

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

a. Pembelajaran Era Digital

Pada era digital atau era informasi sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dan tersebar informasi dan pengetahuan dari dan ke seluruh dunia menembus batas jarak, tempat, ruang dan waktu. Kenyataannya dalam kehidupan manusia di era digital ini akan selalu berhubungan dengan teknologi. Teknologi pada hakikatnya adalah proses untuk mendapatkan nilai tambah dari produk yang dihasilkannya agar bermanfaat. Teknologi telah mempengaruhi dan mengubah manusia dalam kehidupannya sehari-hari, sehingga jika sekarang ini ‘gagap teknologi’ maka akan terlambat dalam menguasai informasi, dan akan tertinggal pula untuk memperoleh berbagai kesempatan maju. Informasi memiliki peran penting dan nyata, pada era masyarakat informasi (*information society*) atau masyarakat ilmu pengetahuan (*knowledge society*). Informasi dan komunikasi sebagai bagian dari teknologi juga sedang berkembang sangat pesat, mempengaruhi berbagai kehidupan dan memberikan perubahan terhadap cara hidup dan aktivitas manusia sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat pula, diantaranya dengan adanya pembelajaran digital (*digital learning*). Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi itu, pendidikan dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Pendidikan tidak antipati atau alergi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun sebaliknya menjadi subyek atau pelopor dalam pengembangannya. Orang-orang yang berkepentingan dengan pendidikan dituntut memiliki kemampuan memahami teknologi sesuai dengan

kebutuhannya atau melek teknologi yang disebut juga memiliki literasi teknologi, karena akan berperan dalam kehidupan masa kini dan masa yang akan datang. Akibatnya, dalam dunia pendidikan pada masa kini dan masa yang akan datang ada beberapa kecenderungan antara lain sistem pembelajaran yang semakin berkembang dengan adanya kemudahan untuk menyelenggarakan pendidikan. Aplikasi teknologi informasi dan komunikasi yang merupakan pengembangan teknologi, diantaranya adalah media komputer. Komputer merupakan alat dan aplikasi teknologi berbasis informasi dan komunikasi yang dimanfaatkan sebagai perangkat utama untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat dengan memproses, menyajikan, dan mengelola informasi. Pengolahan data dengan komputer disebut dengan Pengolaan Data Elektronik (*Electronic Data Processing – EDP*). Pengolaan Data Elektronik adalah proses manipulasi data menjadi suatu informasi yang lebih berguna. Data merupakan objek yang belum diolah dan akan dilakukan pengolahan yang sifatnya masih mentah. Sedangkan informasi adalah data yang telah diolah dan sifatnya menjadi data lain yang bermanfaat.⁷

b. Tantangan Pembelajaran di Era Digital

Dengan berkembangnya pendidikan era digital maka memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan yang berlimpah ruah serta cepat dan mudah. Menjawab tantangan pendidikan di era digital ini, maka guru dan siswa di abad 21 harus mampu berkomunikasi dan beradaptasi mengikuti perkembangan jaman, dalam hal ini adalah perkembangan teknologi, selain itu dengan terus berkembangnya jaman, maka berbanding lurus dengan berkembangnya permasalahan-permasalahan yang membutuhkan penyelesaian dengan pemikiran tingkat tinggi. Permasalahan yang dihadapi adalah globalisasi, pertumbuhan perekonomian, kompetisi internasional, permasalahan lingkungan, budaya, dan politik, permasalahan kompleks ini

⁷ Munir, *Pembelajaran Digital*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2017) Hal. 1-2

menyebabkan sangat pentingnya mengembangkan kemampuan dan pengetahuan untuk sukses di abad ke 21. Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidik) berbasis TIK menjadi tidak terelakan lagi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan e-learning ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional kedalam bentuk digital, baik secara isi (contents) dan sistemnya.⁸

Penjelasan tersebut, peneliti memberikan pendapat bahwa banyak sekali yang harus dilawan pada era digital seperti sekarang demi tercapainya tujuan pembelajaran. Misalnya terdapat berbagai aplikasi yang memberikan dampak buruk bagi peserta didik baik sikap maupun perbuatannya serta dilihat dari anak sekolah sering menirukan berbagai perilaku yang dilihatnya dari berbagai macam teknologi digital.

c. Potensi Pembelajaran Digital

Ada 3 potensi atau fungsi pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu sebagai alat komunikasi, alat mengakses informasi, dan alat pendidikan atau pembelajaran.

1) Potensi Alat Komunikasi

Dengan menggunakan pembelajaran digital, dapat berkomunikasi kemana saja secara cepat. Misalnya, dapat berkomunikasi dengan menggunakan e-mail, atau berdiskusi melalui chatting maupun mailing list. Berkomunikasi dengan e-mail atau chatting berbeda dan lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan menggunakan telepon dan *facsimile* (fax) yang juga sama-sama mampu menyampaikan informasi sangat

