

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Kemajuan teknologi pada era digital yang semakin canggih dan pesat memiliki salah satu tujuan yaitu membantu serta memudahkan manusia dalam berbagai aspek kehidupannya. Kemajuan teknologi digital yang dimaksud disini adalah munculnya berbagai aplikasi media sosial yang semakin beragam.

“Media sosial adalah Medium di internet yang memungkinkan pengguna mempresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual.” (Nasrullah,2018:11).

Sesuai dengan tujuan kemajuan teknologi yang telah disebutkan sebelumnya, Salah satu kegiatan manusia yang dimudahkan karena hadirnya media sosial adalah kegiatan manusia ketika berinteraksi jarak jauh. “Sebuah interaksi yang dapat terbentuk dalam media sosial adalah sebuah jaringan atau hubungan pertemanan yang terhubung secara *virtual*”(Nasrullah,2018:25).

Sebuah kemudahan dalam berinteraksi secara virtual ini membuat bentuk aplikasi media sosial yang tersedia semakin beragam dan semakin banyak juga penggunaanya. Dari berbagai macam bentuk aplikasi media sosial yang telah ada sekarang, media sosial yang belakangan cukup banyak dibicarakan atau populer adalah aplikasi media sosial *TikTok*.

“*TikTok* adalah sebuah aplikasi jejaring sosial dan platform *video music* dimana pengguna bisa membuat, mengedit, dan berbagi klip video lengkap dengan filter dan disertai musik sebagai pendukung”. (Winarso:Artikel *Dailysocial*,2021).

Kepopuleran dari aplikasi media sosial *TikTok* ini dapat dilihat dari begitu banyaknya artikel yang memuat tentang video pengguna aplikasi tersebut, artikel tentang media sosial *TikTok* yang dimuat bisa berupa banyak hal mulai dari dunia musik, kehidupan sehari – hari, sebuah informasi bohong, hingga video tantangan yang bisa membahayakan nyawa pengguna yang melakukan tantangan yang berbahaya tersebut.

Berita mengenai dampak negatif yang berhubungan dengan *TikTok* bisa saja muncul dikarenakan semakin mudahnya akses dari aplikasi media sosial itu sendiri sehingga penggunaanya bisa saja tidak terbatas usianya. Berdasarkan Puslitbang Aptika IKP Kominfo (2019), Pengguna media sosial saat ini mulai dari orang tua hingga anak-anak sudah memiliki akun media sosialnya masing – masing. Sedangkan jika berdasarkan informasi syarat usia pengguna yang dicantumkan pada informasi aplikasi *TikTok*. Aplikasi ini menggunakan tanda rating 12+ yang artinya aplikasi hanya boleh diakses oleh anak usia mulai umur 12 tahun keatas dan masih membutuhkan pengawasan orang tua (Aplikasi *Play Store*).

Berdasarkan informasi persyaratan pengguna aplikasi yang diajukan oleh pembuat aplikasi tersebut, anak-anak yang usianya masih dibawah 12 tahun seharusnya belum boleh mengakses aplikasi *TikTok* ini. Namun sayangnya kenyataan yang ditemui oleh peneliti adalah kebanyakan anak-anak dibawah usia 12 tahun tersebut sudah leluasa mengakses aplikasi ini bahkan mungkin ada beberapa yang juga mengaksesnya tanpa terpantau oleh orang tuanya. Dari mudahnya akses ini juga dapat memberikan sedikit banyaknya dampak dalam keseharian atau pergaulan yang tidak terbatas, serta dapat menyebabkan hal – hal

yang mungkin tidak diinginkan dapat terjadi. Aplikasi media sosial *TikTok* tidak hanya memberikan dampak negatif bagi penggunanya. Aplikasi media sosial ini juga dapat memberikan manfaat atau dampak positif yang tidak terbatas juga. Salah satunya adalah aplikasi ini bisa membantu menyebarluaskan pembelajaran atau tips dan trik yang dapat memudahkan kehidupan seseorang, adapula yang mulai memanfaatkan aplikasi media sosial ini sebagai media pembelajaran. Pernyataan ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu diantaranya:

“Penelitian terdahulu dengan judul penelitian *Dampak Intensitas Menggunakan TikTok Terhadap Perilaku Body Shaming Anak* yang menggunakan Teknik samplingnya adalah *multistage cluster sampling*, dan siswa kelas 6B SD Negeri Kebon Baru 5 sebagai sampel. Uji validitas yang digunakan adalah Pearson Product Moment dan uji reliabilitas menggunakan *Alfa Cronbach*, kemudian data diuji normalitas, uji linieritas, dan uji korelasi menggunakan Korelasi Pearson dan uji regresi. Dari beberapa uji yang dilakukan tersebut menunjukkan hasil penelitian bahwa intensitas anak menggunakan *TikTok* dapat memberikan besaran dampak sebesar 34% terhadap perilaku body shaming anak. Hal ini diperkuat dengan Teori S-R bahwa stimulus dari penggunaan media *TikTok* menghasilkan respon yang sesuai dengan konstruk pesan media tersebut.”(Hanifah;2020).

