

The Impact of Teacher-Content Creator Content on PGSD UMP Students' Interest in Becoming Elementary School Teachers

Kartika Isnayu Ichwani¹, Pratik Hari Yuwono²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purwokerto^{1,2}

Article Information

Submitted : July 4, 2025

Reviewed : July 10, 2025

Published : November 30, 2025

Keyword

Interesting Learning Content,
Creative Learning Media
Content, Teacher-student
Relationship Content, Icebreaker
Content, Content Creator Teacher

Correspondence Email:

tika19433@gmail.com

ABSTRACT

The digital era has brought significant changes to the field of education, with technology playing a central role. One prominent impact is the rise of social media, which is now widely used by teachers to share teaching experiences and educational content. Platforms such as TikTok and Instagram have seen an increasing number of teachers, known as Teacher-Content Creators, who produce and share content related to the teaching profession. These educators share a variety of materials, including engaging learning resources, creative teaching media, content about teacher-student relationships, and ideas for icebreaker activities. Their presence on social media provides younger generations with insights into the teaching profession, including how to create a fun and effective learning environment. This exposure has the potential to inspire young people to pursue a career as elementary school teachers. This study aimed to determine whether the content shared by Teacher-Content Creators contributed a partial and simultaneous effect on the interest of students in the Primary School Teacher Education Program at Universitas Muhammadiyah Purwokerto in becoming elementary school teachers. Using a quantitative approach, the research findings revealed that, partially, the content had no significant effect. However, simultaneously, the content exerts a notable effect on the students interest in becoming elementary school teachers.

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini menunjukkan kemajuan yang pesat. Teknologi yang terus berkembang merupakan salah satu aspek yang mengakibatkan terjadinya era digital (Aprilia Nadia et al., 2023). Era digital merupakan masa perkembangan di mana berbagai kegiatan dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi digital. Pada era digital ini, berbagai informasi dapat dengan cepat menyebar secara luas dan mudah untuk diakses (Suwatno, 2022). Pada bidang pendidikan, teknologi dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar (Firdos Insani Ilham et al., 2023).

Adanya era digital materi pembelajaran dapat mudah didapatkan oleh guru dan siswa serta berita, membaca buku ataupun hal lain yang ingin diketahui (Julita & Purnasari Dheni Pebria, 2022). Dampak lain dari adanya era digital adalah munculnya media sosial. Media

sosial merupakan alat komunikasi dalam sebuah proses bersosial yang dapat memberikan pengaruh, pendapat, sikap dan perilaku penggunanya (Pujiono, 2021). Media sosial merupakan sebuah media online yang dimana para penggunanya bisa dengan mudah ikut serta, berbagi, dan menciptakan isi yang meliputi blog, jejaring sosial, forum dan dunia virtual (A.Rafiq, 2020). Media sosial merupakan medium di internet yang dapat membuat penggunanya untuk menggambarkan diri dan melakukan interaksi diri dan melakukan interaksi, kerjasama, berbagi, komunikasi dengan pengguna yang lainnya dan membentuk ikatan sosial secara virtual (Nasrullah Rulli, 2017). *World Population Review* menyatakan bahwa Indonesia masuk kedalam lima negara dengan pengguna media sosial terbanyak yaitu menempati posisi ke empat (Ulva Aulia, 2024). Indonesia juga masuk kedalam sepuluh negara dengan waktu terlama menggunakan media sosial yaitu peringkat ke sembilan dengan durasi rata-rata 183 menit atau setara dengan tiga jam delapan menit (Desiana Sabina, 2025). Menggunakan media sosial dengan waktu yang lama dapat mengakibatkan beberapa dampak negatif yang salah satunya yaitu dapat merusak kualitas tidur (Suhartati Leny Baiq et al., 2021). Bagi mahasiswa sendiri, durasi penggunaan media sosial dapat mempengaruhi suasana hati saat perkuliahan (Sulistiyana Sasti Caturia & Lestari Putri Ardini, 2022) . Bermunculan media sosial yang sangat beragam dengan diantaranya yaitu Youtube, Facebook, Instagram, Twitter atau X, dan Tiktok.