⁸ Erwin Sawitri, Made Sumita Astiti dan Yessi Fitriani, *Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 03 Mei 2019. Hal. 203

cepat. Pada komunikasi yang menggunakan telepon, semakin jauh jarak orang yang berkomunikasi, semakin mahal pula biaya pulsa telepon yang harus dibayar. Pembayaran akan semakin mahal lagi manakala waktu berkomunikasi berlangsung lebih lama sesuai dengan banyaknya informasi yang disampaikan. Di sisi lain, berkomunikasi melalui pembelajaran digital, pulsa telepon yang dibayar hanyalah pulsa lokal. Tidak ada pengaruh jarak atau jauhdekatnya orang yang dihubungi (komunikasikan). Cukup membayar biaya pulsa telepon lokal di samping biaya langganan bulanan kepada *Service Provider* (ISP), maka berbagai informasi atau dokumen yang perlu dikomunikasikan dapat terkirimkan dengan sangat cepat. Manakala dokumen yang akan dikirimkan cukup banyak, maka dokumen tersebut dapat disiapkan secara cermat terlebih dahulu dan kemudian dikirimkan sebagai lampiran e-mail (*attachment*). Dengan demikian, kemungkinan kesalahan penyampaian informasi dapat dihindarkan. Sedangkan komunikasi melalui *facsimile* (fax), prosesnya memang sama-sama berlangsung sangat cepat. Informasi atau dokumen yang akan dikirimkan telah dipersiapkan terlebih dahulu. Perbedaannya adalah bahwa semakin jauh jarak tujuan pengiriman fax, maka semakin besar pula biaya yang harus dibayar. Biaya pengiriman ini akan semakin besar lagi manakala semakin banyak jumlah lembar dokumen yang akan dikirimkan lewat fax. Sekalipun demikian, masih belum atau tidak ada jaminan mengenai kualitas penerimaan dokumen yang dikirimkan, karena adakalanya terjadi gangguan dalam penerimaan, seperti misalnya tidak semua lembar dokumen secara utuh (lengkap) diterima di tempat tujuan, di samping kualitas teksnya ada kalanya juga tidak jelas atau mengalami distorsi. Komunikasi yang diuraikan di atas masih bersifat dari seorang kepada seorang yang lain (*one-to-one communication*). Dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran digital, maka komunikasi

dari seorang kepada banyak orang (*one-to-many communication*) dapat dilakukan secara simultan/bersamaan, yaitu misalnya melalui fasilitas; *learning management system (LMS)*, *e-mail*, *mailing list*, atau *chatting*.

2) Potensi Akses Informasi

Melalui pembelajaran digital, dapat diakses berbagai informasi, seperti prakiraan cuaca, perkembangan sosial, ekonomi, budaya, politik, ilmu pengetahuan, dan teknologi yang disajikan oleh berbagai sumber tanpa harus berlangganan. Pembelajar dapat mengakses berbagai referensi, baik yang berupa hasil penelitian, maupun artikel hasil kajian dalam berbagai bidang. Melalui pembelajaran digital informasi dalam berbagai bidang yang tersedia atau perkembangan yang terjadi di seluruh penjuru dunia (*global world*) dapat diakses dengan cepat diketahui oleh banyak orang. Begitu pula dengan informasi yang menyangkut bidang pendidikan atau pembelajaran mudah, banyak, dan cepat untuk diakses. Pembelajar tidak harus hadir langsung di ruang kelas/kuliah untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, namun cukup hanya duduk saja dari tempat masing-masing di depan komputer (tentunya menggunakan komputer yang dilengkapi fasilitas koneksi ke pembelajaran digital) dan menggunakannya. Pembelajar dapat berinteraksi dengan sumber belajar, baik yang berupa materi pembelajaran itu sendiri maupun dengan pengajar yang membina atau bertanggungjawab mengenai materi pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran digital ini pembelajar memiliki pilihan atau alternatif untuk belajar secara tatap muka atau melalui pembelajaran digital.

3) Potensi Pendidikan dan Pembelajaran

Perkembangan teknologi pembelajaran digital yang sangat pesat dan merambah ke seluruh penjuru dunia telah dimanfaatkan oleh berbagai negara, institusi, dan ahli untuk berbagai kepentingan

termasuk di dalamnya untuk pendidikan dan pembelajaran. Upaya yang dilakukan adalah mengembangkan perangkat lunak (program aplikasi) yang dapat menunjang peningkatan mutu pendidikan atau pembelajaran. Perangkat lunak yang telah dihasilkan akan memungkinkan para pengembang pembelajaran (*instructional developers*) bekerjasama dengan ahli materi pembelajaran (*content specialists*) mengemas materi pembelajaran elektronik (pembelajaran digital material). Materi pembelajaran elektronik dikemas dan dimasukkan ke dalam jaringan sehingga dapat diakses melalui pembelajaran digital, kemudian dilakukan disosialisasikan ketersediaan program pembelajaran tersebut agar dapat diketahui oleh masyarakat luas khususnya para pembelajar. Para pengajar juga perlu memiliki kemampuan mengelola dengan baik penyelenggaraan kegiatan pembelajaran digital melalui internet. Pembelajaran melalui pembelajaran digital dapat diberikan dalam beberapa format (Wulf, 1996), diantaranya, “*Electronic mail (delivery of course materials, sending in assignments, getting and giving feedback, using a course listserv., i.e., electronic discussion group, (2) Bulletin boards/newsgroups for discussion of special group, (3) Downloading of course materials or tutorials, (4) Interactive tutorials on the Web, dan (5) Real time, interactive conferencing using MOO (Multiuser Object Oriented) systems or digital Relay Chat*”.⁹

2. Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Media sosial ini memainkan peran penting dalam kehidupan masyarakat. Rentang usia masyarakat yang menggunakan media sosial pun beraneka ragam. Dari rentang usia sekolah hingga usia purna kerja menggunakan media sosial untuk pelbagai kepentingan. Ada yang menggunakan media sosial untuk kepentingan pembelajaran. Ada yang

⁹ Munir, *Pembelajaran Digital*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2017) Hal. 7-10

menggunakan sosial media untuk memperlancar pekerjaannya. Adapula yang menggunakan media sosial untuk sekedar mencari informasi. Sebagian orang menggunakan media sosial untuk menjalin interaksi dengan orang lain.¹⁰

