

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era abad ke-21 teknologi informasi semakin berkembang dalam kehidupan masyarakat karena dianggap sebagai fasilitas untuk membantu pekerjaan. Banyak terobosan baru teknologi informasi yang tercipta di berbagai bidang. Begitu pula di bidang pendidikan, teknologi informasi seperti PC, Laptop, bahkan Mobile Smartphone digunakan oleh pendidik maupun siswa sebagai alat penunjang pembelajaran. Di Indonesia sendiri, pembelajaran menggunakan bantuan teknologi informasi telah diterapkan. (Akmal dan Susanto, 2018:198).

Semakin berkembangnya zaman, maka teknologi juga semakin berkembang, mulai dari tayangan televisi, media sosial, dan internet. Semua berlomba-lomba untuk menyajikan segala sesuatu yang baru yang diminati oleh berbagai kalangan. Kini, konten video banyak juga tersebar di media sosial di berbagai Negara, termasuk Indonesia. Dapat dikatakan pertumbuhan konten video sendiri ditunjang dengan kemajuan dari kecepatan internet sehingga dapat diunggah ke internet dengan cepat. Banyak platform maupun aplikasi yang menyediakan dukungan pembuatan video dengan hal menarik pada pengguna smartphone.

Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein. Media sosial merupakan bagian dari media digital. Media sosial adalah sarana untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan saling berbagi yang berbantuan internet. Media sosial tersebut berisi berbagai aplikasi berbasis internet yang dibangun atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 yang memungkinkan penciptaan pertukaran user-generated content. Selain itu menurut Antony Mayfield. Media sosial adalah media online yang pemakainya mudah mengikuti. Media sosial adalah alat yang digunakan untuk berkolaborasi,

menyampaikan atau mengobrol, dan menawarkan satu sama lain dengan memanfaatkan bantuan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan umpan balik secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas. Salah satunya terdapat pada aplikasi *Tik-Tok* yang berasal dari Negeri Tirai Bambu. Di Indonesia, aplikasi yang sedang menjadi perbincangan hangat dan sedang banyak diminati oleh berbagai jenis kalangan adalah aplikasi *Tik-Tok*. *Tik-Tok* merupakan aplikasi yang memiliki banyak pengguna, sehingga aplikasi *Tik-Tok* saat ini di digunakan oleh semua kalangan, baik muda maupun orang tua, bahkan anak-anak di bawah umur.

Menurut Michael, (2019:39). Aplikasi *Tik-Tok* adalah aplikasi yang memberikan special effect unik dan menarik yang dapat digunakan oleh penggunanya dengan mudah, sehingga dapat membuat video pendek dengan hasil yang keren serta dapat dipamerkan kepada teman-teman atau pengguna lainnya. Aplikasi sosial video pendek ini memiliki dukungan musik yang banyak sehingga penggunanya dapat melakukan performanya dengan tarian, gaya bebas, dan masih banyak lagi. Aplikasi *Tik-Tok* ini juga memiliki manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu seperti mengasah kreatifitas anak dalam pembuatan video pendek, akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam penggunaan aplikasi *Tik-Tok*, seperti meniru gerakan dan gaya orang dewasa yang ada di aplikasi *Tik-Tok* tersebut yang tidak sepatasnya ditiru dan dilihat untuk anak dibawah umur, sehingga kehadiran aplikasi *Tik-Tok* ini dapat membuat karakter anak terganggu dengan tingkah laku dan sikap yang tidak sesuai, serta dapat mengubah pola pikir sehingga dapat merusak moral anak baik itu knowing yaitu dari segi pengetahuan contohnya anak tidak lagi belajar mencari ilmu pengetahuan mereka sibuk dengan memainkan smartphone dan membuat video *Tik-Tok*, feeling yaitu perasaan contohnya mereka asyik dengan masalah percintaan disaat umurnya yang belum pantas dengan hal yang demikian, kemudian action yaitu dari segi tindakan, contohnya mereka asyik dengan membuat video *Tik-Tok*

dengan gerakan gaya yang tidak cocok dan tidak pantas untuk ditiru dan diikuti oleh mereka. Oleh karena itu peran orang tua sangat penting, untuk membatasi penggunaan aplikasi *Tik-Tok* pada anak, agar daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang berkarakter yang baik, aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain (Lia Valiana, 2020:20).

