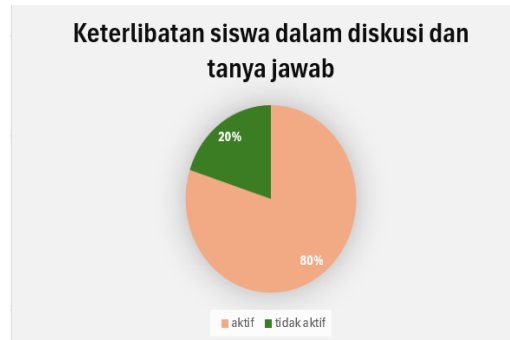
1. Pada tahap perencanaan, tim pengabdian menyusun materi pelatihan yang bertujuan menghasilkan konten video yang mendidik, menarik, dan tidak bersifat berlebihan atau “*cringe*”. Selain itu, penunjukan narasumber dan koordinasi dengan dosen pembimbing dari Universitas Semarang juga dilakukan pada fase ini.
2. Tahap persiapan meliputi pengurusan perizinan kepada pihak sekolah, penyediaan sarana seperti ruang aula dan perangkat visual (proyektor dan *sound system*), serta kelengkapan logistik seperti banner, konsumsi, dan hadiah untuk peserta.
3. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, kegiatan dimulai dengan sesi pembukaan, penyampaian materi, praktik pembuatan konten secara berkelompok, presentasi hasil, serta diskusi terbuka antar siswa.
4. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan dengan menayangkan hasil karya dari masing-masing kelompok. Setiap video kemudian dibahas secara terbuka antara peserta, tim pelaksana, dan dosen pembimbing sebagai bagian dari proses refleksi bersama.

Tabel 1. Hasil Dari Kegiatan Dalam Rekapitulasi Kuantitatif

Indikator	Jumlah
Total peserta	80
Konten yang diberi penghargaan rata rata anggota perkelompok	7
Partisipasi aktif dalam diskusi dan tanya jawab	80
Jumlah kelompok praktik	3
Persentase kehadiran	100



Gambar 2. Visualisasi Kuantitatif Kegiatan



Gambar 3. Keterlibatan Aktif Siswa

Kegiatan evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai penilaian, tetapi juga menjadi wadah pembelajaran bersama. Setiap kelompok mempresentasikan hasil karya dan mendapat masukan langsung dari tim pengabdian.

Hal ini membantu siswa membedakan antara konten tren sesaat dan konten edukatif yang bernilai serta profesional. Tingginya partisipasi dalam sesi diskusi ($\pm 80\%$ siswa) menunjukkan keberhasilan metode praktik dan kolaboratif.



Gambar 4. Partisipasi anggota Praktik

Dua karya terbaik dipilih berdasarkan visual, pesan yang jelas, dan kreativitas. Secara umum, kegiatan ini berdampak positif terhadap pola pikir dan keterampilan digital siswa.



Gambar 5. Dokumentasi Kegiatan

Mereka mulai menyadari bahwa TikTok dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan konten edukatif, bukan sekadar hiburan. Ini membuktikan bahwa media sosial dapat menjadi media pembelajaran yang efektif jika digunakan dengan pendekatan yang tepat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan “*Optimalisasi TikTok sebagai Media Pembelajaran Interaktif*” memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital dan kemampuan siswa dalam menghasilkan konten edukatif. Sebanyak 75% peserta berhasil menciptakan tiga jenis video sesuai kriteria, dan 80% siswa terlibat aktif selama proses pelatihan. Hasil ini menunjukkan bahwa media sosial seperti TikTok memiliki potensi besar sebagai sarana pembelajaran, asalkan dimanfaatkan secara tepat untuk membentuk karakter digital yang positif di kalangan pelajar.

Saran

Disarankan agar SMK Nusaputera 1 Semarang mulai mengintegrasikan pembelajaran tentang konten digital yang etis dan positif ke dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler guna meningkatkan literasi digital siswa. Penguatan sarana pendukung kreativitas juga perlu menjadi perhatian. Untuk pelaksanaan selanjutnya, modul pelatihan dapat diperluas dengan materi tentang monetisasi konten, pengembangan personal branding, dan analisis performa di TikTok. Studi lanjutan juga diperlukan untuk mengkaji dampak jangka panjang program ini terhadap perilaku digital siswa. Selain itu, kolaborasi dengan pelaku industri atau komunitas digital penting dilakukan agar siswa memperoleh pengalaman langsung, misalnya melalui proyek sosial atau promosi UMKM.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan ucapan terima kasih ditujukan kepada SMK Nusaputera 1 Semarang telah memberikan kami kesempatan dan mendukung kami untuk menyelenggarakan program ini dan terima kasih juga kepada seluruh tim pengabdian atas sinergi dan kontribusi yang telah diberikan demi kelancaran program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, M. N., Wiliah, A., & Rahmawati, N. (2020). *Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Zaman Serba Digital*. In *Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 2, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Faustyna. (2024). *Jurnal Ilmu Komunikasi Strategi Komunikasi Krisis Public Relations Digital di TikTok pada Dinas Pariwisata Medan Selama Pandemi COVID-19: Analisis Kasus Pengelolaan Konten Inovatif Faustyna*. <https://doi.org/10.31315/jik.v22i2.8407>
- Gofur, A. (2025). *Saring Sebelum Sharing: Menanamkan Literasi Media Pada Anak MI/SD Untuk Membangun Kewarganegaraan Digital Yang Sehat* (Vol. 10, Issue 1).
- Haryanto, R., Novyanti, R., Wardhana, M. W., Banjarmasin, P. N., & Com, O. (2024). *Optimalisasi Media Sosial Untuk Periklanan Desa Tamiang Kecamatan Pamukan Utara Kotabaru*. In *Jurnal Impact : Implementation and Action* (Vol. 7, Issue 1).
- Imannia Hulu. (2023). *Analisis Konten Media Sosial Tiktok @Rijalsystem*.
- Itsna Shafia Chasana, Hanifia Risky Safitra, Rizqina Kautsarani Amira Putri, & Ratna Muthia. (2024). *Implementasi Kuliah Kerja Nyata: Strategi Peningkatan Kualitas Melalui Pendamping Pendidikan Pengabdian Masyarakat. Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi Sosial*, 1(4), 28–40. <https://doi.org/10.62383/aksisosial.v1i4.629>
- Karadila Yustisia, K., Dwi Winarsih, A., Lailiyah, M., Yudhawardhana, A. N., Binatoro, A. S., & Arifah, Q. F. (2023). *Edukasi Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Tentang Strategi Keamanan dan Manajemen Siber*. 7(1).
- Puji Winarko, S., Sri Widiawati, H., Nurdiwaty, D., Zaman, B., Irfan Romadhony, R., & Dewa Bagaskara, A. (2024). *Pelatihan Model Business Canvas dan Pembuatan Konten Kreatif Untuk Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Siswa SMK PGRI 3 Kediri*. 3. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jpabdi>
- Rahmana, P. N., Putri N, D. A., & Damariswara, R. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Edukasi di Era Generasi Z*. *Akademika*, 11(02), 401–410. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.1959>
- Zaky Baridwan. (2025). *Strategi Content Creator Akun Tiktok @Ndshvv Dalam*.