Media sosial pada hakekatnya seperangkat alat online yang mendukung interaksi sosial antar pengguna. Istilah ini agak berbeda dengan media tradisional seperti televisi dan buku yang menyampaikan pesan pada khalayak massa namun tidak memfasilitasi terjadinya interaksi yang dialogis antara pengguna media sosial untuk membicarakan isi pesan. Media sosial telah mengubah komunikasi yang bersifat monolog (satu-ke-banyak) ke dalam komunikasi dialogis (banyak-ke-banyak). Hal ini menunjukkan sebuah tahapan perkembangan teknologi media sosial yang senantiasa memperhatikan kondisi sosiologis penggunaannya. Media sosial yang berkembang pada saat ini diantaranya email, facebook, instagram, twitter, youtube, whatsapp, dan sebagainya. Sistem media sosial hadir dalam berbagai bentuk dan mendukung berbagai jenis interaksi. Meskipun media sosial menghubungkan secara individual antara pengguna yang satu dengan lainnya, media sosial melakukannya dengan cara yang sangat berbeda tergantung pada karakteristik media sosial seperti apa yang diinginkannya. Karakteristik media sosial yang diinginkan oleh pengguna dapat menentukan pilihan pertanyaan seperti ini: Siapa yang dapat melihat apa? Siapa yang bisa membalas 11 siapa? Berapa lama konten terlihat? Apa yang bisa link ke apa? Siapa yang bisa menautkan siapa? Seperti yang dibahas dalam pembukaan bab ini, pilihan desain media sosial dapat mempengaruhi interaksi sosial sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan pengguna. Selain itu, praktik sosial, hubungan pribadi, dan sejarah sangat mempengaruhi bagaimana sistem media sosial digunakan. Para teknokrat media sosial sukses

¹⁰ Tongkotow Liedfray, Fony J Waani dan Jouke J Lasut, *Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara*, Jurnal Ilmiah Society Volume 2 Nomor 1 Tahun 2022. Hal. 2

menciptakan media seperti forum email dan diskusi, pada hakikatnya merupakan sebuah upaya untuk memenuhi beragam kebutuhan individu dan masyarakat. Meskipun kita semua sudah dapat mengenal banyak sistem media sosial dengan baik, penting untuk membedakan antara sistem yang berbeda seperti email, wiki, dan game video multiplayer secara besar-besaran sambil mengenali kesamaannya.¹¹

Menurut peneliti, media sosial merupakan perantara audio visual yang menarik bagi yang melihat dan menggunakannya di era digital. Media sosial terdiri dari berbagai macam seperti Instagram, Facebook, WhatApps, TikTok dan masih banyak lagi. Sasaran utamanya yakni anak muda baik anak-anak hingga remaja bahkan orang tua.

b. Karakteristik Media Sosial

Berikut ada lima karakteristik media sosial :

- 1) Partisipasi, di mana menurutnya media sosial mendorong kontribusi dan umpan balik followers yang tertarik dengan pesan yang dibagi melalui akun media sosial dalam hal ini twitter dan instagram Diskominfo.
- 2) Keterbukaan, dimana semua postingan untuk umpan balik maupun partisipasi. Media sosial membuka ruang untuk pemungutan suara, komentar dan pertukaran informasi bagi sesama pengguna baik repost di instagram maupun retweeted di twitter.
- 3) Percakapan, di mana media sosial memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah melalui akunnya.
- 4) Komunitas, berbagai komunitas di media sosial bisa tampil secara cepat dan berinteraksi secara efektif dalam bidang yang mereka sukai.

¹¹ Catur Suratnoaji, Nurhadi dan Yuli Candrasari, *Metode Analisis Media Sosial Berbasis Big Data*, (Banyumas: Susanti Institue, 2019). Hal. 10-11

- 5) Konektivitas, menjadi keunggulan media sosial, karena bisa memanfaatkan berbagai link (tautan) ke situs web, sumber-sumber informasi dan masyarakat lainnya.¹²

c. Jenis-jenis Media Sosial

Terdapat berbagai macam media sosial sebagai berikut :

- 1) Aplikasi media sosial berbagi video (Video Sharing). Aplikasi berbagi video tentu sangat efektif untuk menyebarkan beragam program pemerintah. Ada tiga program yang perlu diperhatikan, terkait dengan jumlah user dan komunitas yang telah diciptakan oleh mereka yakni YouTube, Vimeo dan DailyMotion.
- 2) Aplikasi media sosial mikroblog. Aplikasi mikroblog tergolong yang paling gampang digunakan di antara program-program media sosial lainnya. Peranti pendukungnya tak perlu repot menggunakan telepon pintar, cukup dengan menginstal aplikasinya dan jaringan internet. Aplikasi ini menjadi yang paling tenar di Indonesia setelah Facebook. Ada dua aplikasi yang cukup menonjol dalam masyarakat Indonesia, yakni Twitter dan Tumblr.
- 3) Aplikasi media sosial berbagi jaringan sosial. Setidaknya ada tiga aplikasi berbagi jaringan sosial yang menonjol dan banyak penggunanya di Indonesia, khususnya untuk tipe ini. Yakni Facebook, Google Plus, serta Path.
- 4) Aplikasi berbagi jaringan profesional. Para pengguna aplikasi berbagi jaringan professional umumnya terdiri atas kalangan akademi, mahasiswa para peneliti, pegawai pemerintah dan pengamat. Sejumlah aplikasi jaringan profesional yang cukup populer di Indonesia antara lain LinkedIn, Scribd dan Slideshare.
- 5) Aplikasi berbagi foto. Aplikasi jaringan berbagi foto sangat populer bagi masyarakat Indonesia. Sesuai karakternya, aplikasi ini lebih banyak menyebarkan materi komunikasi sosial yang lebih

