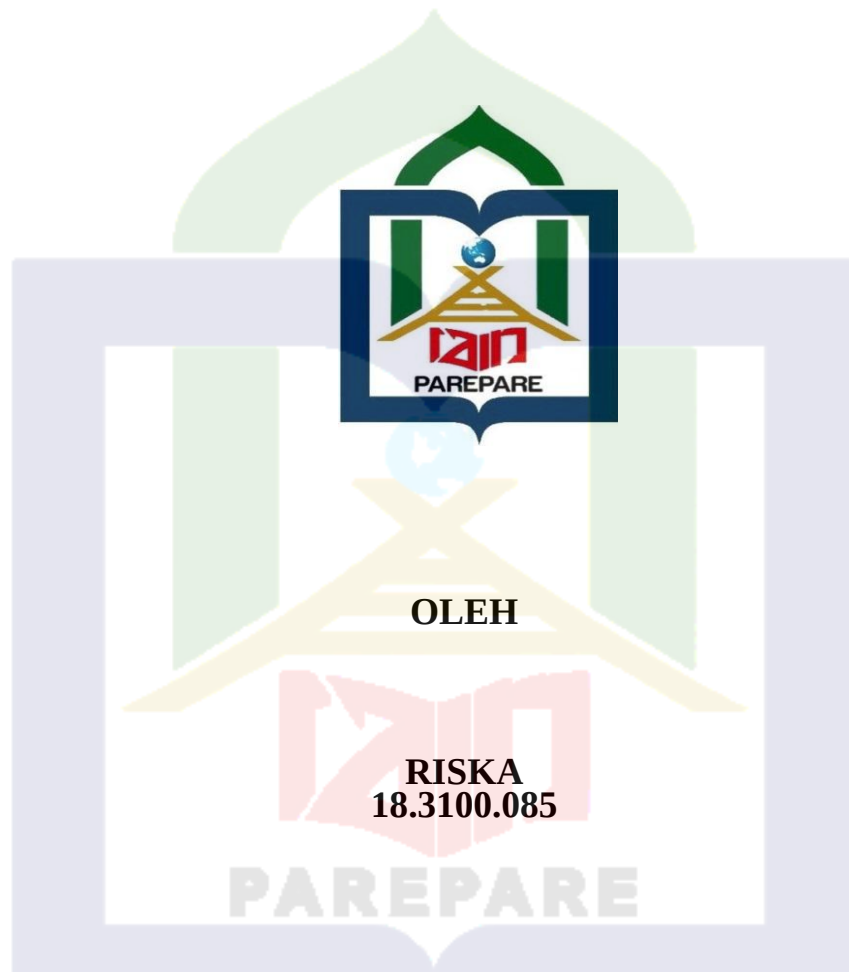


SKRIPSI

**PERILAKU IMITASI SISWA MELALUI TAYANGAN VIDEO PADA
APLIKASI *TIKTOK* DI SDN 83 PINRANG**



OLEH

**RISKA
18.3100.085**

**PROGRAM STUDI KOMUNKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2023 M/ 1444 H

**PERILAKU IMITASI SISWA MELALUI TAYANGAN VIDEO
PADA APLIKASI *TIKTOK* DI SDN 83 PINRANG**



OLEH

**RISKA
18.3100.085**

Skripsi sebagai Salah satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan
Dakwah Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI KOMUNKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2023 M/ 1444 H

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul Skripsi : Perilaku Imitasi Siswa Melalui Tayangan Video
Pada Aplikasi *TikTok* di SDN 83 Pinrang

Nama Mahasiswa : Riska

NIM : 18.3100.085

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi Fakultas
Ushuluddin Adab dan Dakwah

No.B-2659/In.39.7/12/2021

Disetujui oleh:

Pembimbing Utama : Dr. Muhammad Qadaruddin, M. Sos. I (.....)

NIP : 198301162009121005

Pembimbing Pendamping : Dr. Nurhikmah, M. Sos. I (.....)

NIP : 198109072009012005

Mengetahui:

Dekan,

Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Dr. A. Nurhidam, M. Hum (.....)

196412311992031045



PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Perilaku Imitasi Siswa Melalui Tayangan Video
Pada Aplikasi *TikTok* di SDN 83 Pinrang

Nama Mahasiswa : Riska

NIM : 18.3100.085

Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi Fakultas
Ushuluddin Adab dan Dakwah
No.B-2659/In.39.7/12/2021

Tanggal Kelulusan : 31 Juli 2023

Disahkan Oleh Komisi Penguji :

Dr. Muhammad Qadaruddin, M. Sos. I	(Ketua)
Dr. Nurhikmah, M. Sos. I	(Sekretaris)
Dr. Hj. St. Aminah, M.Pd	(Anggota)
Mifda Hilmiyah, M.I. Kom	(Anggota)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Mengetahui:

Dekan
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah



Dr. A Nurhidam, M. Hum
NIP. 196412311992031045

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

لُحْمَدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena rahmat dan ridha-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perilaku Imitasi Siswa Melalui Tayangan Video Pada Aplikasi *TikTok* di SDN 83 Pinrang” ini dengan baik. Tak lupa penulis kirimkan shalawat serta salam kepada baginda Rasulullah SAW, dengan perjuanganlah sehingga islam sampai pada kita saat ini. Skripsi ini penulis susun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik untuk meraih gelar S1 pada program studi Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (IAIN) Parepare.

Rasa syukur dan terima kasih penulis haturkan yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua, keluarga besar yang selama ini mendoakan dan mendukung apapun yang terbaik untuk saya dan memberi motivasi serta semangat yang tidak henti-hentinya kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Selain itu penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Muhammad Qadaruddin, M.Sos.I selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Nurhikmah, M. Sos. I selaku pembimbing II yang tiada henti-hentinya memberikan bimbingan dan arahan kepada saya agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini terwujud berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan dan jasa yang diberikan dalam menyelesaikan Skripsi ini, khususnya kepada :

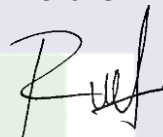
1. Bapak Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Bapak Dr. A. Nurkidam, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah atas pengabdianya yang telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi Mahasiswa.
3. Bapak Dr. Iskandar, S.Ag., M.Sos.I selaku Wakil Dekan I Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah sekaligus penguji di Seminar Proposal atas saran dan dukungan kepada penulis agar menyelesaikan studi dengan cepat.
4. Ibu Nurhakki, S.Sos., M.Si. selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam atas dorongan dan dukungannya kepada penulis agar cepat menyelesaikan studi.
5. Bapak/Ibu Dosen dan jajaran staf administrasi Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah serta staf akademik yang telah membantu mulai dari maba sampai akhir.
6. Kepala perpustakaan dan jajaran pegawai perpustakaan IAIN Parepare yang telah membantu dalam pencarian referensi untuk skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan Komunikasi dan Penyiaran Islam Angkatan 2018 yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu-persatu terima kasih atas kerja samanya selama ini.
8. Sahabatku sekaligus support system ku Uun Ulandari, Era Fasira, dan Nurhidaya. Selalu ada untuk penulis yang selalu mengingatkan, menyemangati dan mendukung penulis selama pengerjaan penelitian ini Thank's for everything guy's.

9. Teruntuk suamiku sebagai support system yang selalu ada untuk menyemangati dan membimbing serta mendukung pengerjaan skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dorongan kepada penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 23 Juli 2023

Penulis



Riska

Nim. 18.3100.085



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Riska

NIM : 18.3100.085

Tempat Tanggal Lahir : Pinrang, 18 Januari 2000

Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Judul Skripsi : Perilaku Imitasi Siswa Melalui Tayangan Video Pada Aplikasi *TikTok* di SDN 83 Pinrang

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 23 Juli 2023

Penyusun



Riska

Nim: 18.3100.085

ABSTRAK

Riska. “*Perilaku Imitasi Siswa Melalui Tayangan Video Pada Aplikasi TikTok di SDN 83 Pinrang*” (bimbingan Muhammad Qadaruddin dan Nurhikmah). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana akses video *TikTok* di kalangan siswa kelas 5 di SD 83 Pinrang bagaimana imitasi perilaku siswa kelas 5 yang mengakses video *TikTok* di SD 83 Pinrang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif analitis ini digunakan untuk Imitasi Perilaku Siswa Kelas 5 Sd 83 Pinrang Melalui Tayangan Video Pada Aplikasi *TikTok*. Penelitian yang digunakan lebih kepada penelitian lapangan yang bermaksud untuk mengetahui permasalahan yang ada di lokasi penelitian. Namun penelitian ini juga tidak mengesampingkan studi kepustakaan terutama dalam menyusun teori. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini dapat dikemukakan bahwa penelitian yang dilakukan di SD 83 Pinrang. (1) Aplikasi *TikTok* tidak dijadikan sebagai media belajar, meskipun ada konten edukasi mereka hanya melewatkan saja tidak mengikuti. Para siswa lebih banyak menggunakan google dan youtube sebagai media pembelajaran. (2) Sedangkan didalam aplikasi *TikTok* ini tentunya memiliki dampak positif dan negatif dapat dinyatakan bahwa perilaku anak dipengaruhi oleh usianya. Setiap jenjang usia, menampilkan ciri perilaku tentang yang dimunculkan oleh anak-anak usianya. Tayangan *TikTok* akan menjadi pengetahuan baru bagi anak-anak yang dapat meniru atau menggunakan *TikTok* dengan gaya hidupnya masing-masing dengan meniru contoh yang ada didalam vidio pendek.

Kata Kunci : Dampak, Media Sosial, Perilaku Imitasi.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Tinjauan Penelitian Terdahulu	8
B. Tinjauan Teori	10
1. Teori Imitasi	10
2. Teori Terpaan Media (<i>media exposure</i>)	20
C. Tinjauan Konseptual.....	22
1. Dampak Pembelajaran Sosial.....	22
2. Aplikasi TikTok.....	25
D. Kerangka Pikir.....	30
BAB III.....	31
METODE PENELITIAN.....	31

A. Jenis Penelitian	31
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
C. Sumber Data	31
1. Data Primer	31
2. Data Sekunder	32
D. Teknik Pengumpulan Data	32
E. Teknik Analisis Data	37
F. Keabsahan Data	37
1. <i>Kredibilitas</i>	38
2. <i>Transferabilitas</i>	38
3. <i>Dependability</i>	38
4. <i>Konfirmabilitas</i>	38
BAB IV	40
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian.....	40
B. Pembahasan	61
BAB V	68
PENUTUP	68
A. Simpulan.....	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN	69
BIODATA PENULIS.....	83

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Bagan Karangka Pikir	30
4.1	Konten Jedag Jedug (JJ)	39
4.2	Konten Dance	40
4.3	Konten FF	42
4.4	Konten Matematika	43
4.5	Konten Balap Liar	55
4.6	Konten Goyangan Erotis	56

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
4.1	Dampak Positif dan Negatif Perilaku Imitasi Siswa SD 83 Pinrang	54



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan berbagai platform digital yang menyediakan layanan pembuatan video kreatif menunjukkan bahwa era digital semakin kuat memengaruhi pola penggunaan smartphone masyarakat. Hal ini terlihat dari maraknya konten video yang tersebar melalui berbagai media sosial di banyak negara, termasuk Indonesia. Salah satu aplikasi yang saat ini banyak diperbincangkan dan diminati oleh berbagai kalangan di Indonesia adalah TikTok. Aplikasi ini berkembang menjadi salah satu ruang media sosial yang populer, terutama di kalangan remaja. Di tengah meningkatnya penggunaan internet sebagai sarana komunikasi, TikTok hadir sebagai media yang memungkinkan pengguna menyampaikan pesan, mengekspresikan diri, serta berinteraksi dengan cara yang lebih menarik dan visual.

Meskipun aplikasi *TikTok* sedang naik turun di Indonesia, namun aplikasi ini sudah memiliki pengguna yang sangat banyak. *TikTok* mengukuhkan diri sebagai aplikasi yang paling banyak diunduh yakni sebanyak 45,8 juta kali. Jumlah tersebut berhasil mengalahkan beberapa aplikasi populer lainnya seperti, *YouTube*, *Whatsapp*, *Facebook Messenger*, dan *Instagram*. Banyaknya pengguna aplikasi *TikTok* di Indonesia yang mencapai lebih dari 10 juta, mayoritas penggunanya adalah anak usia sekolah (peserta didik), maka dari itu dapat kita ketahui aplikasi *TikTok* telah menjadi primadona, dan digandrungi para milenial atau yang kita kenal dengan sebutan Generasi Z yang mayoritasnya adalah anak sekolah.¹

¹ Yohana Noni Bulele dan Tony Wibowo, “ Analisis Fenomena Sosial Media Dan Kaum Milenial Studi kasus Tiktok”, (Journal Uib, Vol. 1, No. 1, 2020), h. 565-566.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis, pengguna aplikasi *TikTok* yang paling aktif dalam membuat dan membagikan video umumnya berasal dari kalangan remaja dan anak-anak. Mereka mengekspresikan diri melalui berbagai konten video yang dibuat, baik secara individu, berpasangan, maupun secara berkelompok bersama teman, keluarga, dan lainnya. Penggunaan aplikasi ini pada dasarnya memberikan sejumlah manfaat, seperti peningkatan kreativitas serta pengembangan keterampilan dalam proses pengeditan video. Namun demikian, di sisi lain, penggunaan *TikTok* juga berpotensi menimbulkan dampak negatif, misalnya kecenderungan meniru gerakan atau gaya dari konten yang ditonton tanpa melakukan seleksi nilai terlebih dahulu. Hal ini menjadi perhatian karena tidak semua gerakan atau konten yang ditampilkan sesuai untuk ditiru, khususnya bagi peserta didik di lingkungan sekolah.