Dampak positif akan dirasakan oleh penggunanya jika dimanfaatkan dengan baik. Media sosial dapat digunakan sebagai wadah untuk membagikan pengetahuan, informasi, berita dan promosi. Saat ini cukup marak guru yang memanfaatkan media sosial Tiktok dan Instagram sebagai tempat untuk menyebarkan ilmu dan pengalaman pribadinya dalam mengajar yang di mana hal ini disebut dengan Guru Konten Kreator atau GKK. GKK membagikan beragam konten positif di media sosial. Terdapat tiga tipe konten yang dibagikan oleh GKK yaitu konten edukasi yang berisikan tips dan trik serta panduan atau tutorial, kemudian konten *entertainment* yang berisikan hiburan dan konten inspirasi yaitu konten yang berisikan sebuah dorongan atau ajakan untuk melakukan sesuatu (Ashari, 2023). Tampilan dari konten yang diberikan oleh GKK dibuat sangat menarik karena semakin menarik tampilan yang diberikan maka akan menambah ketertarikan pengguna media sosial untuk melihat dan mengambil nilai serta manfaat dari konten yang diberikan.

Dari tiga tipe konten yang ada, yang paling sering dibagikan adalah konten edukasi. Konten edukasi berisikan konten materi pembelajaran yang menarik, konten media

pembelajaran yang kreatif yaitu GKK membagikan bagaimana cara pembuatan dan penerapan media pembelajaran tersebut, konten hubungan guru dan siswa yaitu cara bagaimana agar guru memiliki kedekatan dengan siswa, dan konten ide *ice breaking* yang menyenangkan. Berikut merupakan lima akun media sosial GKK dengan kualifikasi merupakan guru sekolah dasar, memiliki lebih dari dua puluh ribu pengikut, aktif di media sosial Tiktok dan Instagram, aktif membagikan konten minimal sejak tahun 2023, dan konten yang dibagikan adalah konten materi pembelajaran yang menarik, konten media pembelajaran yang kreatif, konten hubungan guru dan siswa, serta konten ide *ice breaking* yang menyenangkan.

Table 1. Daftar Guru Konten Kreator

No	Nama dan Username	Jumlah Pengikut Tiktok	Jumlah Pengikut Instagram
1.	ANH	487.1 ribu	125 ribu
2.	NY	529.3 ribu	303 ribu
3.	NA	129,5 ribu	209 ribu
4.	K	39.5 ribu	76.9 ribu
5.	RS	21.3 ribu	39.6 ribu

Melalui berbagai konten yang dibagikan oleh GKK, para generasi muda dapat mengetahui bagaimana kegiatan guru di sekolah, bagaimana memberikan pembelajaran yang menyenangkan, bagaimana melakukan kegiatan yang beragam, sehingga dapat menimbulkan minat bagi generasi muda untuk berprofesi sebagai seorang guru sekolah dasar. Sekarang cukup banyak generasi muda yang tidak memiliki keinginan untuk menjadi guru sekolah dasar karena memiliki gaji yang rendah, memiliki beban moral dan kurang dilakukannya pelatihan (Satria Hakim Muhammad, 2024) . Dengan adanya konten GKK, dapat memberikan gambaran baik dari seorang guru di sekolah yaitu saat melakukan kegiatan pembelajaran sehingga menimbulkan minat generasi muda untuk menjadi seorang guru sekolah dasar. Minat dapat muncul setelah mengetahui segala hal tentang objek tersebut, sehingga minat dapat dilihat sebagai sebuah kesadaran terhadap objek dengan adanya kebutuhan atau kemungkinan untuk memenuhi kebutuhan tersebut (Zam Zam Rohimi & Suharsiwi, 2024: 109). Minat mengarah kepada sesuatu atau dorongan besar dalam diri seseorang untuk melakukan apa yang diinginkannya(Nastiti Dwi & Lali Nurli, n.d., 2020:16). Minat juga diartikan dengan suatu rasa lebih suka dan adanya ketertarikan pada suatu aktivitas atau hal (Andriani Ana et al., 2023). Adapun empat indikator dari minat yaitu adanya ketertarikan, perhatian, motivasi dan pengetahuan (Nurhasanah Siti & Sobandi A, 2016). Dengan minatnya mahasiswa menjadi guru sekolah dasar, maka dapat meningkatkan kompetensi professional guru karena melalui konten