¹² Yusmanizar, dkk. *Analisis Karakteristik Penggunaan Media Sosial Pada Dinas Komunikasi Dan Informatika Kota Makassar*, Jurnalisa Volume 6 Nomor 2 Tahun 2020. Hal. 204-205

santai, tidak serius, kadang-kadang banyak mengandung unsur-unsur aneh, eksotik, lucu, bahkan menyeramkan. Sebab itulah, penyebaran program pemerintah juga efektif dilakukan lewat aplikasi ini. Tentu saja, materi yang disebarakan juga harus menyesuaikan karakter aplikasi ini. Materi itu dapat berupa kunjungan misi perdagangan ke daerah yang unik, eksotik, pasar atau komunitas perdagangan tertentu. Beberapa aplikasi yang cukup populer di Indonesia antara lain Pinterest, Picasa, Flickr dan Instagram.¹³

3. Aplikasi TikTok

a. Sejarah Aplikasi TikTok

Aplikasi TikTok adalah sebuah platform video musik jejaring sosial Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016. Aplikasi tersebut membolehkan para pemakai untuk membuat video musik pendek mereka sendiri. Sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018, TikTok mengukuhkan diri sebagai aplikasi yang paling banyak diunduh, tepatnya 45,8 juta kali. Angka itu mengalahkan aplikasi umum seperti YouTube, WhatsApp, Facebook Messenger, dan Instagram. Abad ke-21 bisa menjadi masa ketika kemajuan teknologi telah memasuki dunia yang dapat membuat hidup lebih mahir dan banyak orang telah berhasil memanfaatkan teknologi, salah satunya teknologi telah membuat segalanya kurang menuntut tanpa mempertimbangkan cara-cara yang rumit. Memang saat ini, teknologi tidak dapat dipisahkan dari berbagai aktivitas. Dari bangun hingga waktu tidur, tetap terkait dengan teknologi. Sebenarnya teknologi sudah muncul sebelum abad ke-21, tetapi teknologi saat ini jauh lebih maju, khususnya ada banyak pengungkapan sehubungan dengan web, pembuatan robot sebagai populasi manusia, dll. Inovasi yang maju juga dapat mencakup area

¹³ Tongkotow Liedfray, Fonny J Waani dan Jouke J Lasut, *Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara*, Jurnal Ilmiah Society Volume 2 Nomor 1 Tahun 2022. Hal. 2-3

yang berbeda, salah satunya adalah pendidikan. Berbicara tentang pendidikan, individu harus belajar membaca dengan teliti, mengetik, angka, dll. Belajar akan membuat individu melihat seluk beluk mengenai objek yang sedang dipertimbangkan, seperti analisis, identifikasi, dan mencari solusi terbaik dari sebuah masalah. Bagaimanapun, pendidikan mencakup arti yang luas. Belajar dengan memanfaatkan salah satu aplikasi video yang sedang trending di kalangan masyarakat Indonesia, khususnya TikTok. TikTok adalah salah satu platform video yang sering digunakan orang untuk merekam video mereka di ponselnya dengan durasi cukup singkat dari 15 detik sampai 1 menit dan platform ini juga menjadi aplikasi yang sedang trending saat ini. Terlebih lagi banyak orang yang sudah menggunakannya karena sangat menyenangkan sehingga TikTok mulai banyak digunakan oleh orang Indonesia. Bahkan, pada Desember 2019 Kementerian Pendidikan Indonesia telah memberikan pemikiran yang aneh yang dapat membuat orang-orang ceria dalam menghafal, lebih tepatnya menggunakan aplikasi TikTok sebagai pembelajaran di kurun waktu dunia.¹⁴

Aplikasi TikTok pernah di blokir pada 3 Juli 2018, TikTok mulai diblokir di Indonesia. Kemenkominfo telah melakukan pemantauan mengenai aplikasi ini selama sebulan dan mendapati akan banyak sekali masuknya laporan yang mengeluh tentang aplikasi ini. Terhitung sampai 3 Juli tersebut, laporan yang masuk mencapai 2.853 laporan. Menurut menteri Rudiantara, banyak sekali konten negatif terutama sekali untuk anak-anak. Namun dengan berbagai pertimbangan dan regulasi baru maka pada Agustus 2018 aplikasi

¹⁴ Adella Aninda Devi, *Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran*, Jurnal EPISTEMA Volume 3 Nomor 1 Tahun 2022. Hal. 11

TikTok ini dapat kembali di unduh. Salah satu regulasi yang ditengarai adalah batas usia pengguna, yaitu usia 11 tahun.¹⁵

b. Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi TikTok

Peserta didik begitu senang sekali menggunakan media sosial tik tok ini karena bagi mereka media sosial ini bisa menghibur mereka dikala mereka bosan. Adanya media sosial memberikan hiburan bagi setiap orang untuk menghilangkan rasa lelahnya atau rasa bosannya. Bahkan mereka bisa tertawa bahagia jika sedang menggunakan media sosial. Salah satu yang membuat mereka bisa tertawa bahagia yakni media sosial tik tok. Mengapa demikian? Karena dalam media sosial tik tok setiap orang khususnya peserta didik dapat melihat berbagai video dengan ekspresi musik yang berbeda-beda.¹⁶

c. Dampak Positif dan Negatif Aplikasi Tiktok dalam Pembelajaran Sekolah Dasar

1) Dampak Positif Aplikasi TikTok

Pengaruh dari penggunaan sosial media sendiri sangat beragam, baik itu dampak positif maupun dampak negatifnya. Dampak positif yang ditimbulkan antara lain dapat dengan mudah menjaring pertemanan, dapat digunakan sebagai media promosi, sebagai media komunikasi dengan teman, dapat digunakan sebagai alternatif untuk mencari informasi baik itu berita terkini, serta pendidikan teknologi.¹⁷

Selain secara umum dampak positif aplikasi TikTok ini bagi siswa sebagai berikut :