TikTok menyediakan beragam jenis konten yang dibuat oleh para kreator dengan variasi tema yang luas, seperti tarian, musik, serta berbagai tutorial dalam pembuatan atau melakukan sesuatu. Keberagaman konten tersebut menunjukkan adanya potensi positif dari *platform* ini sebagai media ekspresi dan berbagi informasi. Namun demikian, di balik konten-konten yang bersifat positif tersebut, masih ditemukan pula sejumlah konten yang kurang mendidik atau bernilai negatif. Konten semacam ini bahkan sering kali muncul pada halaman rekomendasi atau *For Your Page* (FYP), sehingga berpotensi mudah diakses oleh pengguna secara luas. Contoh konten negatif yang sering muncul di FYP akhir-akhir ini adalah video bergoyang mengikuti irama musik dengan mempertontankan bagaian tubuh dimana itu tidak pantas di tonton oleh para anak-anak karena dampaknya sangat buruk bagi

berpegaulannya dimana anak-anak sekarang lebih cepat bisa menirukan video yang viral di *TikTok*.²

Pihak *TikTok* diharapkan dapat meningkatkan pengawasan serta memperketat pembatasan terhadap konten yang diakses oleh pengguna di bawah umur agar tidak menimbulkan dampak yang tidak diinginkan. Selain itu, keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak saat menggunakan *TikTok* maupun platform media sosial lainnya menjadi faktor yang sangat penting. Pendampingan tersebut berperan dalam memastikan anak-anak memperoleh konten yang sesuai dengan usia mereka serta tetap mengonsumsi informasi yang bersifat positif dan bermanfaat.

Di dalam Al-Quran surat An-Nur Ayat 30 menjelaskan lelaki mukmin dan wanita mukminah diperintahkan oleh Allah untuk saling menundukkan pandangan, maka jika sengaja memperlihatkan joget dan tarian kepada lelaki yang bukan mahram ini menyelisihi 180 derajat perintah Allah tersebut. Sebagaimana dalam Q.S. Nur/24:30. sebagai berikut:

قُلْ لِلْمُؤْمِنِينَ بَغَضُوا مِنْ أَبْصَرِهِمْ وَتَحَفَّظُوا فُرُوجَهُمْ ۚ ذَٰلِكَ أَزْكَىٰ لَهُمْ ۖ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا يَصْنَعُونَ ﴿٣٠﴾

Terjemahannya :

Katakanlah kepada orang laki-laki yang beriman, agar mereka menjaga pandangannya, dan memelihara kemaluannya; yang demikian itu lebih suci dari mereka. Sungguh, Allah maha mengetahui apa yang mereka perbuat.³

Dari ayat di atas mengandung penjelasan terdapat penekanan mengenai pentingnya menjaga etika dalam berpakaian dan berperilaku, khususnya agar tidak menampilkan hal-hal yang dianggap tidak sesuai dengan norma kesopanan. Dalam konteks penggunaan media sosial seperti *TikTok*, fenomena konten yang

² Argo Raihan Putratama. *Pengaruh konten tiktok terhadap anak*. (Artikel Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2020), h.2

³ Al-Qur'an dan Terjemahan, *add-ins Microsoft Word Indonesia* (Terjemahan Kemenag 2019) Versi. 32-2. 0 (Departemen Agama RI Al-Hikmah Al-Qur'an dan terjemahannya, 2010) h. 353

menampilkan ekspresi diri melalui tarian, gerakan tubuh, maupun gaya tertentu menjadi bagian dari dinamika budaya digital yang berkembang saat ini. Namun, fenomena tersebut juga sering dipersepsikan menimbulkan berbagai dampak sosial, terutama bagi pengguna usia anak dan remaja, apabila tidak disertai dengan pemahaman nilai dan batasan yang tepat.

Oleh karena itu, penggunaan media sosial perlu disertai dengan kontrol diri serta pemahaman etika bermedia agar konten yang dikonsumsi maupun diproduksi tetap berada dalam koridor yang sesuai dengan nilai pendidikan, norma sosial, dan perkembangan usia pengguna. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat edukatif sekaligus meminimalisasi dampak negatif dalam penggunaan *platform* digital.⁴

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada salah satu siswa sekolah dasar negeri 83 Pinrang, banyak dari mereka yang sering sekali menggunakan media sosial *TikTok*. Ada beberapa siswa yang menyatakan bahwa media sosial *TikTok* sangat membuat mereka terhibur dengan banyaknya video-video yang berbagai macam bentuknya itu. Saat siswa merasa lelah setelah pembelajaran, maka siswa mencari hiburan dengan melihat media lain salah satunya yaitu aplikasi *TikTok*.

Penggunaan aplikasi *TikTok* pada dasarnya memberikan berbagai manfaat bagi penggunanya, seperti kemudahan dalam memperoleh informasi, pengembangan kreativitas, proses pengeditan video, hingga aktivitas jual beli melalui media digital. Namun demikian, di samping manfaat tersebut, terdapat pula potensi dampak negatif, misalnya kecenderungan meniru konten yang tidak sesuai dengan usia atau bersifat sensitif. Hal ini diperkuat oleh belum adanya pembatasan konten yang sepenuhnya

⁴ Abu Al-Husain Muslim bin al-Hajjaj bin Muslim al-Qusyairiy an-Naisaburi, Maktabah Syamilah. Shahih muslim, (Bairut: Dar al-Jail). hlm 881 nomor 2128

berbasis kategori usia, sehingga berbagai jenis konten dapat diakses oleh seluruh pengguna. Selain itu, pengguna juga tidak selalu memiliki kendali penuh terhadap konten yang muncul pada beranda atau *For Your Page* (FYP). Pada akhirnya, dampak suatu aplikasi sangat dipengaruhi oleh cara penggunaannya dalam memanfaatkannya. Semakin bijak seseorang dalam menggunakan media sosial, maka semakin besar pula manfaat yang dapat diperoleh, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun aktivitas produktif lainnya.

Perilaku peniruan merupakan suatu proses ketika seseorang meniru berbagai aspek yang diamati dari orang lain, seperti sikap, perilaku, gaya hidup, penampilan fisik, hingga cara berbicara. Dalam konteks ini, imitasi tidak hanya sebatas meniru, tetapi juga mencerminkan proses pembelajaran sosial di mana individu mengadaptasi perilaku tertentu agar sesuai dengan apa yang dilihat dari lingkungannya. Gabriel Tarde menjelaskan bahwa kecenderungan manusia untuk meniru merupakan salah satu dasar utama dalam kehidupan sosial, karena individu pada dasarnya memiliki dorongan kuat untuk mereplikasi tindakan orang lain di sekitarnya.

Dalam kaitannya dengan penggunaan media sosial seperti *TikTok*, perilaku imitasi pada kalangan remaja dapat menjadi perhatian tersendiri. Konten yang sering mereka tonton berpotensi memengaruhi pola perilaku dan mendorong terjadinya peniruan secara masif. Kondisi ini apabila tidak disertai dengan kemampuan berpikir kritis dan kontrol diri yang baik, dapat berpengaruh terhadap pembentukan identitas diri serta perkembangan karakter remaja dalam jangka panjang.

Dengan perkembangan teknologi yang sudah semakin modern, seiring dengan telah lahirnya berbagai teknologi baru seperti telepon pintar (*smartphone*), tablet, dan berbagai gawai lainnya yang semakin canggih. 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-anak dikarenakan aplikasi *TikTok* tidak menyeleksi video-video yang akan diunggah. Contohnya seorang wanita yang berjoget dengan goyang erotis hingga menuju hal-hal yang tidak wajar ditonton dan dicontoh oleh anak-anak. Bahkan saat ini banyak video anak sekolah yang bergoyang secara bergerombol di tengah lapangan sekolah yang tengah mengenakan pakaian seragam sekolah. Pendidikan karakter yang telah diberikan oleh sekolah kepada anak muridnya seakan tidak berfungsi untuk bermoral, beretika serta berakhlak mulia.

Berdasarkan uraian diatas yang menjadi latar belakang penelitian ini maka penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh tentang bagaimana akses video *TikTok* di kalangan siswa kelas di SD 83 Pinrang serta bagaimana imitasi perilaku siswa kelas 5 yang mengakses video *TikTok* di SD 83 Pinrang. Maka penulis ingin menyusun dalam skripsi yang berjudul “Perilaku Imitasi Siswa Melalui Tayangan Video Pada Aplikasi *TikTok* di SDN 83 Pinrang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan sebelumnya, maka penulis dapat mengemukakan rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian, yaitu :

1. Bagaimana akses video *TikTok* di kalangan siswa kelas 5 di SD 83 Pinrang?
2. Bagaimana imitasi perilaku siswa kelas 5 yang mengakses video *TikTok* di SD 83 Pinrang ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulis dapat menentukan tujuan dari penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana akses video *TikTok* di kalangan siswa kelas 5 di SD 83 Pinrang.
2. Untuk mengetahui imitasi perilaku siswa kelas 5 yang mengakses video *TikTok* di SD 83 Pinrang.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini, mencakup dua hal yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihak orangtua agar mengantisipasi tumbuhnya perilaku negatif yang bisa melekat pada anak siswa sd 83 Pinrang
2. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan acuan bagi peneliti-peneliti yang akan datang serta dapat menjadi tambahan pengetahuan untuk pihak-pihak yang berkepentingan dalam penelitian tentang imitasi perilaku siswa melalui tayangan video pada aplikasi *TikTok*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berperan sebagai salah satu landasan penting dalam pelaksanaan suatu penelitian karena dapat memberikan penguatan terhadap teori-teori yang digunakan dalam proses kajian. Selain itu, kajian terhadap penelitian sebelumnya juga membantu peneliti dalam memperoleh gambaran mengenai keterkaitan antara topik yang akan diteliti dengan studi-studi yang telah dilakukan sebelumnya. Hal ini menjadi penting agar penelitian yang dilakukan tidak mengulang kajian yang sama, melainkan mampu menghadirkan kebaruan atau kontribusi yang berbeda dalam bidang yang diteliti. Adapun penelitian terdahulu yang menjadi acuan penulis yaitu penelitian oleh Siti Nurina Hakim, Fredrick Gerhad Sitorus

1. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurina Hakim, Fakultas Psikologi, Univesitas Muhammadiyah Surakarta, pada tahun 2017, yang berjudul “ Dampak kecanduan Internet (*internet addiction*) pada Remaja”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengambilan sampel secara *proportional purposive random sampling*. Tujuan utama penelitian adalah untuk memahami serta mendeskripsikan berbagai dampak kecanduan internet (*internet addiction*) pada kalangan remaja. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi pedoman wawancara dan lembar observasi, sedangkan analisis data dilakukan dengan menggunakan model interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Dalam kajian penelitian terdahulu, penulis merujuk pada penelitian Siti Nuriana Hakim yang membahas mengenai dampak kecanduan

internet pada remaja. Meskipun memiliki fokus kajian yang serupa dalam konteks penggunaan internet, terdapat perbedaan yang jelas antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan saat ini. Penelitian Siti Nuriana Hakim lebih menitikberatkan pada dampak kecanduan internet secara umum pada remaja, sedangkan penelitian ini berfokus pada bagaimana imitasi perilaku siswa kelas V melalui tayangan video pada aplikasi TikTok di SD 83 Pinrang. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan perspektif yang lebih spesifik terkait pengaruh media sosial terhadap perilaku imitasi siswa di tingkat sekolah dasar.

2. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Fredrick Gerhad Sitorus, Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, pada tahun 2018, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *TikTok* Terhadap Perilaku Anak Studi Kasus Penggunaan Aplikasi *TikTok* pada Remaja di Kota Medan”.⁵ tujuan dari penelitian ini adalah yakni untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi *TikTok* terhadap perilaku anak di Kota Medan. Berdasarkan hasil penelitian bahwa Ha diterima dengan maksud Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *TikTok* terhadap perilaku anak remaja di Kota Medan. Perubahan pola perilaku yang terjadi adalah para remaja tidak dapat membedakan apakah video-video *TikTok* yang menjadi viral dan banyak ditonton adalah video yang bermanfaat, bermoral dan bersifat edukasi. Jika video tersebut menjadi viral dan banyak diikuti, maka mereka juga akan membuat video tersebut dengan versi mereka tersendiri. Kemudian aplikasi *TikTok* juga dapat

⁵ Fredrick Gerhad Sitorus, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *TikTok* Terhadap Perilaku Anak Studi Kasus Penggunaan Aplikasi *TikTok* pada Remaja di Kota Medan”, (Skripsi Sarjana, Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, 2018), h. 3.

menambah tingkat kepercayaan diri mereka dalam mengekspresikan diri mereka untuk menjadi tampil berani. Penulis mengambil penelitian Fredrick Gerhad Sitorus sebagai tinjauan penelitian terdahulu karena memiliki kesamaan penelitian tentang penggunaan dari media *TikTok*. Adapun yang membedakan antara penelitian Fredrick Gerhad Sitorus dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah dimana penelitian Fredrick Gerhad Sitorus menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan metode penelitian penulis menggunakan metode penelitian kualitatif.

3. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Maulida Fitriawati, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, pada tahun 2018 yang berjudul “Studi Fenomenologi Perilaku Imitasi Remaja di Kota Kediri Perspektif Penggunaan Media Sosial”.⁶ Penelitian ini mengkaji fenomena yang terjadi di Kota Kediri, di mana sebagian besar remaja, khususnya pelajar, menjadikan media sosial sebagai bagian dari gaya hidup sehari-hari. Hampir seluruh remaja di wilayah tersebut merupakan pengguna aktif berbagai platform media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Line*, dan *YouTube*, dengan intensitas penggunaan rata-rata berkisar antara 5 hingga 10 jam per hari. Kondisi tersebut mendorong munculnya berbagai bentuk perilaku imitasi di kalangan remaja, seperti peniruan gaya berpakaian, pola hidup, hingga berbagai aktivitas tertentu. Media sosial dalam hal ini berperan dalam memperkuat kecenderungan imitasi, karena dapat menjadi sarana untuk menampilkan diri sekaligus memperoleh perhatian dan pengakuan dari pengguna lain.

⁶ Maulida Fitriawati, “Studi Fenomenologi Perilaku Imitasi Remaja di Kota Kediri Perspektif Penggunaan Media Sosial”, (Skripsi Sarjana, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, 2018), h. 2.

Dalam kajian penelitian terdahulu, penulis merujuk pada penelitian Maulida Fitriawati yang juga mengkaji perilaku imitasi siswa melalui pendekatan kualitatif dengan fokus yang serupa. Meskipun terdapat kesamaan dalam tema besar, penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada fenomena perilaku imitasi remaja di Kota Kediri dalam *perspektif* penggunaan media sosial secara umum. Sementara itu, penelitian yang dilakukan penulis memiliki perbedaan pada objek dan lokasi penelitian, yaitu berfokus pada siswa kelas V di SD 83 Pinrang dengan kajian imitasi perilaku melalui tayangan video pada aplikasi *TikTok*. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam memahami perilaku imitasi pada konteks peserta didik sekolah dasar di wilayah yang berbeda.

B. Tinjauan Teori

Adapun teori yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Teori Imitasi

Imitasi berasal dari kata dalam bahasa Inggris *to imitate* yang berarti mencontoh atau mengikuti suatu pola, yang dalam pengertian umum dimaknai sebagai proses meniru. Imitasi atau peniruan merupakan suatu proses kognitif yang terjadi ketika individu melakukan tindakan atau perilaku sebagaimana yang diamati dari model tertentu, dengan melibatkan indera sebagai sarana penerimaan rangsangan serta persepsi dalam mengolah informasi tersebut. Proses ini kemudian dilanjutkan dengan kemampuan motorik untuk merealisasikan tindakan yang ditiru dalam bentuk perilaku nyata.

Secara etimologis, istilah imitasi juga berasal dari kata *imitation* yang berarti peniruan. Meskipun setiap individu memiliki karakteristik dan pola kepribadian yang unik, pada kenyataannya manusia tetap memiliki kecenderungan untuk meniru orang

lain maupun kelompok sosial di sekitarnya. Dengan demikian, imitasi dapat dipahami sebagai suatu proses sosial dan psikologis ketika individu mencontoh perilaku, tindakan, atau kebiasaan yang dilakukan oleh orang lain dalam lingkungannya.⁷

Kehidupan anak pada dasarnya banyak dipengaruhi oleh proses meniru, yang dalam kajian psikologi dikenal sebagai *imitasi*. Dalam proses tersebut, anak cenderung menjadikan orang tua sebagai figur utama yang paling awal dan paling dominan untuk diteladani sebelum mereka meniru lingkungan di luar keluarga. Dengan demikian, keluarga memiliki peran penting sebagai sumber utama pembentukan perilaku awal anak melalui proses pembelajaran sosial. Menurut Tarde, *imitasi* dapat dipahami secara sederhana sebagai proses saling mencontoh, meniru, dan mengikuti antara satu individu dengan individu lainnya dalam kehidupan sosial. Proses ini menunjukkan bahwa perilaku manusia banyak terbentuk melalui interaksi sosial yang berlangsung secara terus-menerus dalam lingkungan sekitarnya.

Perilaku imitasi dibedakan atas beberapa bentuk, diantaranya adalah menurut Miller dan Dollard. Miller dan Dollard membagi perilaku imitasi (tiruan) menjadi tiga kategori, yaitu: a) *Same Behavior* (Perilaku Sama), yaitu perilaku ini terjadi ketika dua atau lebih individu merespon situasi yang sama dengan cara yang sama; b) *Copying Behavior* (Perilaku Meniru Atau Menyalin), perilaku ini terjadi ketika seseorang melakukan perilaku sesuai dengan perilaku orang lain; dan c) *Matched-Dependent Behavior* (perilaku yang tergantung pada kesesuaian) seorang pengamat diperkuat untuk mengulang begitu saja tindakan dari seorang model.⁸ Berikut ini

⁷ Nurlina, *Dampak Video Prank Terhadap Imitasi Perilaku Masyarakat Kota ParePare*, Skripsi Sarjana (ParePare, 2020),h.21.

⁸Fadillah, C, S. *Perilaku Imitasi Terhadap Fenomena Viral Di Media Sosial : Studi Pada Slogan "Salam Dari Binjai"*. (Medan: Skripsi Ilmu Komunikasi. 2022). h. 22.

adalah penjelasan dan pembahasan lebih lanjut mengenai bentuk-bentuk perilaku imitasi tersebut di atas.

- a. *Same Behavior* (Perilaku Sama) Perilaku ini terjadi ketika dua atau lebih individu merespon situasi yang sama dengan cara yang sama. Fenomena tersebut dapat dipahami sebagai bentuk perilaku sosial yang dipelajari melalui proses pembiasaan dan interaksi dengan lingkungan. Sebagai contoh, banyak individu secara spontan berhenti ketika lampu lalu lintas menunjukkan warna merah, bertepuk tangan saat sebuah pertunjukan berakhir, atau ikut tertawa ketika orang lain tertawa. Perilaku-perilaku ini menunjukkan bahwa individu telah mempelajari pola respons tertentu terhadap stimulus sosial yang sama melalui pengalaman berulang dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, respons yang tampak seragam tersebut tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan hasil dari proses belajar sosial yang membuat individu mampu memberikan reaksi yang relatif sama terhadap situasi atau rangsangan tertentu dalam lingkungan sosialnya.
- b. *Copying Behavior* (Perilaku Meniru Atau Menyalin) Perilaku ini terjadi ketika seseorang melakukan perilaku sesuai dengan perilaku orang lain. Perilaku meniru atau menyalin merupakan suatu perilaku yang didasarkan atas pengamatan yang jelas terhadap model. Misalnya, ketika seorang guru menunjukkan contoh papan tulis yang tepat dan benar, anak-anak meniru dan menirunya. Perilaku anak yang meniru atau meniru disebut perilaku *imitative*.

c. *Matched-Dependent Behavior* (Perilaku Yang Tergantung Pada Kesesuaian)

Menurut kategori ini, pengamat didorong untuk hanya mengulangi tindakan model. Miller dan Dollard menggambarkan sebuah situasi di mana seorang anak yang lebih tua belajar untuk berlari menuju pintu depan ketika mendengar langkah kaki ayahnya yang sedang mendekat. Perilaku tersebut kemudian mendapatkan penguatan berupa hadiah permen dari sang ayah. Melihat hal itu, adik laki-laki menyadari bahwa ia juga akan memperoleh permen jika mengikuti tindakan kakaknya menuju pintu. Seiring waktu, ia pun mulai meniru perilaku tersebut setiap kali melihat kakaknya berlari ke arah pintu. Pada tahap ini, perilaku kedua anak tersebut dipertahankan melalui proses penguatan, namun masing-masing anak mengasosiasikan penguatan dengan rangsangan yang berbeda. Pada anak yang lebih tua, rangsangan berupa suara langkah kaki ayah menjadi pemicu untuk berlari, yang kemudian diperkuat dengan pemberian permen. Sementara itu, pada anak yang lebih muda, stimulus berupa tindakan kakaknya menjadi pemicu untuk meniru perilaku berlari, yang juga diperkuat melalui hadiah yang sama. Dengan demikian, kedua anak tersebut menunjukkan proses belajar melalui observasi dan penguatan yang berbeda sesuai dengan pengalaman masing-masing.

Selain itu, Miller dan Dollard juga menunjukkan bahwa perilaku meniru dapat menjadi kebiasaan. Hal itu dikarenakan penguatan yang diterima setelah melakukan imitasi sebelumnya, maka *probabilitas* seseorang untuk melakukan imitasi akan semakin bertambah. Kecenderungan untuk meniru perilaku secara lebih luas disebut sebagai *generalized imitation* (imitasi atau peniruan yang digeneralisasikan). Teori Miller dan Dollard ini kemudian dilanjutkan oleh Albert Bandura. Albert Bandura

dalam teori belajarnya (teori modeling) menjelaskan bahwa anak-anak akan lebih mudah belajar dari proses peniruan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa imitasi dapat terjadi terlepas dari penguatan atau karena dipengaruhi oleh empat proses lainnya. Empat proses tersebut meliputi proses atensi (perhatian), retensi (proses mengingat atau menyimpan informasi), produksi (pembentukan perilaku), dan proses motivasional (penguatan). Ada beberapa hal yang membuat perilaku imitasi tidak dapat terjadi, di antaranya adalah kurangnya perhatian, tidak adanya retensi, tidak dapat melakukan atau tidak memiliki kemampuan untuk melakukan, dan tidak adanya insentif yang cocok.

Dalam kehidupan nyata, proses imitasi sangat erat kaitannya dengan kehidupan sosial, sehingga tidak berlebihan apabila dikatakan bahwa sebagian besar kehidupan sosial pada dasarnya terinternalisasi dalam diri anak melalui mekanisme peniruan. Melalui proses tersebut, anak belajar memahami dan mengadopsi berbagai pola perilaku yang ada di lingkungannya sebagai bagian dari perkembangan sosialnya. Dengan demikian, imitasi secara umum dapat dipahami sebagai suatu proses sosial ketika individu meniru orang lain, baik dalam bentuk sikap, penampilan, gaya hidup, maupun berbagai aspek kepemilikan yang dimiliki oleh orang lain di sekitarnya.⁹

Imitasi merupakan proses kognitif yang melibatkan kemampuan individu dalam melakukan tindakan atau perilaku sebagaimana yang ditampilkan oleh model, dengan memanfaatkan indera sebagai penerima rangsangan serta proses persepsi untuk mengolah informasi yang diperoleh. Proses ini kemudian dilanjutkan dengan

⁹ Sasmita 2011. *Pengaruh imitasi terhadap anak*. <https://repository.uin-suska.ac.id>

kemampuan motorik yang memungkinkan individu merealisasikan perilaku yang diamati ke dalam bentuk tindakan nyata.

Sejalan dengan hal tersebut, Barlow menjelaskan bahwa imitasi pada dasarnya banyak terjadi melalui proses *modeling*, yaitu pembelajaran yang berlangsung ketika seseorang mengamati serta menirukan perilaku orang lain sebagai bentuk respon terhadap contoh yang diberikan. Sementara itu, Bandura memandang imitasi sebagai perilaku yang muncul ketika individu mengobservasi tindakan orang lain yang berperan sebagai model, termasuk memperhatikan konsekuensi yang diterima dari perilaku tersebut, sehingga proses peniruan tidak hanya bersifat mekanis, tetapi juga melibatkan aspek kognitif dalam pembelajaran sosial.

Copying merupakan bentuk perilaku ketika individu berupaya menyamakan tindakannya sedekat mungkin dengan perilaku orang lain. Dalam proses ini, individu berusaha menyesuaikan responsnya terhadap tanda atau isyarat tertentu untuk mengidentifikasi perbedaan maupun kesesuaian antara perilakunya sendiri dengan perilaku model yang dijadikan acuan.