GKK mahasiswa dapat belajar tidak hanya menguasai materi tetapi juga pengelolaan pembelajaran dan majemen kelas (S, 2020).

Jumlah mahasiswa PGSD UMP angkatan 2021 yaitu 158 mahasiswa, sebanyak 102 mahasiswa mengisi kuesinoner pra penelitian dengan rincian 2 mahasiswa sangat tidak minat menjadi guru sekolah dasar, terdapat mahasiswa yang tidak minat menjadi guru sekolah dasar sebanyak 8 mahasiswa, mahasiswa yang minat menjadi guru sekolah dasar sebanyak 66 mahasiswa dan 26 mahasiswa sangat minat menjadi guru sekolah dasar. Sebanyak 25 mahasiswa minat menjadi guru sekolah dasar yang dimana memiliki media sosial Tiktok dan Instagram serta mengetahui dan mengikuti beberapa akun dari GKK.

Table 2. Daftar Mahasiswa Pengikut Guru Konten Kreator

No	Nama	Kelas	Media Sosial GKK yang Dikuti
1.	NRP	8D	ANH, NY, RS
2.	IMD	8C	ANH, NY
3.	BPP	8D	NY
4.	SN	8C	ANH, NY
5.	WNA	8A	ANH
6.	SA	8C	ANH, NY
7.	AAS	8A	ANH, NY
8.	ANH	8C	ANH
9.	P	8 A	ANH
10.	RNN	8A	ANH, NY, RS
11.	DM	8A	ANH
12.	LDS	8D	ANH
13.	SRL	8C	ANH, NY, RS
14.	IMD	8C	ANH, NY
15.	L	8D	ANH
16.	DRA	8D	ANH, NY
17.	AVAR	8A	ANH, NY
18.	KPN	8B	ANH
19.	SA	8D	ANH
20.	EA	8B	ANH
21.	DNH	8D	NY
22.	RGP	8A	ANH
23.	ARM	8D	ANH
24.	MMMP	8D	ANH, NY, NA, K, RS
25.	MBA	8C	ANH

Adanya konten yang dibagikan oleh GKK, diharapkan dapat memberikan pengaruh kepada mahasiswa PGSD UMP untuk minat menjadi guru sekolah dasar. Selaras dengan teori terpaan media yang menyatakan sebuah aktivitas melihat, membaca, dan mendengar pesan dari media masa dan mengalami pembelajaran serta atensi dari setiap pesan (Ardianto Elvinro et al., 2017:168). Teori ini mempelajari bagaimana khalayak menerima pesan yang disampaikan