- a) Siswa dapat belajar mengembangkan keterampilan teknis dan sosial yang sangat dibutuhkan di zaman digital seperti

¹⁵ Evi Apriyani dan Wienike Dinar Pratiwi, *Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Kompleks di Era Pandemi Covid-19*, Jurnal Bahasa Indonesia Prima Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022. Hal. 38

¹⁶ Tri Buawa dan Dwi Maharani, *Penggunaan Aplikasi Tik Tok (Versi Terbaru) Dan Kreativitas Anak*, Jurnal Inovasi Volume 14 Nomor 1 Tahun 2020. Hal. 2

¹⁷ Nur Ilahin, *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tik-Tok Terhadap Karakter Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah*, IBTIDA' Volume 3 Nomor 1 Tahun 2022. Hal. 114

sekarangi ini. Mereka akan mampu belajar bagaimana cara beradaptasi, bersosialisasi dengan masyarakat sosial dan mengelola jaringan pertemanan.

- b) Memperluas jaringan pertemanan, siswa akan menjadi lebih mudah berteman dengan orang lain di seluruh dunia, meski sebagian besar diantaranya belum pernah mereka temui secara langsung.
- c) Menambah wawasan siswa tentang berita atau kabar yang sedang banyak dibicarakan.
- d) Siswa dapat bertukar pikiran dari perkataan orang sehingga lebih tanggap dan komunikatif terhadap sekitarnya.¹⁸

Pencarian peneliti, aplikasi TikTok mempunyai dampak positif berupa memudahkan seseorang untuk belajar dan mencari bermacam-macam materi serta guru secara langsung berupa video TikTok.

2) Dampak Negatif Aplikasi TikTok

Aplikasi TikTok merupakan salah satu aplikasi yang dapat membius anak-anak hingga dewasa. Aplikasi ini sangat menarik, mudah diakses dan mudah digunakan sehingga semua orang dapat mengaplikasikannya baik itu membuat video, melihat berbagai konten dan lain-lain. Karena dalam aplikasi tersebut semua orang bisa mengakses. Hal ini yang akan menjadi suatu permasalahan yang serius jika konten-konten yang kurang baik ditonton oleh anak-anak. Hal tersebut akan berdampak pada tindakan-tindakan yang dilakukan oleh anak..¹⁹

Banyak anak yang menggunakan aplikasi TikTok untuk mencari kesenangan. Apalagi saat pandemi mereka mudah bosan

¹⁸ Alfiyana Khoiratun, Pengaruh Jejaring Sosial Terhadap Perilaku Siswa (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014),h.22

¹⁹ Apriliyanti Muzayanati, Sutrisno dan Naila Husna Ramadhana, *Pengaruh Konten Tiktok Terhadap Degradasi Akhlak Anak Madrasah Ibtidaiyah Di Masa Pandemi*, Jurnal IBRIEZ Volume 7 Nomor 1 Tahun 2022, Hal. 44-45

karena banyak waktu yang dihabiskan di rumah dan melakukan hal-hal yang monoton. Anak pada usia SD masih sangat rentan untuk terkontaminasi hal-hal buruk yang ada di media sosial. Mereka masih belum bisa menyaring hal baik dan buruk yang terdapat di aplikasi TikTok. Anak seusia mereka juga mudah penasaran dengan suatu hal. Lemahnya pengawasan orang tua terhadap anak turut memberi andil masuknya efek negatif dari media sosial kepada anak. Jika orang tua tidak melakukan pengawasan yang ketat terhadap penggunaan media sosial anak, bukan tidak mungkin anak akan mengakses sesuatu yang tidak pantas untuk dilihat anak seusia mereka. Karena itu diperlukan upaya dari orang sekitar untuk menghalau dampak negatif yang bisa saja muncul karena sosial media. Upaya yang bisa dilakukan pun bermacam-macam dan tergantung situasi, kondisi dan lingkungan sekitar anak. Selain melakukan pengawasan, upaya lain yang bisa dilakukan adalah penanaman karakter seperti memberikan contoh teladan, pembiasaan dan penanaman nilai-nilai karakter sopan santun.²⁰

Secara rinci alfiana mengungkapkan bahwa selain positif tentunya ada dampak negative dari aplikasi TikTok dampak tersebut di uraikan sebagai berikut :²¹

- a) Berkurangnya waktu belajar, terlalu lama bermain aplikasi tik tok akan mengurangi jatah waktu belajar.
- b) Mengganggu kesehatan, terlalu banyak menatap layar handphone maupun komputer atau laptop dapat mengganggu kesehatan mata.

²⁰ Izza Nabila Agustyn dan Suprayitno, *Dampak Media Sosial (Tik-Tok) Terhadap Karakter Sopan Santun Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*, Jurnal PGSD Volume 10 Nomor 4 Tahun 2022. Hal. 736

²¹ Alfiyana Khoiratun, *Pengaruh Jejaring Sosial Terhadap Perilaku Siswa* (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014),h.23

- c) Siswa menjadi malas, tidak mengerjakan tugas karena selalu ingin tahu status teman-temannya, sehingga lebih banyak waktu yang terbuang sia-sia.
- d) Kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan. Ini dampak terlalu sering dan terlalu lama bermain media sosial (aplikasi tik tok), hal ini cukup mengkhawatirkan perkembangan kehidupan sosial anak.
- e) Memicu terjadinya aksi pornografi dan pelanggaran asusila. Mudah sekali aplikasi tik tok menemukan sesuatu yang berbau seks, karena hal itu banyak sekali dicari di internet.
- f) Menghamburkan uang, siswa dapat menghabiskan uangnya untuk membeli paketan internet atau online berjam-jam di warnet.