“Penelitian terdahulu lainnya adalah penelitian dengan judul *Dampak Media Sosial TikTok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di Smpn 1 Gunung Sugih Kab. Lampung Tengah* dengan menggunakan metode analisis data yaitu uji validasi, uji normalitas, uji linearitas, dan uji T (uji hipotesis). Dan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya dampak positif yang sangat signifikan antara Media Sosial *TikTok* terhadap Prestasi Belajar. Hal ini sesuai dengan perhitungan peneliti dengan menggunakan program *Microsoft Excel 2010*, yang menggunakan *Uji-correlations* diperoleh nilai $t(\text{hitung}) > t(\text{table})$ yaitu $14,21978769 > 2,002272456$. Maka dalam penelitian ini terdapat korelasi positif yang signifikan antara Media Sosial *TikTok* dengan Prestasi Belajar di SMPN 1 Gunung Sugih.” (Riska,2019).

Jika dilihat dari penelitian terdahulu di atas, maka penelitian tentang

“Dampak penggunaan media sosial *TikTok* terhadap perilaku sosial siswa pada kelas V SDN Duduk Lor Lamongan” ini dapat dilaksanakan agar kita

dapat lebih mengetahui ada tidaknya dampak dari intensitas penggunaan media sosial *TikTok* tersebut terhadap perilaku sosial siswa sehari – hari khususnya pada siswa kelas V SDN Duduk Lor Lamongan saat berada dalam lingkungan sekolah. Selain itu, penelitian ini masih dapat dilaksanakan karena kemungkinan hasil yang akan didapatkan dari penelitian kali ini bisa saja berbeda dengan penelitian sebelumnya ketika dialami dalam lingkungan serta jenjang kelas siswa yang berbeda, tetapi tidak menutup kemungkinan hasil yang akan didapatkan juga akan sama seperti penelitian terdahulu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya dapat dirumuskan sebuah masalah yang dapat diteliti, yaitu “Apakah terdapat dampak penggunaan media sosial *TikTok* terhadap perilaku sosial siswa kelas V di SDN Duduk Lor Lamongan?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam sebuah penelitian yang akan dilaksanakan perlu memiliki sebuah tujuan agar penelitian tersebut dapat terarah dengan tepat dan setiap penelitian memiliki tujuannya masing-masing.

Dalam penelitian yang akan dilaksanakan kali ini tujuannya adalah untuk mengetahui ada tidaknya dampak dari penggunaan media sosial *TikTok* terhadap perilaku sosial siswa kelas V SDN Duduk Lor Lamongan.

1.4 Manfaat penelitian

Selain sebuah tujuan, setiap penelitian juga diharapkan memberikan manfaat yang dapat diberikan dari pelaksanaan penelitian tersebut. Dalam penelitian yang dilaksanakan kali ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat tersebut. Berikut ini adalah manfaat yang diharapkan:

a. Bagi siswa

Memberitahukan siswa bahwa tidak semua yang kategori video pada media sosial *TikTok* memiliki dampak positif.

b. Bagi guru

Membantu guru agar bisa memberitahukan siswanya untuk lebih berhati - hati dalam menggunakan media sosial *TikTok*.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan peneliti agar lebih bijaksana dalam menggunakan media sosial *TikTok*.

1.5 Batasan penelitian

Sebuah penelitian diharapkan dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan dengan cara membuat sebuah pembatasan dari penelitian itu sendiri. Batasan penelitian yang dilakukan juga untuk mencegah adanya perluasan pembahasan yang seharusnya tidak perlu dibahas secara rinci. Batasan penelitian yang digunakan oleh penelitian ini adalah

- a. Penelitian ini hanya membahas tentang ada tidaknya dampak dari penggunaan media sosial *TikTok* terhadap perilaku sosial siswa SD.

- b. Penelitian ini hanya menggunakan sampel siswa kelas V SDN Duduk Lor Lamongan.

1.6 Definisi istilah

1.6.1 Media Sosial *TikTok*

Media Sosial *TikTok* adalah Sebuah platform media sosial yang memungkinkan penggunanya membuat serta megedit video berdurasi pendek yang mereka buat sendiri tanpa bantuan editor ahli. Pengguna juga bisa menambahkan musik serta efek spesial sebagai bagian dari video yang mereka buat. Pengguna juga dapat membagikan video hasil editan yang mereka buat langsung di aplikasi tersebut. Media sosial ini hanya menawarkan konten berupa video bukan teks (Cahyani,2020)

1.6.2 Perilaku sosial siswa

Perilaku sosial siswa adalah respon siswa dalam bentuk semua aktifitas mereka selama siswa berinteraksi dengan orang – orang disekitarnya termasuk ketika siswa berinteraksi dengan orang yang lebih tua, teman sebaya serta anak yang lebih muda dari siswa. Perilaku disini dapat berupa sikap dan ucapan selama siswa melakukan interaksi tersebut (Rahmawati,2017).