Matched-dependent effect adalah kondisi ketika seseorang belajar untuk menyamakan tindakannya dengan orang lain, khususnya model atau pemimpin, karena adanya penguatan sederhana yang diperoleh dari perilaku meniru tersebut. Sementara itu, *inhibitory effect* merupakan efek yang membuat individu merasa malu atau menahan diri setelah menyaksikan perilaku tertentu sehingga enggan melakukan atau mengulangi tindakan tersebut. Sebaliknya, *disinhibitory effect* adalah kondisi ketika individu justru tidak merasa malu atau tidak menahan diri untuk melakukan perilaku yang sebelumnya telah diamati dari orang lain..¹⁰

¹⁰ Muhammad Asrori & Muhammad Ali, *Psikologi Remaja* (Cet. V Jakarta: Bumi Aksara 2014), h.50

Imitasi dalam kehidupan sosial sering dipahami sebagai salah satu faktor penting yang mendasari terbentuknya interaksi antarmanusia. Meskipun pandangan yang menyatakan bahwa seluruh kehidupan sosial hanya bertumpu pada faktor imitasi dianggap terlalu menyederhanakan realitas, namun peran imitasi dalam proses interaksi sosial tetap tidak dapat diabaikan. Gabriel Tarde menegaskan bahwa setiap individu memiliki kecenderungan kuat untuk menandingi, menyamai, bahkan melampaui perilaku orang-orang di sekitarnya. Ia juga berpendapat bahwa dalam interaksi yang berlangsung dalam jangka waktu cukup lama, hampir tidak mungkin dua individu tidak mengalami peningkatan dalam proses saling meniru secara timbal balik. Lebih lanjut, perilaku imitasi juga sering muncul karena adanya figur idola yang dijadikan sebagai model untuk diteladani. Dalam batas tertentu, rasa keterpesonaan terhadap figur tersebut dapat menjadi sarana bagi individu untuk berimajinasi dan keluar sejenak dari realitas menuju harapan atau impian yang diidealkan. Kondisi ini masih tergolong wajar selama tidak menghilangkan batas antara realitas dan fantasi. Namun, apabila keterpesonaan tersebut sudah melampaui batas dan mengaburkan kemampuan individu dalam membedakan kenyataan, maka hal tersebut dapat membawa dampak yang kurang baik dalam perkembangan perilaku dan cara pandang seseorang.¹¹

Proses *imitasi* dalam diri individu dapat berlangsung secara lebih mendalam, di mana peniruan tidak hanya terbatas pada aspek penampilan yang bersifat *simbolik*, tetapi juga mencakup keseluruhan kepribadian yang ditiru, termasuk hal-hal yang pada dasarnya perlu dihindari. Dalam beberapa kasus, peniruan perilaku dapat terlihat

¹¹ Robert H. Lauer, *Prespektif Tentang Perubahan Sosial*, (Cet. IV Jakarta: PT Retika Citra 2013), h. 63 - 66

melalui kecenderungan memamerkan kemewahan, melemahkan nilai-nilai moral, menampilkan keberanian yang tidak relevan, hingga perilaku yang mengarah pada tindakan berisiko seperti keinginan untuk menyakiti diri sendiri. Hal tersebut menunjukkan adanya bentuk kekaguman yang bersifat berlebihan dan tidak terkontrol terhadap objek yang dijadikan model.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa perilaku imitasi merupakan segala bentuk tindakan atau aktivitas yang dilakukan seseorang sebagai hasil dari pengamatan terhadap orang lain. Proses imitasi ini dapat muncul dalam dua bentuk, yaitu bentuk terbuka yang dapat diamati secara langsung, serta bentuk tertutup yang berlangsung dalam ranah internal individu, tergantung pada bagaimana proses internalisasi berlangsung dalam diri seseorang. Dalam kehidupan sosial, imitasi memiliki peran yang cukup penting dalam membentuk pola interaksi antarindividu. Bahkan, sebagian proses kehidupan sosial dapat dipengaruhi oleh faktor peniruan tersebut.

Sebagai contoh, dalam proses perkembangan anak, kemampuan berbicara pada awalnya diperoleh melalui peniruan terhadap suara dan bahasa yang didengar dari lingkungan sekitarnya. Anak kemudian mulai meniru kata-kata orang lain, memahami maknanya melalui pendengaran, serta menggunakannya dalam komunikasi sehari-hari. Tidak hanya dalam aspek bahasa, proses imitasi juga terlihat dalam berbagai bentuk perilaku sosial lainnya, seperti cara memberi hormat, mengungkapkan rasa terima kasih, maupun bentuk ekspresi sosial yang dipelajari melalui interaksi dengan lingkungan.

Menurut Gabriel Tarde semua orang memiliki kecenderungan yang kuat untuk menandingi (menyamai atau bahkan melebihi) tindakan orang disekitarnya. Ia berpendapat bahwa mustahil bagi dua orang individu yang berinteraksi dalam waktu yang cukup panjang untuk tidak menunjukkan peningkatan dalam peniruan perilaku secara timbal balik. Ia juga memandang imitasi memainkan peranan yang sentral dalam transmisi kebudayaan dan pengetahuan dari suatu generasi ke generasi selanjutnya dengan pengamatan tersebut.

Imitasi harus dibedakan dengan peniruan gerakan yang sama saja (mimikri) maupun dengan meniru tujuan (emulasi), namun pada proses imitasi manusia melakukan prinsip peniruan suatu aksi dengan memahami tujuan aksi dan diarahkan oleh pencapaian target tujuan (goal). Perilaku khalayak jelas amat dipengaruhi oleh media massa, hal ini dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Sebenarnya isi media massa dapat memberikan dua pengaruh pada khalayak.

Isi media massa yang disukai khalayak cenderung akan disitu oleh masyarakat, sebaliknya bila isi media massa itu tidak disukai khalayak, maka khalayak pun akan cenderung untuk menghindarinya. Sebagai contoh, video prank menjaili teman untuk asyik-asyikan tanpa berfikir bahwa hal tersebut tidak menuntut kemungkinan teman menerima kelakuan kita tentu akan menghindari perilaku tersebut, apa yang dia lihat akan berdampak seperti, rusaknya hubungan pertemanan, membenci, dan perkelaian. Mereka tentu akan meniru isi media massa tersebut dan bahkan tidak berfikir panjang sebelum bertindak. Bukankah itu suatu kemungkinan yang sangat amat mungkin terjadi pada manusia dalam kehidupan sebagai makhluk sosial.

Teori ini, individu dipandang secara otomatis cenderung berempati dengan perasaan orang-orang yang diamatinya dan meniru perilakunya. Komunikasi massa menampilkan berbagai model untuk ditiru oleh khalayak. Media cetak mungkin menyajikan pikiran dan gagasan yang lebih jelas dan lebih mudah dimengerti dari pada yang dikemukakan oleh orang-orang biasa dalam kehidupan sehari-hari. Media pictorial seperti media online dan media elektronik secara dramatis mempertontonkan perilaku fisik yang mudah dicontoh. Melalui youtube, instagram, dan Whatsapp, dan *TikTok* yang dapat dilihat secara mudah. Teori peniruanlah yang dapat menjelaskan mengapa media massa begitu berperan dalam menyebarkan mode berpakaian, berbicara, atau berperilaku tertentu lainnya.¹²

Imitasi tidak berlangsung secara otomatis melainkan dipengaruhi oleh sikap menerima terhadap apa yang diamati. Ada beberapa faktor sehingga seseorang mengadakan perilaku imitasi, sebagai berikut:

1. Faktor psikologis

Untuk mengadakan imitasi atau meniru ada faktor psikologi lain yang berperan salah satunya adalah aspek kognitif yaitu bagaimana manusia memikirkan sesuatu dan melakukan interpretasi terhadap berbagai pengalaman yang diperoleh. Di samping itu aspek ini juga menjelaskan bahwa perilaku yang baru dan kompleks dapat diciptakan dengan observasi atau melihat suatu model yang dilihatnya secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga seseorang melakukan suatu imitasi tersebut. Imitasi dapat terjadi sebagai tanggapan

¹²Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), h.216.

suatu keinginan untuk mirip dengan orang lain atau keinginan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.

Sikap yang ditiru selama tiga tahun pertama dalam hidup, tergantung sebagian pada tingkat perkembangan kognitif anak yang menentukan perilaku apa saja yang ditangkap seorang anak sebagai suatu tantangan yang bukan tidak mungkin. Motivasi untuk mirip dengan yang lain dan tingkat timbulnya emosi yang dipengaruhi orang lain, menentukan siapa yang akan ditiru oleh anak itu, serta motivasi dalam mencapai tujuan menentukan apa saja yang akan ditiru.¹³ dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi anak dalam meniru hal-hal dikalangan lingkup sekitar tergantung melalui siapa yang akan ditiru dalam mencapai tujuan tersebut.

2. Lingkungan Keluarga

Imitasi sudah berlangsung sejak individu masih kecil dan dimulai dari lingkungan keluarga. Bagi anak, lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang paling berpengaruh, setelah itu sekolah, baru kemudian masyarakat. Keluarga adalah lingkungan terkecil yang dibangun oleh orang tua bersama anggota keluarga lainnya. Pembentukan sifat atau karakter anak berhubungan dengan sosialisasi atau suatu proses penanaman nilai dan aturan dari orang tua kepada anak.

Penanaman nilai tersebut, seperti faktor yang memotivasi anak berperilaku keagamaan. Awalnya anak melihat aktivitas yang dilakukan oleh orang tuanya. Ketika anak menyenangi hal itu maka anak akan mengimitasikan tanpa mengetahui esensi dari perbuatan yang dilakukan, sehingga timbullah motivasi

¹³ Mussen, P. H., Conger J. W., Kagan, J., & Huston, A. C., "*Perkembangan kepribadian anak*", (Tjandrasa, M. M, Trans), (6 th ed.), PT. Erlangga, Jakarta, 1984

anak untuk meniru. Hal itu tentu saja terjadi karena pada masa anak peniru ulung, anak telah memiliki minat dan keinginan namun belum mampu mengungkapkan minat dan keinginan tersebut secara baik. Minat dan keinginan anak hanya dapat dilihat melalui gerak gerik dan tingkah lakunya.¹⁴

3. Media Massa

Imitasi akan terus berkembang ke lingkungan yang lebih luas, yaitu masyarakat. Imitasi dalam masyarakat semakin cepat dengan berkembangnya media masa, seperti tayangan televisi. Dalam era komunikasi dapat ditambahkan media masa sebagai faktor yang sangat berpengaruh lebih dari yang lain, karena dilihat terus menerus dan berulang-ulang. Tayangan adalah pesan atau rangkaian pesan dalam bentuk suara, berbentuk grafik, karakter, baik yang bersifat interaktif maupun tidak, yang dapat diterima melalui perangkat penerimaan pesan dan siap untuk dipertunjukkan.¹⁵

4. Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya

Tidak hanya melalui media masa saja, namun interaksi sosial atau teman sebaya juga sangat berpengaruh dalam imitasi anak. Interaksi dengan teman sebaya dalam proses interaksi memiliki peranan penting, terutama pada imitasi dalam aspek perilaku keagamaan. Interaksi teman sebaya mempunyai peranan penting dalam religius anak melalui dua hal sebagai berikut:

- a. Melalui interaksi teman sebaya, anak akan mengetahui apakah perilakunya yang telah dibentuk berdasarkan standar nilai religiusitas dalam keluarga dapat diterima atau ditolak oleh lingkungannya.

¹⁴ Jalaludin. 2010. Psikologi Agama. Jakarta: Rajawali Pers

¹⁵ Kurniasih, A. 2004. Skripsi, Hubungan Antara Menonton Tayangan Sinetron Si Entong di TPI dengan Perilaku Imitasi dikalangan Murid-Murid Madrasah Ibtidaiyah 3 Cigantung. Jakarta.

- b. Interaksi teman sebaya akan menimbulkan motivasi bagi anak untuk hanya berperilaku sesuai yang dapat diterima oleh lingkungannya.¹⁶

2. Teori Terpaan Media (*media exposure*)

Terpaan media (*media exposure*) berkaitan dengan beberapa banyak orang melihat program yang ditayangkan di suatu media. Pengertian *media exposure* menurut pendapat Larry Shore yang diikutip dalam Krisyanto bahwa seseorang tidak dapat dikatakan mengespose media apabila ia hanya terlibat dalam lingkungan fisik media. *Media exposure* akan ada apabila khalayak secara sungguh-sungguh membuka diri terhadap pesan-pesan yang diberikan media. Bentuk nyata dari media tersebut adalah mendengar, melihat, menonton, membaca atau ikut membaur diri (*experiencing*) dengan isi media. Apabila hal tersebut melihat, mendengar, membaca pesan dikatakan sebagai wujud nyata dari keberadaan *media exposure* seseorang, maka jelas bahwa *media exposure* merupakan perilaku *audiens* dalam menggunakan media.¹⁷

Terpaan merupakan intensitas keadaan khalayak dimana terkena pesan-pesan yang disebarkan oleh media. Terpaan dapat diartikan sebagai alat mendengar, melihat, dan membaca pesan-pesan media ataupun mempunyai pengalaman dan perhatian terhadap pesan tersebut yang dapat terjadi pada individu dan kelompok. Terpaan media berusaha mencari data khalayak tentang penggunaan media baik jenis media, frekuensi dalam penggunaan maupun durasi. Terpaan media suatu yang bisa dipastikan seberapa khalayak menggunakan atau beraktifitas dengan media.¹⁸

¹⁶Nurhayati, T. 2007. Perkembangan Rasa Keagamaan Pada Anak. Jurnal Tarbiyah. Vol.XX No.2.

¹⁷ Ardianto & Erdinaya, *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar* (Bandung:Simbiosis RekamataMedia, 2015),h.2-4

¹⁸ Arini Hidayat, *Televisi dan Perkembangan Sosial Anak* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), h. 78.

Terpaan media (*media exposure*), menurut Rosengren dapat dioperasionalkan menjadi waktu yang digunakan dalam berbagai jenis media, isi media yang dikonsumsi, dan berbagai hubungan antar individu konsumen media dengan isi media yang dikonsumsi atau dengan keseluruhan. Sedangkan menurut Sari, dapat diambil kesimpulan bahwa terpaan media dapat diukur melalui frekuensi, durasi, dan intensitas.¹⁹ Berdasarkan pengertian terpaan media diatas yang dijelaskan oleh Rosengren dan Sari maka cara mengukur terpaan media dari berbagai video *prank* yang berbagai jenis ditayangkan. Maka kita akan melihat dari frekuensi, durasi dan intensitas. Berikut penjelasan ukuran terpaan media tersebut:

a. Frekuensi

Frekuensi merupakan banyaknya pengulangan perilaku yang menjadi target. Menonton video-video yang dapat berlangsung ditayangkan dalam frekuensi yang berbeda-beda, kadang dilakukan setiap hari, seminggu sekali, dua minggu sekali atau satu bulan sekali, tergantung dari individu yang bersangkutan. Dalam penelitian ini menggunakan media online diukur dari beberapa kali seseorang menggunakan dan menonton video tersebut, apakah satu minggu (untuk meneliti program harian).

b. Durasi

Durasi atau lamanya penayangan program, suatu program terdiri atas program yang dapat bertahan lama (*durable program*).²⁰ Suatu program harus memiliki kemampuan untuk mempertahankan daya tariknya

¹⁹ Djalaluddin Rakhmat, *Metode Penelitian Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 66.

