

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi telah mengubah lingkungan pendidikan dengan memberikan informasi yang cepat, memudahkan kolaborasi antar siswa, dapat bekerja sama, berbagi ide dan belajar satu sama lain. Serta siswa dapat menggunakan internet dengan mengakses berbagai macam sumber aplikasi dan juga media sosial sesuai minat mereka (Susanti, et al., 2024 p. 25-37). Media sosial telah menjadi salah satu bagian penting dari dunia digital. Namun, media sosial sering kali di salah gunakan oleh siswa. Berbagai jenis media sosial, seperti *Twitter*, *YouTube*, *Facebook*, dan *Instagram*. Salah satu platform yang banyak digunakan oleh pelajar saat ini adalah *TikTok*. Aplikasi ini dapat diunduh secara gratis di *ios* dan *Android*, serta menawarkan konten audiovisual menarik yang membuatnya sangat digemari karena dapat menghibur mereka saat merasa bosan (Putri, Huwaina, & Putra, 2024, p. 88).

Di era digital saat ini, media sosial telah menjadi bagian yang tidak dapat di pisahkan dari kehidupan kita sehari-hari. Aplikasi *TikTok* yang memfasilitasi penggunaanya dalam mengakes informasi tentang berbagai topik seperti *fashion*, bisnis, pendidikan, berita terbaru dan informasi lainnya di awal desember tahun 2023. Aplikasi *TikTok* bekerja sama dengan platform tokopedia dengan memberikan fasilitas berupa sistem yang memudahkan seseorang menjual

dagangannya dan membeli barang dari sistem tersebut yang dinamakan *TikTok Shop* (Putri & Indriyani, 2024, p. 727).

Pada ranah pendidikan, dampak dari aplikasi *TikTok* sudah mulai terlihat dengan jelas. Banyak anak-anak hingga anak muda yang saat ini yang membahas tentang *TikTok*, merancang ide untuk dijadikan konten menarik sehingga bagus untuk diunggah, serta membahas berbagai hal yang tengah viral di platform tersebut. Pendidikan seharusnya fokus pada pemahaman proses pembelajaran saat ini. Akan tetapi, dengan kehadiran *TikTok* hal ini sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, tentu saja pada dunia pendidikan (Andreana, et al., 2024, p. 164).

Menurut Djarijah (2022, p. 16), *TikTok* merupakan aplikasi yang memberikan efek spesial, unik dan menarik yang dapat digunakan oleh para pengguna aplikasi dengan mudah untuk membuat video pendek yang keren dan bisa menarik perhatian banyak orang yang telah menontonnya. Aplikasi *TikTok* adalah sebuah jejaring sosial dan platform musik video Tiongkok yang diluncurkan pada bulan September 2016. Aplikasi ini adalah aplikasi pembuatan video pendek dengan musik yang sangat digemari oleh semua banyak orang termasuk orang dewasa, anak-anak dan remaja. Oleh karena itu aplikasi *TikTok* ini sudah sangat banyak digunakan oleh semua orang untuk kepentingan mereka masing-masing.

Penggunaan aplikasi ini mempunyai dampak positif dan dampak negatif khususnya terhadap anak sekolah dasar dengan perilaku sopan santun mereka, dan juga motivasi belajar mereka. Pengaruh buruk dari aplikasi *TikTok*

banyaknya konten yang tidak pantas dilihat serta tidak mempunyai etika dan tidak pantas dijadikan contoh untuk orang lain yang melihatnya terutama dari aspek moral, karakter perilaku sopan santun dalam pergaulan anak sekolah dasar. Pada usia sekolah dasar, siswa cenderung mengikuti dan penasaran dengan hal baru yang mereka lihat baik dari lingkungan sekitar maupun melalui media sosial. Karakter sopan santun itu sendiri mencakup tentang bagaimana menghargai orang tua, guru serta menjaga etika dalam ucapan maupun tindakan yang diinstruksikan oleh guru seperti kedisiplinan pengerjaan tugas sekolah, daya tarik anak dalam belajar, menaati peraturan yang ada di sekolah, serta anak kepada guru mempunyai sikap menghormati dan saling menghargai, menyayangi sesama teman. Permasalahan yang ditemukan disekolah dasar, terjadinya pergeseran sopan santun dalam penggunaan kosakata yang baru tentunya tidak sesuai dengan norma sopan santun, berkata kasar seperti anjir, anjai, babi. Kemudian ada beberapa sikap siswa yang tidak memperlihatkan sikap hormat kepada guru seperti tidak senyum, sapa dan salam. Begitu juga dengan teman sebayanya (Sutisna, 2024 p. 2-7).