Dari dampak negatif diatas, peneliti menyimpulkan bahwa aplikasi TikTok mempunyai banyak sekali dampak buruk yang secara garis besar mempengaruhi perilaku seseorang. Dan yang lebih berbahaya lagi pengaruh ke anak SD karena mereka pasti akan menirukan apa yang dilihatnya di aplikasi TikTok.

4. Perilaku Menyimpang Siswa

a. Definisi Perilaku Menyimpang

Perilaku menyimpang (*deviant behaviour*) yaitu semua tindakan yang bertentangan dengan norma-norma yang berlaku dalam suatu sistem tata sosial masyarakat. Perilaku menyimpang didefinisikan sebagai suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang atau beberapa orang anggota masyarakat secara sadar atau tidak sadar yang bertentangan dengan norma dan aturan yang telah disepakati bersama, yang menimbulkan korban (*victims*) maupun tidak ada korban (*victims*). Perilaku menyimpang (*deviant behaviour*) yang menimbulkan korban dapat dikategorikan sebagai kejahatan, pelanggaran, dan kenakalan. Sedangkan perilaku menyimpang yang

tidak menimbulkan korban disebut penyimpangan, dimana korbannya adalah diri sendiri.²²

Sekolah dasar, siswa memasuki dunia yang baru dan selalu berada di bawah pengawasan guru, sebagai pengganti orang tua selama siswa berada di sekolah. Pada dasarnya, masing-masing siswa mengalami tahap-tahap perkembangan yang sama di sekolah, akan tetapi pada siswa tertentu akan mengalami gangguan perkembangan psikologis, baik dari dalam maupun dari luar dirinya yang akan mempengaruhi perilaku siswa tersebut. Siswa Sekolah Dasar pada umumnya berusia 6 hingga 13 tahun, masa yang merupakan awal transisi perubahan diri, yang ditandai dengan kecenderungan munculnya perilaku menyimpang karena siswa tersebut masih labil. Siswa usia Sekolah Dasar dengan mudah meniru apa yang dilihat dan didengarnya tanpa memahami dampaknya terlebih dahulu, tanpa menyadari tindak perilakunya menyimpang.²³

b. Pola Perilaku Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar

Anak-anak yang penuh inisiatif ketika mereka memasuki sekolah dasar akan mengarahkan energinya pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan intelektual. Mereka tertarik pada bagaimana sesuatu diciptakan dan bagaimana sesuatu bekerja. Mereka akan menghasilkan penemuan-penemuan baru sesuai dengan kemampuannya. Orang tua/guru yang bijaksana akan memberikan antusiasme pada ketertarikan anak/siswa terhadap kegiatan-kegiatan produktif untuk mendorong berkembangnya ketekunan pada anak/siswa. Pada periode ini anak cenderung berpikir intuitif yaitu berpikir dengan mengandalkan ilham. Anak-anak berimajinasi dalam

²² Ciek Julyati Hisyam dan Abdul Rahman Hamid, *Sosiologi Perilaku Menyimpang*, (Jakarta: LPP Pres, 2014) Hal. 8

²³ Kartika, *Perilaku Menyimpang Di Kalangan Siswa (Studi di Sekolah Dasar Negeri 31 Sepakat II Kecamatan Pontianak Tenggara)*, *Jurnal S-1 Sosiologi* Volume 5 Nomor 1 Tahun 2017, Hal. 2

menemukan dan menciptakan sesuatu dan mengkoordinasikan imajinasinya ke dalam ide atau produk yang dihasilkannya.²⁴

c. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar

Usia rata-rata anak Indonesia saat masuk sekolah dasar (SD) adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Jika mengacu pada pembagian tahapan perkembangan anak, maka anak usia sekolah berada dalam dua masa perkembangan, yaitu masa kanak-kanak tengah (6 s.d. 9 tahun) dan masa kanak-kanak akhir (10 s.d. 12 tahun). Anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu, pendidik hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Guru dalam upaya mencapai setiap tugas perkembangan tersebut, dituntut untuk memberikan bantuan berupa:

1. Menciptakan lingkungan teman sebaya yang mengajarkan keterampilan fisik;
2. Melaksanakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bergaul dan bekerja dengan teman sebaya, sehingga kepribadian sosialnya berkembang;
3. Mengembangkan kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman yang konkret atau langsung dalam membangun konsep; dan
4. Melaksanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan nilai-nilai sehingga siswa mampu menentukan pilihan yang stabil dan menjadi pegangan bagi dirinya.²⁵

²⁴ Masganti, *Perkembangan Peserta Didik*, (Medan: Perdana Publishing, 2012) Hal. 113-

d. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Menyimpang Siswa

Perilaku manusia secara umum merupakan segala bentuk perbuatan atau tindakan yang dilakukan oleh makhluk hidup. Perilaku juga memiliki arti sebagai suatu respon psikologis seseorang terhadap lingkungan disekitarnya. Proses terbentuknya perilaku dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal ini berasal dari diri manusia itu sendiri yang mencakup pengetahuan, kecerdasan, emosi, inovasi dan sebagainya yang berfungsi untuk mengolah rangsangan dari luar. Sedangkan faktor eksternal bisa saja berasal dari lingkungan sekitar yang meliputi lingkungan sekitar baik fisik maupun non fisik seperti iklim, sosial ekonomi, kebudayaan dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwasannya lingkungan merupakan faktor utama yang berpengaruh dalam perubahan perilaku seseorang. Khususnya berpengaruh kepada anak-anak di sekolah dasar. Jika lingkungan di sekitarnya baik maka kemungkinan besar hal-hal positif yang akan berpengaruh dalam kepribadian perilakunya. Namun jika lingkungan di sekitarnya kurang baik, maka kemungkinan besar hal-hal negatif yang akan berpengaruh dalam kepribadian perilakunya. Ada 3 macam lingkungan dalam masa kanak-kanak, yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Pada dasarnya lingkungan sekolah merupakan rumah kedua tempat menimba ilmu setelah lingkungan keluarga. Banyak waktu yang dihabiskan oleh anak-anak di sekolah yaitu sekitar 6 sampai 7 jam sehari. Sehingga selain keluarga dan masyarakat, penghuni sekolah pun juga sangat mempengaruhi perilaku pada anak. Beberapa orang beranggapan bahwasannya lingkungan sekolah merupakan lingkungan yang baik, sangat mendidik dan pastinya