oleh media. Terpaan media adalah kesungguhan keadaan khalayak dimana terpapar pesan yang dibagikan oleh sebuah media. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah konten materi pembelajaran yang menarik dari GKK berpengaruh terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar, apakah konten media pembelajaran yang kreatif dari GKK berpengaruh terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar, apakah konten hubungan guru dan siswa dari GKK berpengaruh terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar, mengetahui apakah konten ide *ice breaking* yang menyenangkan dari GKK berpengaruh terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar, apakah konten materi pembelajaran yang menarik, konten media pembelajaran yang kreatif, konten hubungan guru dan siswa, dan konten ide *ice breaking* yang menyenangkan dari GKK berpengaruh secara bersamaan terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif survei. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif survei untuk mendapatkan data dari responden melalui kuesioner. Populasi adalah semua bagian kelompok yang akan diambil datanya (Yuliani Wiwin dan Supriatna Ecep 2023: 53). Penelitian ini memiliki populasi mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto angkatan 2021. Berdasarkan data yang diperoleh, jumlah mahasiswa PGSD UMP angkatan 2021 adalah 158 mahasiswa. Untuk menentukan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu dipilih secara tidak acak (Sugiyono, 2017: 85). Sampel merupakan himpunan yang lebih kecil dan mudah dikelola dari populasi (Iba Zainuddin & Wardhana Aditya, 2021: 168). Mahasiswa PGSD UMP angkatan 2021 yang dipilih sebagai sampel adalah mahasiswa dengan kriteria minat menjadi guru sekolah dasar, aktif di media sosial Tiktok dan Instagram, mengetahui GKK serta mengikuti akun media sosial Tiktok dan Instagram GKK yaitu sebanyak 25 mahasiswa.

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Angket dimanfaatkan sebagai pengumpul data pada penelitian ini. Jawaban telah disediakan oleh peneliti pada angket tertutup sehingga responden hanya memilih (I Wayan Widiana et al., 2020:71). Skala *likert* digunakan untuk mengukur indikator yang telah ditentukan. Untuk mendapatkan jawaban skala likert dari setiap instrumen yang memiliki gradasi dari positif

hingga negatif. Skor jawaban yang digunakan ini menggunakan skala likert dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju.

Penelitian ini memanfaatkan teknik analisis data yaitu dengan melakukan uji validitas yaitu merupakan kemampuan suatu alat ukur untuk mengukur sasaran ukurnya (Darma Budi, 2021) serta uji reliabilitas lalu dilanjutkan uji asumsi klasik uji normalitas data. Kemudian melakukan analisis regresi linear berganda yang memiliki fungsi untuk mengetahui apakah pengaruh dari dua variabel atau lebih untuk mencari pengaruh dari dua variabel atau lebih, yaitu variabel independen terhadap variabel dependen.

$$Y = a + b_1x_1 + b_2x_2 + b_3x_3 + b_4x_4$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Karakteristik Responden

Table 3. Distribusi Responden Menurut Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi (orang)	Persentase (%)
Laki-laki	2	8%
Perempuan	23	92%
Total	25	100%

Berdasarkan tabel di atas responden penelitian ini paling banyak yaitu berjenis kelamin perempuan berjumlah 23 orang dengan persentase 92%, dan responden berjenis kelamin laki-laki berjumlah 2 orang dengan persentasi 8%.

Table 4. Distribusi Responden Menurut Kelas

Kelas	Frekuensi (orang)	Persentase (%)
A	7	28%
B	2	8%
C	7	28%
D	9	36%
Total	25	100%

Berdasarkan tabel di atas, reponden didominasi dari kelas D yaitu 9 orang dengan persentase 36 %, 7 orang berasal dari kelas A dengan persentase 28%, 2 orang dari kelas B dengan persentase 8%, dan 7 orang dari kelas C dengan persentase 28%.

Uji Normalitas Data

Uji non-parametrik Kolmogorov-Smirnov (K-S) merupakan uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam uji Kolmogorov-Smirnov (K-S) akan dikatakan data berdistribusi normal jika nilai probabilitas lebih besar dari 0,05, akan tetapi jika nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Berikut disajikan tabel di bawah ini yang menjelaskan uji normalitas.

Table 5. Hasil Pengujian Normalitas

Model	Test Statistic	Asymp. Sign	Kriteria	Simpulan
<i>Unstandardized Residual</i>	0,087	0,200	Asymp Sign > 0,05	Data berdistribusi normal

Uji Kolmogorov-Smirnov menghasilkan bahwa nilai sign sebesar 0,200 yaitu lebih besar dari 0,05 yang memiliki arti bahwa seluruh data berdistribusi normal.