Fakta dilapangan menunjukkan bahwa aplikasi Tik-Tok adalah media yang menampilkan berbagai video dengan disandingkan berbagai genre musik, baik musik pop, musik islami, musik dj, maupun dangdut. Aplikasi *Tik-Tok* menurut salah satu siswa SDN Wadas III mengatakan bahwa aplikasi *Tik-Tok* ini dapat menjadi hiburan disaat sedang lelah, bosan, dan kesal, sedangkan menurut wali siswa mengatakan bahwa aplikasi *Tik-Tok* sangat merugikan, salah satunya dari segi kuota cepat habis, kemudian sering menghabiskan waktu di rumah dengan bermain HP atau membuat video, hal tersebut tidak membawa manfaat. Menurut wali kelas, terkadang melihat siswanya berjoget di dalam kelas pada saat proses belajar mengajar tetapi tidak ada musiknya, hal tersebut dapat mengubah pola pikir dan pola belajar anak yang tidak serius dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain *Tik-Tok* setiap hari akan membuat perilaku anak berubah, anak bisa cepat marah dan kesal saat mereka sibuk dengan membuat video Tik-Tok, selain itu dapat mempengaruhi pola belajar anak. Dari hasil wawancara banyak sekali yang menjawab bahwa siswa SDN Wadas III menyukai aplikasi *Tik-Tok*.

Dari asumsi di atas penulis tertarik untuk mengangkat judul Skripsi tentang “Kajian Dampak Aplikasi *Tik-Tok* Pada Pembentukan Perilaku dan Pola Belajar Siswa”. Penelitian ini mengamati tentang perilaku dan pola belajar siswa Sekolah Dasar di SDN Wadas III Kecamatan Telukjambe Timur Karawang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang di atas, dapat diidentifikasi suatu masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Perilaku dan pola belajar siswa berubah dikarenakan sering bermain dan menonton video Tik-Tok.
2. Kecanduan bermain dan menonton video Tik-Tok dapat mempengaruhi pola pikir siswa.
3. Akibat dari kecanduan bermain dan menonton video Tik-Tok, kemungkinan dapat mempengaruhi perkembangan siswa.

C. Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan tidak meluas, penulis membatasi penelitian pada dampak aplikasi Tik-Tok terhadap pembentukan perilaku dan pola belajar siswa di lingkungan sekolah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perubahan perilaku siswa yang sering menonton video Tik-Tok?
2. Bagaimana perubahan pola belajar siswa yang sering menonton video Tik-Tok?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai penulis melalui penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui perubahan perilaku siswa yang sering menonton video *Tik-Tok*
2. Untuk mengetahui pola belajar siswa yang sering menonton video *Tik-Tok*

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan yang baik bagi pihak sekolah maupun masyarakat pada umumnya sebagai pengembangan ilmu pengetahuan (secara akademik). Secara lebih rinci kegunaan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat digunakan sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, menambah wawasan bagi peneliti tentang bagaimana dampak aplikasi *Tik-Tok* pada pembentukan perilaku dan pola belajar siswa di SDN Wadas III Karawang.
- b. Bagi guru, sebagai tambahan informasi bagi pendidik mengenai dampak aplikasi *Tik-Tok* pada pembentukan perilaku dan pola belajar siswa, sehingga dapat memberikan arahan yang baik kepada siswa.
- c. Bagi siswa, sebagai tambahan informasi mengenai dampak aplikasi *Tik-Tok* pada perilaku dan pola belajar siswa.