²⁰ Ardianto, *Pengantar Komunikasi Massa* (Cet.V Bandung: Simbiosis Rekatama Media 2014), h. 166

selama mungkin dalam menyaksikan tayangan video *TikTok* bagi para siswa.

c. Atensi (perhatian)

Perhatian adalah proses mental ketika stimuli atau rangkaian stimuli menonton atau melihat dalam kesadaran pada saat stimuli melemah. Indikator intensitas dalam penelitian ini diukur dari faktor khalayak menyaksikan dengan tidak melakukan kegiatan dan menyaksikan dengan diskusi. Perhatian atau atensi yang diberikan khalayak untuk menonton tayangan tersebut, apakah khalayak melakukan kegiatan lain saat menyaksikan tayangan tersebut.

C. Tinjauan Konseptual

1. Dampak Pembelajaran Sosial

Neil Miller dan *John Dollard* dalam laporan hasil percobaannya mengatakan bahwa peniruan (*Imitation*) di antara manusia tidak disebabkan oleh unsur instik atau program biologis. Penelitian kedua orang tersebut mengindikasikan bahwa kita belajar (*learn*) meniru perilaku orang lain. Artinya peniruan tersebut merupakan hasil dari satu proses belajar. Perilaku peniruan (*imitation behavior*) kita terjadi karena kita merasa telah memperoleh imbalan ketika kita meniru perilaku orang lain, dan memperoleh hukuman ketika kita tidak menirunya. Agar seseorang bisa belajar mengikuti aturan baku yang telah ditetapkan oleh masyarakat maka “para individu harus dilatih, dalam berbagai situasi, sehingga mereka merasa nyaman ketika melakukan apa yang orang lain lakukan, dan merasa

nyaman ketika tidak melakukan.²¹

Dalam penelitiannya, menunjukkan bahwa anak-anak dapat belajar meniru atau tidak meniru seseorang dalam upaya memperoleh imbalan berupa permen, dalam percobaan tersebut, juga dapat diketahui bahwa anak-anak dapat membedakan orang-orang yang akan ditirunya. Misalnya, jika orang tersebut laki-laki maka akan ditirunya, jika perempuan tidak. Lebih jauh lagi, sekali perilaku peniruan terpelajari (*learned*), hasil belajar ini kadang berlaku umum untuk rangsangan yang sama. Misalnya, anak-anak cenderung lebih suka meniru orang-orang yang mirip dengan orang yang sebelumnya memberikan imbalan. Jadi, kita mempelajari banyak perilaku “baru” melalui pengulangan perilaku orang lain yang kita lihat. Dalam teori ini menjelaskan bagaimana kita semestinya memahami perilaku sosial dan kehidupan yang lingkungannya baik. Dalam hal tersebut membahas tentang, (1) Bagaimana perilaku kita dipengaruhi oleh lingkungan melalui penguat (*reinforcement*) dan *observational learning*, (2) Cara pandang dan cara pikir yang kita miliki terhadap informasi, (3) Begitu pula sebaliknya, bagaimana perilaku kita mempengaruhi lingkungan kita dan menciptakan penguat (*reinforcement*) dan *observational opportunity* kemungkinan bisa diamati oleh orang lain.

Dampak menurut Gorys Kerap dalam Otto Somarwoto adalah pengaruh yang kuat dari seseorang atau kelompok orang di dalam menjalankan tugas dan kedudukannya sesuai dengan statusnya dalam masyarakat, sehingga akan membawa akibat terhadap perubahan baik positif

²¹ Hasan Mustafa, *Perilaku Manusia dalam Perspektif Psikologi Sosial*, Jurnal (Universitas Katolik Parahyangan, Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik : Bandung Jawa Barat, 2016), h. 18

maupun negatif. Sedangkan menurut Otto Somarwoto, menyatakan dampak adalah suatu perubahan yang terjadi akibat suatu aktifitas. Aktifitas tersebut dapat bersifat alamiah baik kimia, fisik maupun biologi dan aktifitas dapat pula dilakukan oleh manusia. Dampak tersebut tergantung bagaimana menanggapi perilaku dalam lingkungan sosial.²²

Apabila dikaitkan dengan media sosial, yang begitu mudah dan tidak membutuhkan waktu yang lama bagi seseorang dalam membuat akun di media sosial. Kalangan remaja yang memiliki media sosial biasanya memposting tentang kegiatan pribadinya, curhatanya, serta foto-foto bersama temanya. Semakin aktif seseorang maka mereka semakin dianggap keren dan gaul. Namun ketika seseorang tidak mempunyai media sosial biasanya dianggap kuno, ketinggalan jaman dan kurang bergaul.

Media sosial tidak ada batasan ruang dan waktu, mereka dapat berkomunikasi kapanpun dimanapun mereka berada. Hanya saja tidak boleh luput dari perhatian bahwa media sosial mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan seseorang. Artinya bahwa apabila seseorang telah bergantung atau terlalu aktif dalam media sosial tentunya ada dampak positif dan negatif yang akan dia dapatkan baik bagi dirinya maupun orang lain.

Media memiliki peran penting dalam proses pembentukan masyarakat yang lebih dewasa dan modern. Unsur lainnya yang tidak kalah besar media mempengaruhi masyarakat sebagai penyimak tetap mereka. Teori dampak pembelajaran sosial teori yang memperdiksi perilaku dengan melihat cara lain

²² Anang sugeng cahyono, *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia* (Journal. Unita. ac.id vol. 9 No. 1 2016),h.145

yang dilakukan individu dalam proses informasi. Contoh dari teori ini menjelaskan dari personal tertentu atau media massa dapat menjadi penting dalam usaha memperoleh perilaku yang baru. Teori ini sendiri menekankan pengaruh menonton video-video secara khusus dalam proses imitasi tersebut. Sebagai contoh ketika menampilkan adegan-adegan yang tidak baik, melakukan tindakan yang kriminal, masyarakat yang menontonnya akan berusaha untuk tidak meniru apa yang telah dilakukan oleh orang tersebut.²³

2. Aplikasi *TikTok*

TikTok merupakan sebuah aplikasi yang memberikan efek spesial yang unik dan menarik yang bisa digunakan oleh para pengguna aplikasi ini dengan mudah untuk membuat video pendek yang keren dan bisa menarik perhatian banyak orang yang melihatnya.²⁴ Aplikasi *TikTok* adalah sebuah jaringan sosial dan platform video music Tiongkok yang diluncurkan pada september 2016.²⁵ Aplikasi ini adalah aplikasi pembuatan video pendek dengan didukung musik, yang sangat digemari oleh orang banyak termasuk orang dewasa dan anak-anak dibawah umur.

Aplikasi *TikTok* merupakan aplikasi yang juga bisa melihat video-video pendek dengan berbagai ekspresi masing-masing pembuatnya. Dan pengguna aplikasi ini bisa juga meniru dari video pengguna lainnya, seperti pembuatan video dengan musik goyang dua jari yang banyak juga dibuat oleh setiap orang. Dan video-video tersebut dibuat juga oleh anak-anak dibawah

²³ Suzette T. Heiman, Elizabeth L. Toth, *Publik Relation Profesi dan Praktik*, (Jagakarsa Jakarta Selatan, Salemba Humanika, 2013), h.58-59

²⁴ <https://www.mastekno.com/id/apa-itu-tik-tok/>, diakses (minggu, 10 maret 2019) pukul 10.30

²⁵ Wisnu Nugroho Aji, *Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, ISBN: 978-602-6779-21-2

umur yakni peserta didik yang belum begitu memahami arti dari video-video tersebut. Indikator media sosial *TikTok* dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Adanya dampak positif dan Dampak negatif dalam menggunakan aplikasi *TikTok*.
2. Adanya kreatifitas mereka dalam penggunaan aplikasi *TikTok*.

Aplikasi media sosial *TikTok* berbagai konten video yang ingin mereka buat dengan mudah. Tidak hanya melihat dan menirukan, mereka juga dapat membuat video dengan cara mereka sendiri. Mereka dapat menuangkan berbagai video-video yang kreatif sesuai dengan ide-ide mereka. Tidak hanya mengenai video-video menarik, joget, lipsync dll, mereka juga bisa ikut tantangan-tantangan yang dibuat pengguna lain. Aplikasi *TikTok* adalah salah satu aplikasi yang membuat pengguna nya terhibur. Aplikasi ini bisa dikatakan adalah aplikasi penghibur. Beberapa orang pengguna banyak sekali yang mengatakan bahwa aplikasi ini adalah aplikasi yang dapat membuat si pengguna terhibur. Dalam aplikasi ini pengguna dapat melihat-lihat berbagai kreatifitas setiap pengguna lain di beranda.

Aplikasi *TikTok* dapat membuat si pengguna dikenal atau terkenal. Dikenal atau terkenal karena video-video yang mereka buat, ada video yang terkenal karena kreatifitasnya, ada juga yang terkenal karena video nya yang lucu, ada juga yang terkenal karena keunikan video yang dibuat. Semua sesuai pandangan dari setiap penonton atau si pengguna lain. Aplikasi *TikTok* ini merupakan aplikasi yang memperbolehkan para pemakainya untuk membuat video musik pendek mereka sendiri. Aplikasi ini diluncurkan pada bulan september tahun 2016 yang dikembangkan oleh developer asal Tiongkok.

Byte Dance Inc, mengembangkan sayap bisnisnya ke Indonesia dengan meluncurkan aplikasi video music dan jejaring sosial bernama *TikTok*.²⁶ Sepanjang kuartal pertama *TikTok* mengukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali.

Menurut kutipan Fatimah Kartini Bohang pada tahun 2018 jumlah tersebut mengalahkan aplikasi populer lain semacam *Youtube*, *WhatsApp*, *Facebook Messenger*, dan *Instagram*. Mayoritas dari pengguna aplikasi *TikTok* di Indonesia sendiri adalah anak milenial, usia sekolah atau biasa dikenal dengan generasi Z. Aplikasi ini pun pernah diblokir pada 3 Juli 2018. Kemenkominfo telah melakukan pemantauan mengenai aplikasi ini selama sebulan dan mendapati banyak sekali masuknya laporan yang mengeluh tentang aplikasi ini, terhitung sampai tanggal 3 Juli tersebut. Laporan yang masuk mencapai 2.853 laporan.²⁷

Saat awal-awal diluncurkannya aplikasi ini sampai sekarang, aplikasi ini sangat dikenal banyak orang terutama anak-anak milenial, anak usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z. Banyak sekali konten-konten yang tidak pantas untuk dilihat dan ditiru oleh anak-anak dibawah umur, anak-anak milenial, atau anak-anak generasi Z. Pada saat awal diluncurkannya aplikasi *TikTok* ini banyak sekali remaja-remaja tanggung atau anak-anak milenial yang membuat video dengan bergoyang goyang dengan musik DJ atau dangdut-dangdut terkini. Pada saat itu juga banyak

²⁶<https://tipsandroid.id/apa-fungsi-dan-kegunaan-aplikasi-tiktok-diandroid/>, diakses (minggu, 10 maret 2019), pukul 10.40 WIB

²⁷ Wisnu Nugroho Aji, *Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, (Jurnal Nasional UMP, 2020), h.150.

anak-anak yang terkenal karna pembuatan videonya seperti Bowo dan Nuraini.

Banyak juga dari setiap orang atau setiap individu yang mencoba eksis seperti Bowo dan Nuraini, bagi mereka dengan menggunakan media sosial ini menjadi sebuah ajang eksistensi diri dengan membuat video-video sekreatif mungkin dan menarik. Maka dari itu banyak sekali saat ini yang mengunduh media sosial *TikTok* tersebut. Hal tersebut membuat mereka (Peserta didik) merasa senang karena bisa terhibur jika mereka menggunakan video tersebut.

Dampak Penggunaan Aplikasi *TikTok* dikalangan masyarakat maupun anak-anak pastinya memiliki dampak positif maupun negative sebagai berikut:²⁸

1. Dampak positif sendiri aplikasi *TikTok* memiliki beberapa manfaat yaitu.:

a) Kreatif

Aplikasi *TikTok* memicu seseorang membuat berbagai karya untuk menunjukkan kreatifitasnya dari berbagai bidang, seperti bakat berjoget, melukis, dan lain sebagainya. Tak hanya itu, *TikTok* mampu menambah kemampuan pembuatan video. *TikTok* juga menyuguhkan berbagai macam musik untuk latar video, sehingga penggunaanya dapat menciptakan video yang menarik.

b) Meningkatkan suasana hati

Saat sendiri seringkali muncul rasa bosan, salah satu cara untuk membuat suasana hati menjadi lebih baik adalah dengan cara bermain *TikTok*. Bahkan bermain gadget disaat berkumpul dengan

²⁸Muthiara Ardhiani, Dampak Positif Dan Negatif Bermain *TikTok*, terdapat di <https://medium.com/@Muthiaardian/dampak-positif-dan-negatif-bermain-tiktok> : (2 maret 2020).

teman atau keluarga bukan lagi hal yang tidak bisa dilakukan. Kita bisa saja membuat suasana berkumpul semakin asik dengan membuat berbagai video bersama-sama.

c) Olahraga

Gerakan yang dilakukan untuk membuat suatu video, merupakan bentuk olahraga yang asik dilakukan agar kita terhindar dari rasa malas untuk bergerak.