Uji Regresi Linear Berganda

Uji regresi linear berganda digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh secara parsial dan simultan (Sugiyono, 2017b). Bagaimana pengaruh yang diberikan variabel X_1 yaitu konten materi pembelajaran yang menarik, X_2 yaitu konten media pembelajaran yang kreatif, X_3 yaitu konten hubungan guru dan siswa, X_4 yaitu konten *ice breaking* yang menyenangkan terhadap variabel Y yaitu minat. Berikut disajikan tabel pengolahan data menggunakan analisis regresi linear berganda.

Table 6. Hasil Analisis Regresi Berganda

Variabel	Koefisien (B)	T	Sign.
Konstanta	1,978	0,543	0,593
Konten materi pembelajaran yang menarik (X_1)	0,224	0,624	0,540
Konten media pembelajaran yang kreatif (X_2)	0,279	0,948	0,354
Konten hubungan guru dan siswa (X_3)	0,288	0,938	0,360
Konten ide <i>ice breaking</i> yang menyenangkan (X_4)	0,266	1,256	0,224

Dapat digambarkan persamaan model regresi berikut berdasarkan analisis regresi linier berganda yang telah dilakukan:

$$Y = 1,978 + 0,224x_1 + 0,279x_2 + 0,288x_3 + 0,334x_4$$

Persamaan di atas menjelaskan pengaruh konten materi pembelajaran yang menarik, konten media pembelajaran yang kreatif, konten hubungan guru dan siswa, konten *ice breaking* yang menyenangkan terhadap minat. Berikut dijelaskan pengaruh variabel-variabel tersebut. Diperoleh nilai konstanta sebesar 1,978 yang memiliki makna apabila variabel independen bernilai 0 (konstanta) maka variabel dependen memiliki nilai 1,978.

- a. Nilai koefisien regresi variabel konten materi pembelajaran yang menarik memiliki nilai positif 0,224 memiliki arti apabila variabel konten materi pembelajaran yang menarik meningkat maka variabel minat juga akan meningkat, begitu juga kebalikannya.
- b. Nilai koefisien regresi variabel konten media pembelajaran yang kreatif memiliki nilai positif 0,279, memiliki arti apabila variabel konten media pembelajaran yang kreatif meningkat maka variabel minat juga akan meningkat, begitu juga kebalikannya.
- c. Nilai koefisien regresi variabel konten hubungan guru dan siswa memiliki nilai bernilai positif 0,299, memiliki arti apabila variabel konten hubungan guru dan siswa meningkat maka variabel minat juga akan meningkat, begitu juga kebalikannya.
- d. Nilai koefisien regresi variabel konten ide *ice breaking* yang menyenangkan memiliki nilai positif 0,334, memiliki arti apabila variabel konten ide *ice breaking* yang menyenangkan meningkat maka variabel minat juga akan meningkat, begitu juga kebalikannya.

Uji Hipotesis

Rumusan Hipotesis:

- H₁ : Konten pembelajaran yang menarik berpengaruh terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar
- H₂ : Konten media pembelajaran yang kreatif berpengaruh terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar
- H₃ : Konten hubungan guru dan siswa berpengaruh terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar
- H₄ : Konten ide *ice breaking* yang menyenangkan berpengaruh terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar
- H₅ : Konten materi pembelajaran yang menarik, konten media pembelajaran yang kreatif, konten hubungan guru dan siswa, dan konten ide *ice breaking* yang menyenangkan secara bersamaan berpengaruh terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar

Table 7. Hasil Pengujian Hipotesis

Variabel	t hitung	Sig	Keterangan
Konten materi pembelajaran yang menarik	0,624	0,540	Tidak berpengaruh
Konten media pembelajaran yang kreatif	0,948	0,354	Tidak berpengaruh
Konten hubungan guru dan siswa	0,938	0,360	Tidak berpengaruh
Konten ide <i>ice breaking</i> yang menyenangkan	1,256	0,224	Tidak berpengaruh
F hitung	5,182	R	0,713
F Sig.	0,005	R Square	0,509