²⁵ Nurhidayah, dkk. *Psikologi Pendidikan*, (Semarang: Universitas Negeri Malang, 2017) Hal. 7-8

sebuah lingkungan yang membawa dampak positif bagi siswa sekolah dasar. Bahkan mereka meyakini siswa yang bersekolah pasti akan merubah siswa menjadi lebih pandai dan akhlak atau perilaku mereka menjadi lebih baik.²⁶

B. Kajian Pustaka

Berdasarkan penelusuran yang peneliti lakukan terdapat beberapa karya ilmiah yang terkait dengan aplikasi TikTok, karya ilmiah yang di dalam skripsinya mengangkat judul yang sama, namun bertitik fokus yang berbeda diantaranya:

1. Titis Indra Lukita dengan judul *Pengaruh Kecanduan Media Sosial TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SD Negeri 1 Mengangkang Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2021/2022*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bawah terdapat pengaruh kecanduan media sosial TikTok terhadap kepercayaan diri siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Mengangkang Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi pada uji regresi linier sederhana lebih kecil dari taraf signifikansi, yaitu $0.003 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh kecanduan media sosial TikTok terhadap kepercayaan diri siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh kecanduan media sosial TikTok terhadap kepercayaan diri siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Mengangkang Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas khususnya di kelas V.
2. Mitha Shintia Noviana dengan judul *Pengaruh Media Sosial TikTok Terhadap Perilaku Narsisme Siswa Pada Kelas V SD Negeri 83 Palembang*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh media sosial TikTok terhadap perilaku narsisme siswa pada kelas V SD Negeri 83 Palembang, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Penggunaan media sosial TikTok siswa menghabiskan banyak waktunya dirumah, apalagi sekarang sekolah dirumah atau

²⁶ Siti Nur Imamatul Khusna, dkk. *Dampak Sekolah Satu Atap terhadap Pola Perilaku Siswa di Sekolah Dasar*, Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 6 Tahun 2021, Hal. 3554

belajar online jadi siswa dengan mudah memainkan ponsel dengan membuat video di media sosial TikTok. Sehingga menyebabkan siswa mengabaikan waktu belajar, selain itu mereka juga mengabaikan aktifitas lain sehingga hanya mengingat apa yang sedang mereka mainkan. (2) Bentuk-bentuk perilaku narsisme siswa pada kelas V SDN 83 Palembang yaitu: Mengikuti gerakan orang dewasa dimana siswa saja masih SD, Membuat konten-konten yang tidak sesuai dengan umur siswa SD, Siswa bergaya-gaya dengan esotis, Siswa yang berpenampilan menor atau berlebihan, Membuat video yang tidak sesuai atau hoax, dan Merasa dirinya paling cantik, keren, dan lucu saat membuat video. (3) Pengaruh media sosial TikTok terhadap perilaku narsisme siswa menunjukkan bahwa hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ 2,333 > 2,037 yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh media sosial TikTok terhadap perilaku narsisme siswa pada kelas V SD Negeri 83 Palembang. Pengaruh yang signifikan antara penggunaan media sosial TikTok terhadap perilaku narsisme bahwa semakin tinggi penggunaan media sosial TikTok, maka semakin tinggi perilaku narsisme siswa. Begitu juga sebaliknya semakin rendah penggunaan aplikasi TikTok maka semakin rendah perilaku narsisme siswa.

3. Gustafian Jayanata dengan judul Dampak Media Sosial TikTok terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar Negeri 42 di Desa Padang Peri Kec. Semidang Alas Maras Kab. Seluma. Hasil penelitian yakni Dampak media sosial tik tok terhadap perilaku siswa, lebih banyak terlihat dampak negatif seperti siswa kurang dalam belajar, lebih banyak memainkan HP dari pada membuka buku. Apalagi saat ini sistem pembelajaran daring di mana rata-rata siswa memang memiliki HP. Siswa juga kurang peduli terhadap lingkungan, tidak melihat kondisi lingkungan terkadang terbiasa berkumpul membahas hal-hal viral yang ada di media sosial TikTok. Bahkan berkumpul untuk membuat video bersama dan berjoget bersama. Siswa sekolah dasar masih sangat rentan terpengaruh oleh lingkungan,

belum lagi saat untuk siswa sekolah dasar belum mampu membedakan yang mana yang baik dan yang buruk, sedangkan didalam aplikasi TikTok tentunya memiliki dampak positif dan negatif. Para siswa sekarang lebih banyak menggunakan handphone dan banyak membicarakan hal-hal yang disebut viral di TikTok daripada membahas tentang pembelajaran. Siswa yang menggunakan aplikasi TikTok sejak lama dengan tujuan hanya untuk mengisi waktu luang, bahkan buat hiburan bagi mereka apabila bosan setelah belajar. Bahkan TikTok tidak pernah dijadikan sebagai media belajar, meskipun ada konten edukasi, mereka hanya melewatkannya saja, tidak mengikuti. Hal ini tentunya menjadi hal yang sangat mengkhawatirkan bagi masa depan anak, selain digunakan sebagai sarana hiburan tetapi banyak sekali unggahan-unggahan yang merusak moral dan perilaku anak. Hal ini tentunya diperlukan pengawasan bagi orang tua terhadap anaknya dalam penggunaan media sosial, agar karakter dalam diri anak terjaga bermoral, beretika serta berakhlak mulia.