2. Dampak negatif yang ditimbulkan Aplikasi *TikTok* adalah sebagai berikut:

a) Batasan umur

Banyak konten dibuat pengguna *TikTok* tidak menyaring video mana yang pantas atau tidak pantas untuk diunggah, karena bukan hanya remaja namun saat ini anak di bawah usia pun dapat melihat konten-konten tersebut dengan mudah. Sehingga itu menjadikan contoh negatif untuk ditiru. Ingin viral Keinginan untuk viral menjadikan beberapa orang rela membuat berbagai video yang tidak layak untuk ditampilkan seperti bergoyang dengan pakaian terlalu vulgar ataupun beradegan yang tidak pantas untuk ditonton.

b) Percakapan Grup

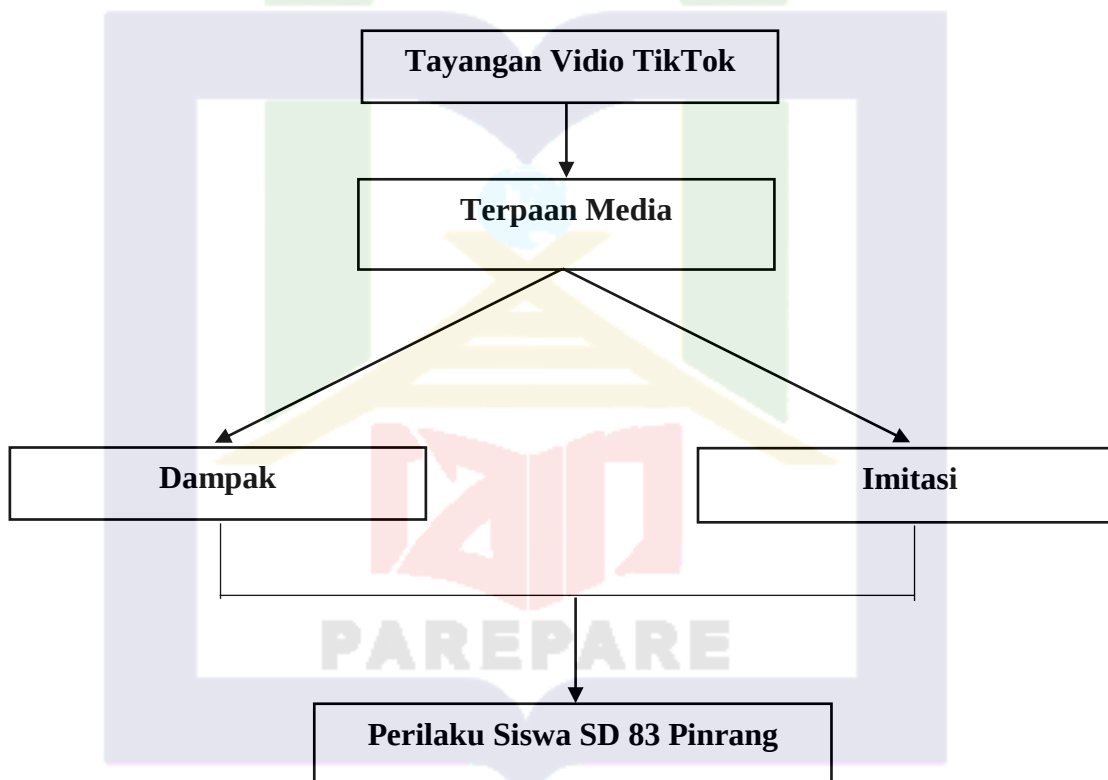
Aplikasi *TikTok* memiliki fasilitas percakapan dalam grup sesama pengguna dengan orang yang tidak dikenal. Jika tidak bijak dalam menggunakannya hal tersebut sangat berdampak negatif.

c) Menghabiskan Waktu

Melihat video-video yang diunggah pengguna lain memang mengasikan namun hal tersebut dapat membuang-buang waktu. Para remaja menjadi kurang produktif untuk mengerjakan sesuatu lain yang lebih bermanfaat.

D. Kerangka Pikir

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini bersifat kualitatif, yaitu suatu penelitian kontekstual yang menjadikan manusia sebagai instrumen, dan disesuaikan dengan situasi yang wajar dalam kaitannya dengan pengumpulan data yang pada umumnya bersifat kualitatif.²⁹ Adapun metode yang digunakan adalah deskriptif analitis. Metode ini digunakan untuk Imitasi Perilaku Siswa Kelas 5 Sd 83 Pinrang Melalui Tayangan Video Pada Aplikasi *TikTok*. Penelitian yang digunakan lebih kepada penelitian lapangan yang bermaksud untuk mengetahui permasalahan yang ada di lokasi penelitian. Namun penelitian ini juga tidak mengesampingkan studi kepustakaan terutama dalam menyusun teori.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan selama 1 (satu) bulan. Dari bulan Juni 2023 sampai Juli 2023 setelah seminar proposal penelitian dilakukan. Lokasi penelitian dilaksanakan di SD 83 Pinrang Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang. Pertimbangan bahwa perilaku siswa sekarang lebih sering membuka media sosial seperti *TikTok*.

C. Sumber Data

1. Data Primer

Data primer merupakan data penelitian yang didapatkan dari objek penelitian atau sumber utama yaitu data yang diperoleh dari hasil wawancara

²⁹Lexy.J.Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Rosdakarya, 2013), h.3.

dengan informan yang penulis lakukan serta pengamatan secara langsung kepada siswa yang ada di SD 83 Pinrang.

2. Data Sekunder

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari sumber-sumber lain antara lain dari buku-buku dan jurnal yang mendukung penelitian ini. Data sekunder biasanya berwujud data dokumentasi atau data laporan yang telah tersedia.³⁰

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan dua metode yaitu observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dalam penelitian kualitatif berarti memperhatikan dan mengikuti atau mengamati dengan teliti dan sistematis sasaran perilaku yang dituju.³¹ Dalam penelitian ini observasi diartikan sebagai mengamati subjek dan objek (tanda-tanda berupa teks, gambar, dan bunyi yang ada dalam iklan tersebut) secara langsung pada sekolah SD 83 Pinrang.

2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu, yang perlu dipegang oleh penulis dalam menggunakan metode wawancara adalah sebagai berikut:

³⁰ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), h.91

³¹ Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2014), h. 131

- a. Bahwa apa yang dinyatakan oleh subyek kepada penulis adalah benar dan dapat dipercaya.
- b. Bahwa interpretasi subyek tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan penulis kepadanya adalah sama dengan apa yang dimaksudkan penulis.

Wawancara dimaksudkan untuk memperoleh data berupa informasi dari informan yang dapat dijabarkan melalui pengolahan data secara kompherensif. Hal ini dapat membantu penulis dalam mengetahui Imitasi Perilaku Siswa Kelas 5 SD Melalui Tayangan Video Pada Aplikasi *TikTok*

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik yang sering digunakan dalam mengumpulkan data. Bentuk dokumen dibagi menjadi dua yaitu dokumen public dan dokumen privat. Dokumen public meliputi laporan polisi, berita-berita surat kabar, transkrip acara televisi, dan lainnya. Sedangkan dokumen privat meliputi memo, surat-surat pribadi, catatan telepon, buku harian individu, dan lainnya.³²

Metode dokumentasi adalah metode untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan-catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya.³³ Metode ini digunakan sebagai pelengkap guna memperoleh data sebagai bahan informasi yang berupa latar belakang kantor, tugas pokok dan tata kerja, struktur organisasi, presentasi serta data lain yang mendukung.

³²Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014, h. 118.

³³Arikunto, S, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), h. 95.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah tahapan selanjutnya untuk mengolah data dimana data yang diperoleh, dikerjakan, dan dimanfaatkan untuk menyimpulkan persoalan yang diajukan dalam menyusun hasil penelitian. Menurut Miles dan Huberman terdapat 3 (tiga) aktivitas dalam analisis data, yaitu:

1. Reduksi data yaitu merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.
2. Penyajian data yaitu merupakan rakitan informasi dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori, *flowchart* dan sejenisnya agar makna peristiwa lebih mudah dipahami.
3. Penarikan kesimpulan yaitu verifikasi data dilakukan secara terus menerus sepanjang proses penelitian dilakukan. Sejak pertama memasuki lapangan dan selama proses pengumpulan data, peneliti berusaha untuk menganalisis dan mencari makna dari data yang dikumpulkan, yaitu mencari pola, tema, hubungan persamaan, hipotesis, dan selanjutnya dituangkan dalam bentuk kesimpulan.

F. Keabsahan Data

Keabsahan data adalah derajat kepercayaan atau kebenaran hasil penelitian. Guna untuk mendapatkan hasil penelitian yang berkualitas, maka peneliti perlu beberapa cara untuk meningkatkan keabsahan data penelitian kualitatif, yaitu: *Kredibilitas, Transferabilitas, Dependability* dan *Konfirmabilitas*.

1. *Kredibilitas*

Apakah proses dan hasil penelitian dapat diterima atau dipercaya. Beberapa kriteria dalam menilai adalah lama penelitian, observasi yang detail, triangulasi, per debriefing, analisis kasus negatif, membandingkan dengan hasil penelitian lain, dan member check.

2. *Transferabilitas*

Transferabilitas merupakan validitas eksternal dalam penelitian kualitatif. Supaya orang dapat memahami hasil penelitian ini sehingga ada kemungkinan untuk menerapkan hasil penelitian yang telah didapat, maka penelitian dalam membuat laporannya harus memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis dan dapat dipercaya.

3. *Dependability*

Ketergantungan dalam istilah konvensional disebut dengan realibilitas, yang merupakan syarat bagi validitas. Oleh karena itu, untuk memenuhi kriteria ini seluruh langkah-langkah dalam membangun kerangka pikir penelitian, rancangan penelitian, hasil temuan penelitian, berbagai langkah dalam analisis data, hasil deskripsi analisis dan interpretasi data diuji ulang melalui proses pemeriksaan yang lebih cermat dan teliti.

4. *Konfirmabilitas*

Konfirmabilitas yaitu apakah hasil penelitian dapat dibuktikan kebenarannya dimana hasil penelitian sesuai dengan data yang dikumpulkan dan dicantumkan dalam laporan lapangan.

Dalam penelitian ini keabsahan data dilakukan dengan menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber yaitu membandingkan dan mengecek

balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Hal tersebut dapat dicapai dengan jalan antara lain:

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
2. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
3. Membandingkan apa yang dikatakan orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dilihat sepanjang waktu.
4. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang.
5. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

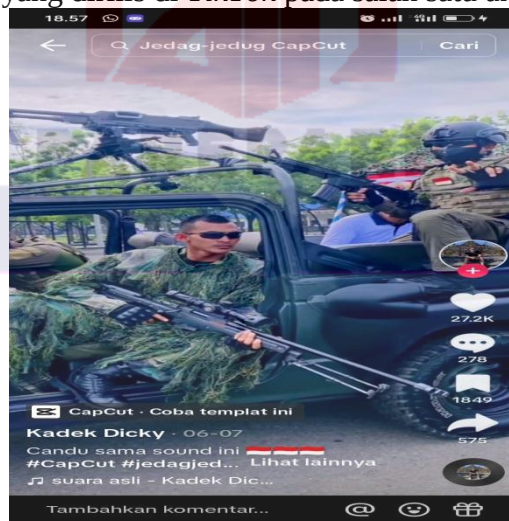
A. Hasil Penelitian

1. Akses Video *TikTok* Siswa Kelas 5 di SDN 83 Pinrang

TikTok merupakan jenis media baru dimanfaatkan oleh pengguna sebagai bentuk ekspresi dan aktualisasi dari bentuk perilaku imitasi yang sedang viral atau tranding. Dilihat dari konten yang sering diakses media *TikTok* pada siswa SD 83 Pinrang yaitu sebagai berikut :

A. Konten Jedag Jedug (JJ)

Jedag jedug merupakan sebuah istilah untuk sebuah vidio yang dibuat dengan music DJ dengan alur dentuman dan beat dalam irama music tersebut. Dikalangan muda bahkan tua sekalipun dapat menggunakan konten JJ tergenatung dari kreatifitas yang dimiliki. Berikut contoh gambar JJ yang dirilis di *TikTok* pada salah satu akun *TikTokers*,



Gambar 4.1 Konten Jedag Jedug (JJ)

Dilihat dari aspek frekuensi dalam aplikasi *TikTok* yang terjadi pada siswa SD 83 Pinrang yaitu beberapa siswa sering menonton vidio bahkan berulang kali dalam sehari tergantung pada individu masing-masing serta men *stich* atau membuat konten yang serupa untuk kesenangan individu.

Wawancara Adrian yaitu:

“saya lebih senang dengan konten JJ karena kita bisa berkreasi selain dari pada itu saya suka music yang beat”³⁴

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa konten JJ lebih menarik karena memiliki alunan musik yang beat serta dapat berkreasi dengan foto-foto dan dijadikan sebuah kesenangan pribadi.

Durasi pada konten di atas yaitu memakai waktu 60 detik dengan menggunakan foto terbaik berjumlah 4 serta vidio 2 kemudian digabungkan menjadi satu dan siap untuk dikontenkan.