Berdasarkan tabel di atas didapat bahwa nilai F hitung 5,182 dengan nilai F sig. 0,005 dimana F sig. 0,005 lebih kecil dari pada 0,05. Dapat diartikan bahwa secara simultan atau bersama-sama variabel konten materi pembelajaran yang menarik, konten media pembelajaran yang kreatif, konten hubungan guru dan siswa, dan konten ide *ice breaking* yang menyenangkan berpengaruh signifikan terhadap minat.

- a. Nilai t hitung yang dihasilkan pada variabel konten materi pembelajaran yang menarik adalah 0,624 dari sig 0,540. Hasil analisis sig. 0,540 lebih besar daripada 0,05 artinya secara individu variabel konten materi pembelajaran yang menarik tidak berpengaruh terhadap minat.
- b. Nilai t hitung yang dihasilkan pada variabel konten media pembelajaran yang kreatif adalah 0,948 dari sig 0,354. Hasil analisis sig. 0,354 lebih besar daripada 0,05 artinya secara individu variabel Konten media pembelajaran yang kreatif tidak berpengaruh terhadap minat.
- c. Nilai t hitung yang dihasilkan pada variabel konten cara berkomunikasi yang menarik adalah 0,938 dari sig 0,360. Hasil analisis sig. 0,360 lebih besar daripada 0,05 artinya secara individu variabel konten cara berkomunikasi yang menarik tidak berpengaruh terhadap minat.
- d. Nilai t hitung yang dihasilkan pada variabel konten ide *ice breaking* yang menyenangkan adalah 1,256 dari sig 0,224. Hasil analisis sig. 0,224 lebih besar daripada 0,05 artinya secara individu variabel konten ide *ice breaking* yang menyenangkan tidak berpengaruh terhadap minat.

Nilai R *square* sebesar 0,509 (50,9%) dapat diinterpretasikan bahwa kemampuan model kepercayaan variabel konten materi pembelajaran yang menarik, konten media pembelajaran yang kreatif, konten cara berkomunikasi yang menarik, dan konten ide *ice breaking* sebesar 50,9% dan sisanya dipengaruhi variabel independen lainnya sebesar 49,1%.

Pembahasan

1. Pengaruh konten materi pembelajaran yang menarik terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar

Hasil analisis regresi berganda menunjukkan bahwa nilai koefisien sebesar 0,224 dan hasil t hitung bernilai 0,624 dengan sig 0,540 yang memiliki arti bahwa konten materi pembelajaran yang menarik tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar, dengan ini hipotesis 1 ditolak. Media sosial merupakan alat komunikasi dalam sebuah proses bersosial yang dapat memberikan pengaruh, pendapat, sikap dan perilaku dari penggunaannya (Pujiono, 2020). Akan tetapi, pesan yang disampaikan akan berpengaruh lebih besar jika dalam menikmati konten dapat dilakukan secara keseluruhan, tidak hanya salah satu konten saja.

2. Pengaruh konten media pembelajaran yang kreatif terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar

Hasil analisis regresi berganda menunjukkan bahwa nilai koefisien sebesar 0,279 dan hasil t hitung bernilai 0,948 dengan sig 0,354 yang memiliki arti bahwa konten media pembelajaran yang kreatif tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar, dengan ini hipotesis 2 ditolak. Minat akan muncul setelah mengetahui segala hal sehingga minat dapat dilihat sebagai sebuah kesadaran terhadap objek dengan adanya kebutuhan atau kemungkinan untuk memenuhinya (Zam Zam Rohimi&Suharsiwi, 2024:109). Dengan hanya menikmati konten media pembelajaran yang kreatif saja tanpa diseimbangi dengan konten yang lain maka minat akan sulit terbentuk karena hanya sebagian saja yang diketahui dari apa yang dilakukan oleh guru melalui konten yang dibagikan oleh GKK.