4. Febryta Nurafriani dengan judul penelitian Peran Media Sosial TikTok Dalam Perubahan Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V SDN Cibuluh 6 Bogor. Hasil akhir penelitian ini menunjukkan bahwa Peserta didik kelas V menggunakan media sosial TikTok sebagai media komunikasi seperti berkomentar dan mengirim pesan dan sebagai jejaring sosial seperti mengunggah video tarian, video lambat, dan transisi. Dampak positif TikTok bagi peserta didik yaitu untuk 1) memperbanyak pertemanan dari berbagai pulau, tepatnya peserta didik kelas VB menjalin pertemanan dengan pengguna lain dari pulau jawa, kalimantan, dan sulawesi, 2) sebagai media melatih keterampilan bersosial dan membuat peserta didik lebih percaya diri, 3) Tiktok sebagai media hiburan untuk melihat video-video yang humor. Sedangkan TikTok menimbulkan dampak negatif bagi peserta didik kelas VB seperti 1) mempengaruhi perilaku sosial, 2) menimbulkan perilaku Apatis (Cuek), 3) merusak moral peserta didik dengan melihat video yang kurang pantas untuk dilihat anak seusianya, 4) mempengaruhi otak dan gaya Bahasa peserta didik kelas VB, terdapat

Bahasa yang kurang pantas untuk didengar, 5) menurunkan minat belajar, menjadi sulit untuk diperintahkan belajar karena kecanduan bermain Tiktok. Pola perilaku peserta didik kelas VB, 1) memperlihatkan perilaku kepedulian (Simpati) dengan menunjukkan perilaku mudah bergaul dan ramah, 2) Peserta didik kelas V memperlihatkan perilaku empati dengan menunjukkan rasa iba ketika ada orang lain yang terkena musibah dan kesusahan. 3) memperlihatkan perilaku akrab terhadap teman sebaya, guru, dan kepala sekolah serta orang terdekatnya seperti keluarga.

5. Riska M. hasil penelitian berupa terdapat pengaruh yang sangat signifikan antara media social TikTok dan prestasi belajar di SMPN 1 Gunung Sugih. Hasil tersebut dapat dilihat dari hasil uji coba instrument yang menyatakan bahwa media social TikTok sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar mereka di sekolah. Sejalan dengan hasil angket yang telah diisi oleh para sampel atau peserta didik menyatakan hal yang sama yakni media social TikTok berpengaruh terhadap prestasi belajar. Pada uji hipotesis (Uji T) dengan uji korelasi diperoleh nilai r (hitung) $>$ r (table) yaitu $14,21978769 > 2,002272456$ yang berarti adanya pengaruh positif yang signifikan antara media social TikTok dan prestasi belajar di SMPN 1 Gunung Sugih kab. Lampung Tengah.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Kajian Pustaka

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Titis Indra Lukita	Pengaruh Kecanduan Media Sosial TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SD Negeri 1 Mengangkang Kecamatan Somagede	Penelitian menggunakan kuantitatif dan Variabel yang digunakan sama berupa pengaruh penggunaan aplikasi TikTok.	Skripsi Titis Indra Lukita membahas tentang pengaruh kepercayaan siswa SD (Variabel Y). Berbeda dengan skripsi yang peneliti yaitu penelitian untuk mengetahui apakah ada pengaruh ke perilaku

		Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2021/2022		menyimpang siswa SD Negeri 76 yang berada di Kota Bengkulu.
2.	Mitha Shintia Noviana	Pengaruh Media Sosial TikTok Terhadap Perilaku Narsisme Siswa Pada Kelas V SD Negeri 83 Palembang	Skripsi ini memiliki persamaan dari metode sampai ke variabel penelitian.	Penelitian Mitha Shinta Noviana lebih berfokus pada perilaku Narsisme, sedangkan penelitian oleh peneliti lebih ke perilaku menyimpang siswa yang bersifat umum.
3.	Gustafian Jayanata	Dampak Media Sosial TikTok terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar Negeri 42 di Desa Padang Peri Kec. Semidang Alas Maras Kab. Seluma	Persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan saudari Gustafian Jayanata ini sama-sama mengkaji aplikasi TikTok.	Perbedaan terletak pada metode penelitian berupa Gustafian Jayanata menggunakan penelitian kualitatif. Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif.
4.	Febryta Nurafriani	Peran Media Sosial TikTok Dalam Perubahan Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V SDN Cibuluh 6 Bogor	Persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan saudari Febryta Nurafriani ini sama-sama mengkaji aplikasi TikTok.	Terdapat dua perbedaan yang spesifik berupa metode penelitian dan variabelnya yakni saudara Febryta Nurafriani mengambil peran Aplikasi TikTok
5.	Riska Marini	Pengaruh Media Sosial TikTok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik	Pendekatan yang sama berupa kuantitatif.	Variabel yang digunakan Riska Marini melihat pengaruh hasil belajar.

		Di SMPN 1 Gunung Sugih Kab. Lampung Tengah		
--	--	--------------------------------------------------------	--	--

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian yang perlu dibuktikan dengan cara pengujian. Hipotesis merupakan sarana penelitian ilmiah yang penting dan tidak bisa ditinggalkan karena ia adalah instrument kerja dari teori. Adapun hipotesis dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yakni:

1. H_a : Terdapat Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku Menyimpang Siswa Kelas III SD Negeri 76 Kota Bengkulu.
2. H_o : Tidak terdapat Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku Menyimpang Siswa Kelas III SD Negeri 76 Kota Bengkulu.