Penelitian ini penting karena dampak dari penggunaan aplikasi *TikTok* semakin meluas di kalangan anak-anak sekolah dasar. Dengan banyaknya waktu yang di habiskan siswa di platform tersebut, ada kekhawatiran bahwa konten yang mereka konsumsi dapat mempengaruhi perilaku sopan santun mereka di kehidupan sehari-hari dan di sekolah. (Iwan, 2023, p. 18), menyatakan bahwa sopan santun adalah perilaku yang baik dan ramah, di mana kita menghormati orang lain sesuai dengan norma yang berlaku. Sopan santun dapat ditunjukkan

kepada siapa saja, kapan saja, dan dimana saja saat kita berkomunikasi atau bergaul. Pengembangan kualitas siswa dalam kepribadian dan karakter sangat penting untuk kemajuan bangsa, dan pendidikan memiliki peran besar dalam menyiapkan generasi muda menghadapi tantangan dimasa depan. Penanaman dan pembinaan kepribadian serta perilaku dan karakter perlu dilakukan sejak dini (Suwardani, 2020, p. 69). Oleh karena itu, penting untuk melakukan menganalisis dampak penggunaan *TikTok* terhadap perilaku sopan santun siswa, mengingat bahwa perilaku yang terbentuk di dunia maya dapat mencerminkan dan memengaruhi perilaku mereka di kehidupan sehari-hari. Mengenai permasalahan ini, diharapkan sekolah dan orang tua dapat mengarahkan penggunaan media sosial yang lebih positif dan mendidik, serta menanamkan nilai-nilai sopan santun yang diperlukan dalam perkembangan karakter siswa.

Keterbaruan penelitian ini adalah melihat konten-konten terbaru dari aplikasi *TikTok* di era sekarang yang mempengaruhi perilaku sopan santun siswa pada tingkatan sekolah dasar. Penelitian ini fokusnya yang spesifik terhadap dampak penggunaan aplikasi *TikTok* terhadap perilaku sopan santun siswa. Akan tetapi, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya, penelitian ini lebih membahas dampak penggunaan aplikasi *TikTok* terhadap perilaku sopan santun dalam konteks yang lebih mendalam. Meskipun banyak penelitian sebelumnya telah membahas serta mengeksplorasi dampak media aplikasi *TikTok* secara umum, penelitian ini dengan menganalisis perilaku dari siswa di lingkungan sekolah dasar yang dimana belum banyak diteliti secara mendalam. Khususnya di SD Negeri 2 Sungaiselan belum pernah ada penelitian

sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan cara yang lebih baik dalam menggunakan aplikasi agar siswa bersikap lebih sopan santun di kehidupan sehari-hari serta pembentukan etika yang baik di era digital ini.

Berdasarkan dari hasil pra observasi pada saat pada saat peneliti mengikuti program Kampus Mengajar Angkatan 7 tahun 2024, tempatnya di SD Negeri 2 Sungaiselan. Peneliti cukup mengetahui bagaimana perilaku siswa-siswa yang ada di sana. Siswa kelas V di sana, rata-rata mempunyai akun *TikTok*. Penggunaan aplikasi *TikTok* ini kerap kali mereka bahas pada saat jam istirahat. Hal ini disebabkan karena pada aplikasi *TikTok* terdapat fitur-fitur yang menarik dan mudahnya untuk mengakses konten yang disukai dan konten yang viral. Jadi, sangat mempengaruhi perilaku siswa pada saat di sekolah dan terlihat pada saat proses pembelajaran di kelas. Perilaku siswa pada saat proses pembelajaran di kelas V ada yang mengucapkan kata kata yang tidak sopan atau berkata kasar, bahasa yang tidak pantas, suka bercanda kelewatan, mereka sering meniru joget *TikTok*, masuk keluar kelas sekenanya tanpa izin guru, dan ada yang meminjam barang teman tanpa seizin mereka.