3. Pengaruh konten hubungan guru dan siswa terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar

Hasil analisis regresi berganda menunjukkan bahwa nilai koefisien sebesar 0,288 dan hasil t hitung bernilai 0,938 dengan sig 0,360 yang memiliki arti bahwa konten hubungan guru dan siswa tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar, dengan ini hipotesis 3 ditolak. Minat akan muncul setelah mengetahui segala hal tentang objek tersebut (Zam Zam Rohimi&Suharsiwi, 2024:109). Dengan hanya menikmati konten hubungan guru dan siswa saja tanpa diseimbangi dengan konten yang

lain maka minat akan sulit terbentuk karena hanya sebagian saja yang diketui dari apa yang dilakukan oleh guru melalui konten yang dibagikan oleh GKK. Pesan yang diterima akan berpengaruh lebih besar jika tidak hanya menikmati satu konten saja.

4. Pengaruh konten ide *ice breaking* yang menyenangkan terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar

Hasil analisis regresi berganda menunjukkan bahwa nilai koefisien sebesar 0,266 dan hasil t hitung bernilai 1,256 dengan sig 0,224 yang memiliki arti konten ide *ice breaking* yang menyenangkan tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar, dengan ini hipotesis 4 ditolak. Dengan hanya menikmati konten ide *ice breaking* yang menyenangkan saja tanpa diseimbangi dengan konten yang lain maka minat akan sulit terbentuk karena hanya sebagian saja yang diketahui dari apa yang dilakukan oleh guru melalui konten yang dibagikan oleh GKK karena minat akan muncul setelah mengetahui segala hal mengenai objek tersebut sehingga minat dapat dilihat sebagai sebuah kesadaran terhadap objek dengan adanya kebutuhan atau kemungkinan untuk memenuhinya (Zam Zam Rohimi&Suharsiwi, 2024:109).

5. Pengaruh konten materi pembelajaran yang menarik, konten media pembelajaran yang kreatif, konten hubungan guru dan siswa, dan konten ide *ice breaking* yang menyenangkan terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar

Nilai F hitung sebesar 5,182 dengan nilai F sig. 0,005 yang dimana lebih kecil dari 0,05 sehingga memiliki arti bahwa konten materi pembelajaran yang menarik, konten media pembelajaran yang kreatif, konten hubungan guru dan siswa, dan konten ide *ice breaking* yang menyenangkan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar, dengan ini hipotesis 5 diterima. Sesuai dengan teori terpaan media bahwa konten yang dibagikan oleh GKK di media sosial memberikan pengaruh, pendapat, sikap dan perilaku dari penggunanya. Semakin tinggi frekuensi, durasi dan intensitas yang dihabiskan dalam menikmati maka pesan dari media dan atensi serta pembelajaran akan lebih besar. Minat juga akan muncul setelah mentehui segala hal mengenai objek tersebut, dengan menikmati seluruh konten maka akan semakin banyak juga yang diketahui.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian pengaruh konten Guru Konten Kreator terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Konten materi pembelajaran yang menarik tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar.
2. Konten media pembelajaran yang kreatif tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar.
3. Konten hubungan guru dan siswa tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar.
4. Konten ide *ice breaking* yang menyenangkan tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar.
5. Konten materi pembelajaran yang menarik, konten media pembelajaran yang kreatif, konten hubungan guru dan siswa, dan konten ide *ice breaking* yang menyenangkan secara bersamaan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa PGSD UMP menjadi guru sekolah dasar.

Konten yang dibagikan oleh GKK sangat beragam. Menikmati seluruh konten yang dibagikan oleh GKK secara bersamaan atau simultan akan berpengaruh signifikan, sedangkan jika menikmati konten yang dibagikan oleh GKK hanya secara individu atau parsial maka tidak memiliki pengaruh terhadap minat menjadi guru sekolah dasar. Hal ini menjadi temuan dan dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya dengan menggunakan subjek yang berbeda.