Selanjutnya atensi yaitu proses mental ketika stimuli atau rangkaian stimuli menjadi menonjol dalam kesadaran pada saat stimulus lainnya melemah. Pada kasus ini kuatnya hubungan terpaan dalam tayangan konten *TikTok* pada siswa 83 Pinrang dilihat dalam salah satu aspek seberapa fokusnya saat menonton konten Jedag Jedug (JJ) pada aplikasi *TikTok*.

B. Konten Kisah Nabi

Konten kisah nabi merupakan konten yang sangat menarik bagi kalangan anak-anak dimana merupakan salah satu sebuah konten yang bersifat edukasi atau pembelajaran tentang kisah-kisah nabi dan rasul pada

³⁴ Wawancara Adrian siswa kelas V SD 83 Pinrang tanggal 24 Juli 2023

zamannya, dilihat pada salah satu gambar yang membahas tentang kisah Nabi Muhammad SAW.



Gambar 4.2 Konten Kisah Nabi Muhammad SAW.

Pada aspek frekuensi pada konten tersebut yaitu beberapa siswa kelas V SD 83 Pinrang sering melihat, membaca, dan bahkan mendengar konten kisah nabi ada yang mengatakan 3 kali diulang bahkan lebih dari 3 kali sehingga bisa menimbulkan perhatian dari audiens.

Kemudian durasi, konten kisah nabi ini yaitu seberapa lama anak menonton kisah-kisah nabi tersebut dala hal ini disampaikan dalam wawancara Muh Akshar yang menyatakan bahwa:

“untuk menonton kisah-kisah nabi tidak menentu berapa lama yang initinya saya menontonnya sampai habis”³⁵

Dari ungkapan tersebut dapat dianalisis bahwa untuk konten yang banyak manfaatnya seperti konten nabi merupakan dan termasuk penyampaian

³⁵ Wawancara Muh.Akshar Siswa Kelas V SD 83 Pinrang pada Tanggal 11 Juni 2023

dakwah dengan hal-hal yang bernuansa keislaman sehingga anak betah melihat dan mendengar sampai penjelasan selesai dan ini termasuk salah satu nilai penting dalam bentuk pembelajaran atau edukasi sehingga anak tertarik untuk menyelesaikan tontonannya. Selanjutnya, ada perhatian atau atensi dimana proses mental anak terbentuk dengan menyimak apa yang disampaikan dalam konten yang terkait dan ini merupakan suatu ketertarikan dan fokus anak dalam menyimak isi pesan yang disampaikan.

C. Konten *Dance*

Dance atau tarian merupakan gerak tubuh yang secara berirama senada dengan dengan alunan musik yang dilakukan ditempat dan waktu tertentu kapanpun dan dimanapun bisa dilakukan oleh seseorang dilihat pada salah satu gambar yang peneliti tentukan;



Gambar 4.3 Konten *Dance*

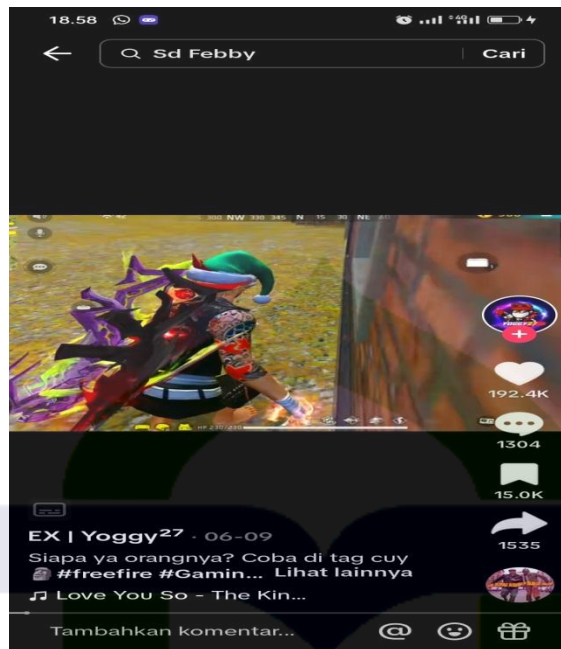
Frekuensi pada konten tersebut yaitu dilihat dari banyaknya dan hampir semua siswa meniru gerakan pada gambar diatas kemudian menguploadnya ke *TikTok* mereka sendiri ini termasuk kelas V SD 83 Pinrang. Untuk mengulang dan melihatnya berkali-kali.

Durasi menonton konten tersebut pada siswa kelas V SD 83 Pinrang adalah setiap pulang sekolah sama halnya pada penjelasan konten-konten diatas meniru, mengulang gerakan untuk mendapatkan hasil kreativitas yang bagus.

Selanjutnya ada atensi dimana minat untuk meniru gerakan-gerakan pada konten *dance* tersebut sangat tinggi dan ini termasuk salah satu bentuk negatif dari aplikasi *TikTok* untuk anak usia dibawah 17 tahun dan mengganggu mental dan rasa malas belajar yang timbul pada diri anak.

D. Konten *FREE FIRE* (FF)

Garena *Free Fire* atau sering disingkat dengan FF adalah permainan piranti genggam yang paling banyak diunduh secara global pada tahun 2019. Kemudian dijadikan konten pada aplikasi *TikTok* dan termasuk salah satu konten yang disenangi siswa kelas V SD 83 Pinrang terutama laki-lakinya selain dari menonton mereka dapat belajar cara-cara dari permainan tersebut, dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 4.4 Konten FF

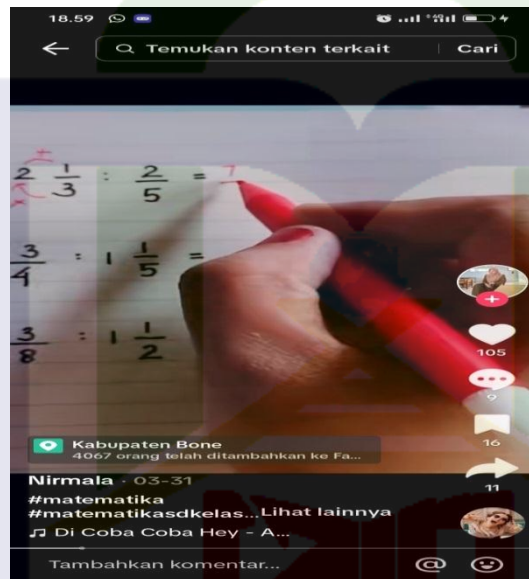
Frekuensi pada konten tersebut adalah siswa laki-laki SD 83 Pinrang lebih senang menghabiskan waktu kosongnya untuk melihat berulang kali mengenai hal-hal yang terkait dengan konten *game online* pada aplikasi *TikTok* ini.

Durasi untuk konten ini untuk anak yang senang dengan permainan dapat menghabiskan waktunya dan bahkan tidak mengingat waktu ini merupakan salah satu bentuk perilaku anak yang tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Kemudian

Atensi atau bentuk perhatian merupakan bentuk untuk menyimak apa yang ada di dalam konten tersebut kemudian ditirukan apa yang dilakukan dalam bentuk permainan atau dalam kata lainnya yaitu menirukan strategi permainan dari pemilik konten creator tersebut.

E. Konten Matematika

Konten ini merupakan konten yang bersifat positif bagi siswa kelas V SD 83 Pinrang di mana isi dari konten ini adalah perhitungan dan termasuk bentuk konten edukasi atau pembelajaran. Tetapi sebagian anak tidak menyukainya mereka lebih senang dengan konten-konten bergoyang, FF dan lainnya yang viral atau *trand*. Dilihat pada gambar 4.4 di bawah ini



Gambar 4.5 Konten Matematika

Frekuensi pada konten ini yaitu memiliki like tidak banyak dan jumlah pengunjung konten sedikit dalam artian konten ini memang bermanfaat tetapi setiap individu memiliki selera masing-masing ada yang lebih senang dengan konten FF, *dance* dan bahkan mengulangi setiap konten yang *trand* di aplikasi *TikTok* dan memperagakannya apa yang mereka lihat.

Durasi untuk konten matematika ini sangat bermanfaat untuk pengunjung *TikTok* karena termasuk pembelajaran dengan cara-cara untuk menghitung namun terbanding terbalik dengan konten lainnya karena dikonten matematika

ini sangat sedikit penonton yang mengunjungi konten tersebut bahkan ada yang tidak sampai habis menontonnya dan langsung menggati dengan konten selanjutnya.

Atensi untuk konten ini dimana minat siswa untuk menirukannya hanya sedikit dan lebih memilih ketika gurunya menjelaskan ketimbang membuka konten matematika ini dan ini termasuk konten positif dan berfaedah untuk kalangan anak yang bersekolah.

Aplikasi *TikTok* merupakan media sosial yang memberikan efek yang unik dan menarik yang bisa digunakan oleh para pengguna dengan mudah untuk membuat video pendek yang keren dan bisa menarik perhatian banyak orang. Dari segi positif aplikasi *TikTok* ini memiliki beberapa manfaat, antara lain yaitu :³⁶

- 1) Aplikasi yang dapat mendorong kreativitas seseorang dalam membuat suatu karya.
- 2) Dapat membuat video yang lebih menarik dengan musik dan efek yang unik.
- 3) Dapat melatih diri untuk mengasah kemampuan mengedit video untuk konten-konten yang bermanfaat dengan durasi waktu yang terbilang sedikit.

Dari beberapa dampak positif di atas terdapat juga dampak negatif. Adapun dampak negative dari penggunaan aplikasi *TikTok* sebagai berikut:

³⁶ Nisa Khairuni, Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak, (*Jurnal Edukasi*, Vol 2 No 1, 2021). h. 92

- 1) Secara tidak langsung *TikTok* membuat penggunanya bergoyang tanpa memperdulikan lingkungan sekitar, bahkan ada yang bergoyang secara tidak wajar.
- 2) Terdapat banyak vidio yang tidak pantas.
- 3) Keinginan untuk viral atau terkenal menjadikan beberapa orang rela membuat berbagai vidio yang tidak layak untuk ditampilkan.
- 4) Aplikasi *TikTok* memiliki fasilitas percakapan dalam *group* dengan orang yang tidak dikenal. Jika tidak bijak dalam menggunakannya, maka akan berdampak negatif.
- 5) Melihat vidio-vidio yang diunggah pengguna lain memang menjadi hiburan, tetapi hal tersebut membuat pengguna lupa waktu.

Untuk mencari dan menggali informasi atau data yang diperlukan dalam penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yang dijabarkan dalam bentuk pertanyaan wawancara yang telah dilakukan kepada 22 siswa SD Negeri 83 Pinrang, adapun hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Adrian (siswa kelas V pengguna *TikTok*) yaitu sebagai berikut

“Iya, saya menggunakan aplikasi *TikTok*, saya menggunakan aplikasi ini sebagai media menonton vidio dengan konten-konten menarik yang dibuat oleh para pengguna aplikasi tersebut”³⁷

Dari hasil wawancara yang dikatakan oleh Adrian dapat disimpulkan bahwa media *TikTok* merupakan media yang banyak digunakan kaum khalayak baik yang usia dini maupun yang tua.

³⁷ Wawancara dengan Adrian Siswa kelas V SDN 83 Pinrang tanggal 24 Juli 2023

Aplikasi ini merupakan aplikasi yang pembuat konten berdurasi pendek.:

“Tahu, *TikTok* kan memang lagi banyak yang menggunakan, teman-teman saya juga sering menggunakan aplikasi ini”³⁸

Dari keterangan tersebut pada wawancara Ahmad Syarif siswa kelas V pengguna *TikTok* dapat dianalisis bahwa hampir seluruh pengguna handphone mempunyai aplikasi *TikTok* dari generasi kegenerasi sama halnya yang dikatakan oleh Adrian.

Hal serupa juga disampaikan oleh Ikram dengan hasil wawancara :

“Tahu, karena saya menggunakan *TikTok*, saya menggunakan aplikasi *TikTok* sudah lumayan lama, lupa kapan mulainya kak.”³⁹

Pada wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa hampir semua siswa SD 83 Pinrang terutama kelas V tahu tentang aplikasi tersebut dan menggunakan sebagai bentuk hiburan ketika anak sedang bosan.

Sedikit tambahan yang diberikan oleh Alfathir J, Keysan dan Awal Mubarak salah satu siswa kelas V dengan hasil wawancara :

“Tahu, saya juga menggunakan aplikasi *TikTok*, karena *TikTok* sangat menghibur, saya menggunakan *TikTok* sudah lama, tapi pake HP Ibu, kalau sekarang pake HP sendiri.”⁴⁰

³⁸ Wawancara dengan Ahmad Syarif siswa kelas V SDN 83 Pinrang tanggal 24 Juli 2023

³⁹ Wawancara dengan Ikram siswa kelas V SDN 83 Pinrang tanggal 24 Juli 2023

Dalam uraian di atas dapat didekripsikan bahwa aplikasi *TikTok* merupakan aplikasi yang sangat menghibur bagi anak dan sudah memiliki akun pribadi sendiri dengan fasilitas yang diberikan dari orang tuanya.