Pemilihan permasalahan di atas didukung dan diperkuat oleh penelitian-penelitian yang relevan, yakni pertama penelitian yang dilakukan oleh Yulia, Purbosari dan Angganing (2024), dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *TikTok* memiliki dampak negatif yang lebih besar dibandingkan positif terhadap karakter sopan santun anak-anak. Dampak negatifnya yaitu kurang sopan santun, penggunaan kata-kata kasar, dan kurangnya budaya salam. Kedua, penelitian dari Biduri, Akhir, dan Rahmatiah (2023), dimana hasil penelitian

menunjukkan bahwa siswa menggunakan *TikTok* untuk hiburan, tetapi dampak negatifnya termasuk kurangnya perhatian terhadap lingkungan dan perilaku kurang sopan. Meskipun ada dampak positif seperti peningkatan kognitif dan kreativitas, dampak negatif lebih dominan, termasuk kurangnya sopan santun terhadap guru, orang tua, dan teman sebaya. Ketiga, penelitian dari Annida, Setiadi dan Kuryanto (2024), dimana hasil penelitiannya menunjukkan yakni, bahwa dampak positif yaitu termasuk peningkatan kreativitas, kepercayaan diri, dan pengetahuan siswa sedangkan dampak negatif dari penggunaan *TikTok* terhadap perilaku yaitu meliputi penundaan tanggung jawab dalam belajar dan beribadah, serta perilaku kurang sopan. Keempat, penelitian dari Sutisna, Hidayat, dan Merliana (2024), dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media sosial *TikTok* berpengaruh terhadap sopan santun siswa. Dampaknya beragam tergantung dari intensitas siswa bermain media social *TikTok*. Kelima, penelitian dari Sangadji (2024), dengan hasil penelitiannya yang paling menonjol yaitu bahwa aplikasi *TikTok* mengubah perilaku atau sikapnya. Dampak positif yang ditimbulkan antara lain dapat dengan mudah menjaring pertemanan, dapat digunakan sebagai media promosi, sebagai media komunikasi dengan teman, dan dapat sebagai alternatif untuk mencari informasi baik itu berita terkini serta pendidikan teknologi. Selanjutnya dampak negatif yaitu, terutama dengan seringnya mengakses dan menggunakan social media dapat mengakibatkan kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitar, kurangnya konsentrasi dalam pembelajaran, adanya perilaku negatif dan menyebarkan berita hoax.

Berpatokan pada pemaparan-pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki bagaimana dampak positif dan dampak negatif dalam penggunaan aplikasi *TikTok* terhadap perilaku sopan santun siswa kelas V di SD Negeri 2 Sungaiselan. Tidak hanya itu saja, peneliti melakukan penelitian ini juga untuk memberikan informasi bagi siswa, bagi guru, bagi sekolah, dan bagi masyarakat untuk mengedukasi penggunaan aplikasi *TikTok* yang baik. Berdasarkan dari itu, peneliti melakukan sebuah penelitian dengan judul **“ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN APLIKASI *TIKTOK* TERHADAP PERILAKU SOPAN SANTUN SISWA KELAS V DI SD NEGERI 2 SUNGAISELAN”**.

1.2 Fokus dan Sub Fokus Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Dampak positif dan negatif penggunaan Aplikasi *TikTok* terhadap perilaku sopan santun siswa kelas V SD Negeri 2 Sungaiselan.

1.2.2 Sub Fokus Penelitian

Upaya guru dalam menanamkan perilaku sopan santun kelas V di SD Negeri 2 Sungaiselan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus dan sub fokus dalam penulisan proposal penelitian ini, maka dapat dirumuskan masalah, yaitu:

- a. Apa dampak positif dan negatif dari penggunaan aplikasi *TikTok* terhadap perilaku sopan santun siswa kelas V di SD Negeri 2 Sungaiselan?

- b. Bagaimana upaya guru dalam menanamkan perilaku sopan santun siswa kelas V di SD Negeri 2 Sungaiselan?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut, untuk:

- a. Mendeskripsikan dampak positif dan negatif penggunaan aplikasi *TikTok* terhadap perilaku sopan santun siswa kelas V di SD Negeri 2 Sungaiselan.
- b. Mendeskripsikan upaya guru dalam menanamkan perilaku sopan santun siswa kelas V di SD Negeri 2 Sungaiselan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan penelitian ini adalah:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dipergunakan bisa menjadi referensi dalam penelitian dampak penggunaan aplikasi *TikTok* terhadap perilaku sopan santun siswa.

1.5.2 Secara Praktis

1. Bagi Siswa

Mengarahkan siswa untuk lebih bijak dalam menggunakan aplikasi *TikTok* agar tidak mengabaikan nilai-nilai kesopanan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Guru

Memberikan pandangan baru tentang cara mendidik siswa agar mampu menyaring konten di media sosial yang mereka lihat.

3. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan tentang penggunaan aplikasi *TikTok* terhadap perilaku sopan santun.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai aplikasi *TikTok* terhadap perilaku sopan santun siswa, serta dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.