REFERENSI

- Andriani Ana, Muntohar, & Fathoni Anang. (2023). *Transformasi Pendidikan: Teori Perkembangan Peserta Didik, Dan Pendidikan Holistik*. Pena Persada Kerta Utama.
- Aprilia Nadia, Permadi Bambang, Berampu Atanta Izuea Aqila Faiz, & Kesuma Andini Suci. (2023). Media Sosial Sebagai Penunjang Komunikasi Bisnis Di Era Digital. *UNTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 7.
- A.Rafiq. (2020). Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat. *GLOBAL KOMUNIKA, Vo. 1*.
- Ardianto Elvinro, Komala Lukiati, & Karlinah Siti. (2017). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar* (Rema Karyanti). Simbiosis Rekatama Media.

- Ashari, M. (2023, December 20). *Ayo jadi Guru Konten Kreator!* [Video recording].
- Darma Budi. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. GUEPEDIA.
- Desiana Sabina. (2025, January 10). *10 Negara Dengan Waktu Terlama Main Media Sosial*. Rado Republik Indonesia.
- Firdos Insani Ilham, Permatasari Intan, Rahmawati Miftahur, & Wahyono. (2023). Peranan Teknologi Dalam Mengembangkan Inovasi Pembelajaran Pada Pendidikan Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*.
- I Wayan Widiana, I Ketut Gading, I Made Tegeh, & Putu Aditya Antara. (2020). *Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan*. PT. RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers.
- Iba Zainuddin, & Wardhana Aditya. (2021). *Metode Penelitian* (Pradana Mahir, Ed.). Uereka Media Aksara.
- Julita, & Purnasari Dheni Pebria. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation*, 2.
- Nasrullah Rulli. (2017). *Media sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sositoteknologi* (Nurbaya Siti Nunik, Ed.). Simbiosis Rekatama.
- Nastiti Dwi, & Lali Nurli. (n.d.). *Buku Ajar Asesmen Minat Dan Bakat Teori Dan Aplikasinya*.
- Nurhasanah Siti, & Sobandi A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1.
- Pujiono, A. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.46445/djce.v2i1.396>
- S, S. (2020). Kompetensi Profesional bagi Seorang Guru dalam Manajemen Kelas. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 12(1), 1–15. <https://doi.org/10.37640/jip.v12i1.202>
- Satria Hakim Muhammad. (2024, December 10). *Kenapa Generasi Z Tidak Berminat Menjadi Seorang Guru?* Kumparan.
- Sugiyono. (2017a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017b). *Statistik Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Suhartati Leny Baiq, Dewi Narta Trisna Nyoman Ayu Anak, Wibawa Ari, & Winaya Niko Made I. (2021). Hubungan Lama Durasi Penggunaan Media Sosial Dengan Kualitas Tidur Pada Usia 19-22 Tahun. *Majalah Ilmiah Fisioterapi Indonesia*, 9.
- Sulistiyana Sasti Caturia, & Lestari Putri Ardini. (2022). Durasi Penggunaan Media Sosial dengan Perubahan Mood Mahasiswa Saat Perkuliahan Online. *Adi Husada Nursing Journal*, 8.

Suwatno. (2022, March 31). *Etika Digital*. Portal Berita Universitas Pendidikan Indonesia.

Ulva Aulia. (2024, July 25). *5 Negara Pengguna Media Sosial Terbanyak, Indonesia Termasuk*. Tempo.

Yuliani Wiwin, & Supriatna Ecep. (2023). *Metode Penelitian Bagi Pemula* (Utomo Prio, Ed.). Widina Bhakti Persada Bandung.

Zam Zam Rohimi, & Suharsiwi. (2024). *Psikologi Pendidikan* (Budiarti Erna, Ed.). Azka Pustaka.