Selain itu terdapat juga jawaban yang sama dengan Muh.Akhsar dengan hasil wawancara sebagai berikut :

“iya tahu, saya juga ada aplikasi *TikTok*, tetapi tidak selalu saya buka, kadang-kadang saja.”⁴¹

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bahwa semua siswa yang dijadikan informan mengetahui dan menggunakan aplikasi *TikTok* kecuali satu informan yang tidak menggunakan aplikasi tersebut dikarenakan tidak memiliki Hanphone yang bisa diakses. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa siswa sudah menggunakan aplikasi *TikTok* sejak lama, tetapi untuk siswa laki-laki mereka sedikit jarang menggunakan, karena mereka lebih suka mengguakan dan mengakses game online. Selain itu peneliti ingin mengetahui apakah siswa pernah membuat vidio *TikTok* atau hanya sekedar melihat konten saja sebagai hiburan. Berikut hasil wawancara yang dilakukan oleh beberapa informan sebagai berikut:

Wawancara terhadap Ramadan Ade Putra siswa kelas V SDN 83 Pinrang yang menggunakan *TikTok* dengan hasil wawancara yaitu:

⁴⁰ Wawancara dengan Alfatir. J, Keysan, dan Awal Mubarak siswa kelas V SDN 83 Pinrang 24 Juli 2023

⁴¹ Wawancara dengan Muh Akhsar siswa SDN 83 Pinrang 11 Juni 2023

“kalau untuk membuat vidio tidak pernah tetapi jika teman-teman saya membuat saya hanya melihatnya.”⁴²

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh Ramadan Ade Putra dimana mengatakan bahwa dalam membuat konten tidak pernah ikut serta dikarenakan siswa tersebut malu.

Hasil wawancara selanjutnya yaitu dengan Kurnia yang menyatakan bahwa :

“Kalau untuk buat vidio sendiri tidak, tetapi kalau ada teman-teman yang membuat vidio saya sering ikut untuk seru-seruan.”⁴³

Untuk wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa dalam membuat konten sendiri siswa tidak pernah tetapi saat bersama temannya ikut serta dalam membuat kreasi vidio yang berdurasi pendek yang dimana mengikuti aluanan musik serta gayanya.

Sedangkan hasil wawancara dengan Nanda yang menyatakan bahwa :

“tidak pernah, hobi nonton saja, saya gak bisa goyang.”⁴⁴

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan bahwa tidak semua informan siswa pernah membuat vidio Tik Tok, ada yang sering membuat saja tetapi tidak *upload* karena malu, sekedar suka membuat vidio saja, kebanyakan siswa lebih suka membuat vidio apabila berkumpul atau bersama, bahkan yang laki-laki juga ikut kalau

⁴² Wawancara dengan Ramadan Ade Putra siswa SDN 83 Pinrang 14 Juli 2023

⁴³ Wawancara dengan Kurnia siswa SDN 83 Pinrang 14 Juli 2023

⁴⁴ Wawancara dengan Nanda siswa SDN 83 Pinrang 18 Juli 2023

bersama. Untuk dalam pemilihan tema, siswa melihat berdasarkan konten yang populer, apabila tema konten tersebut banyak disukai maka para siswapun berupaya mencoba membuat video dengan tema tersebut juga.

Peneliti juga melakukan wawancara mengenai tujuan siswa dalam membuat video *TikTok*, adapun hasil wawancara yang dilakukan oleh Ahmad Syarif siswa kelas V pengguna *TikTok* dengan paparan sebagai berikut:

“Apa ya, hanya untuk hiburan saja dikala bosan atau selesai belajar yah pastinya buka *TikTok* apalagi kalau ada FYP konten *Mobile Legend*”⁴⁵

Berdasarkan wawancara tentang tujuan membuat video *TikTok* siswa memberikan jawaban bahwa untuk mengisi waktu luang bahkan untuk hiburan bagi mereka apabila bosan setelah belajar. Selain membuat video *TikTok* peneliti juga ingin mengetahui apakah siswa menggunakan aplikasi *TikTok* sebagai media belajar/edukasi. Adapun hasil wawancara yang telah dilakukan kepada Ahmad Syarif siswa kelas V yang menggunakan aplikasi *TikTok* sebagai berikut :

“Tidak, kalau untuk belajar saya lebih banyak buka youtube atau google.”⁴⁶

Pada hasil wawancara tersebut dapat dikutip bahwa *TikTok* bukan tempat pembelajaran melainkan merupakan tempat hiburan tetapi ada sebagian pendapat pro kontra terhadap aplikasi tersebut.

⁴⁵ Wawancara dengan Ahmad Syarif Siswa Kelas V SDN 83 Pinrang Tanggal 24 Juni 2023

⁴⁶ Wawancara Ahmad Syarif Siswa Kelas V SDN 83 Pinrang Tanggal 24 Juni 2023

Hasil wawancara selanjutnya yaitu dengan Ikram yang menyatakan bahwa:

“Tidak, kalau untuk belajar buka google.”⁴⁷

Seperti yang dikatakan Ikram dalam hasil wawancaranya yaitu *TikTok* bukan tempat edukasi kalau untuk media pembelajaran salah satu aplikasi yang sering dibuka siswa yaitu *google*.

Jawaban hasil wawancara dengan Awal Mubarak Siswa Kelas V yang menggunakan *TikTok* sebagai berikut:

“Tidak, saya lebih suka belajar di Youtube.”⁴⁸

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa media *TikTok* merupakan media hiburan bukan media edukasi dan untuk siswa kadang membuka aplikasi untuk membantu proses belajarnya salah satunya yaitu *Youtube*.

Hasil wawancara selanjutnya yaitu dengan Muh Akhsar yang menyatakan bahwa:

“Sering saya melihat karena saya merasa belajar.”⁴⁹

Berdasarkan wawancara diatas yang telah dilakukan kepada para siswa SDN 83 Pinrang tentang penggunaan media *TikTok* sebagai media belajar/edukasi semua informan memberikan jawaban bahwa *TikTok* tidak dijadikan sebagai media belajar, meskipun ada konten edukasi mereka hanya melewatkan saja tidak mengikuti. Para siswa

⁴⁷ Wawancara Ikram Siswa Kelas V SDN 83 Pinrang Tanggal 24 Juni 2023

⁴⁸ Wawancara Awal Mubarak Siswa Kelas V SDN 83 Pinrang Tanggal 24 Juni 2023

⁴⁹ Wawancara Muh Akhsar Siswa Kelas V SDN 83 Pinrang Tanggal 11 Juli 2023

lebih banyak menggunakan google dan youtube sebagai media pembelajaran.

2. Imitasi Perilaku Siswa Kelas 5 yang mengakses video *TikTok* di SDN 83

Pinrang

Perilaku imitasi merupakan tindakan manusia untuk meniru perilaku orang lain yang berada disekitarnya. Imitasi sangat dipengaruhi oleh luasnya jangkauan panca indra yaitu sebatas yang dilihat, didengar, dan dirasakan. Sejak lahir manusia meniru manusia mengimitasi dirinya sendiri seperti mengulang kata secara lisan, mengucapkan pelafalan yang tidak berarti. Tindakan ini dilakukan karena ia sedang belajar mengucapkan kata-kata sekaligus melatih lidahnya melalui naluri.

Para guru juga memperhatikan bahwa siswa sekarang lebih banyak menggunakan handphone dimana sekarang memang pembelajaran dilakukan secara daring menggunakan handphone, tetapi terkadang siswa menjadikan handphone bukan hanya untuk pembelajaran, tetapi mengetahui berita-berita viral yang ada di aplikasi *TikTok*. Siswa juga lebih banyak membicarakan hal-hal yang viral di *TikTok* dari pada membahas tentang pembelajaran. Belum lagi tingkah perilaku siswa yang berkumpul membuat video yang berdurasi pendek dengan mengikuti alunan music dan bergoyang mengikuti trend, siswa hanya memahami bahwa itu untuk kesenangan semata.

Terdapat hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti terhadap guru yaitu sebagai berikut dengan hasilnya :

“Alangkah baiknya vidio yang dibuat oleh anak/siswa tersebut vidio yang bermanfaat untuk orang banyak, tidak hanya untuk kesenangan mereka semata”⁵⁰

Dari kutipan tersebut dapat dilihat bahwa Ibu Darmi menyatakan sebaiknya anak/siswa membuat konten yang positif, yang bersifat edukasi dan bermanfaat bagi semua orang. Konten edukasi biasanya dibuat secara praktis dan mudah dipahami.

Bagitu juga dngan hasil wawancara yang dilakukan dengan Nur Asila siswa kelas V dengan paparan sebagai berikut :

“Apa ya, untuk hiburan saja dikala bosan.”⁵¹

Dari kutipan tersebut dapat dilihat bahwa Aplikasi *TikTok* sebagai media hiburan, apalagi setelah pembelajaran daring, semua siswa beralih menggunakan aplikasi *TikTok* untuk melihat konten-konten yang dapat menghibur mereka dikala bosan.

Selain dari wawancara yang disamapikan oleh guru dan siswanya terdpat juga tambahan dari guru Bahasa Inggris yang menyatakan :

“Tentunya ada dampak dari aplikasi tersebut terhadap perilaku siswa salah satunya lebih sering membuka aplikasi ini atau menggunakan media sosial *TikTok* ini dari pada belajar.”⁵²

⁵⁰ Wawancara Ibu Darmi Wali Kelas V SDN 83 Pinrang Tanggal 21 Juli 2023.

⁵¹ Wawancara Nur Asila Kelas V SDN 83 Pinrang Tanggal 18 Juli 2023.

⁵² Wawancara Rezki Sahada S.Pd Guru SDN 83 Pinrang Tanggal 21 Juli 2023

Dari hasil wawancara tersebut dapat dinyatakan bahwa pengguna aplikasi *TikTok* memberikan dampak negative terhadap perilaku siswa, dimana siswa lebih banyak bermain atau membuka aplikasi *TikTok* dari pada membuka buku pelajaran, siswa kurang dalam belajar, lebih banyak memainkan HP.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Matematika SDN 83 Pinrang yang menyatakan :

“Ada dampaknya, tetapi lebih kedampak negatif terhadap perilaku anak, karena seperti yang kita tahu bahwa media sosial ini kan isinya dengan orang yang beragam, siswa sekolah dasar rata-rata belum bisa membedakan yang mana yang baik dan yang mana tidak baik.”⁵³

Dari hasil pernyataan informan tersebut dapat disimpulkan bahwa dari pengguna *TikTok* bahwa siswa sekolah dasar masih sangat rentan terpengaruh oleh lingkungan, belum lagi saat untuk siswa sekolah dasar belum mampu yang mana baik dan mana buruk.

Tabel 4.1 Dampak Positif dan Negatif Perilaku Imitasi Siswa SD 83 Pinrang

Informan	Positif	Negatif
Guru dan Siswa	Media hiburan Konten positif sebagai media edukasi belajar Pintar mengedit vidio Membuat kekompakan	Siswa malas belajar Perilaku siswa yang bergoyang <i>TikTok</i> tidak mengenal lingkungan Lebih banyak bermain

⁵³ Wawancara Sulastri Guru SD 83 Pinrang Tanggal 21 Juli 2023

	dengan sesama teman-teman	<i>gadget</i> Lupa waktu dan sering menunda -nunda waktu Siswa sekolah dasar belum mampu membedakan konten atau hal-hal yang positif maupun negatif.
--	---------------------------	--

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 aplikasi *TikTok*. Pada saat ini *TikTok* menjadi incaran aplikasi media sosial bagi anak-anak dalam pembuatan vidio pendek. *TikTok* memiliki pengaruh positif dan negatif bagi anak. Tayangan *TikTok* akan menjadi pengetahuan baru bagi anak-anak yang dapat meniru atau menggunakan *TikTok* dengan gaya hidupnya masing-masing dengan meniru contoh yang ada didalam vidio pendek. Aplikasi *TikTok* yang berasal dari China ini merupakan aplikasi untuk membuat video pendek yang dilengkapi fitur, music dan lainnya. Dan saat ini aplikasi tersebut sedang booming di Indonesia. Adapun beberapa dampak positif dari aplikasi Tiktok adalah sebagai berikut:

1. Untuk *Update* Berita

Di *Tiktok* sendiri kita dapat melihat berbagai macam berita yang telah disajikan semenarik mungkin, dapat berolahraga dan *jogging* dengan musik yang telah ada, dapat memiliki teman di luar, dapat menjadi media pendidikan juga dengan beberapa video yang bagus. Selain itu dari aplikasi *Tiktok* kita juga dapat mempelajari cara mengedit video dengan bagus dan menarik.

2. Memperoleh Pendidikan atau Pengetahuan yang Luas

Dengan menggunakan aplikasi *Tiktok*, setiap orang dapat mempelajari banyak hal baru dari konten yang berasal dari video pendek dan teks yang ditampilkan, sehingga orang yang malas membaca teks panjang akan lebih tertarik mendengarkan video, karena *Tiktok* memiliki tampilan yang menarik dan unik

3. Sarana Berolahraga

Dengan adanya aplikasi ini tubuh menjadi banyak gerak, karena aplikasi *Tiktok* sebagian besar kontennya berupa olahraga dan *jogging*, yaitu dengan iringan lagu dan musik hal ini membuat semua orang yang hanya di rumah selama masa pandemi menjadi rajin bergerak dan bisa menjadi media hiburan dan mengatasi stres.

4. Pengembangan Inovasi, Pengetahuan, dan Keterampilan

Dalam membuat konten yang menarik, keahlian kreativitas dan inovasi diperlukan dengan mempelajari dan mengembangkan keterampilan. Hal ini dapat meningkatkan berbagai keterampilan dan inovasi. Pasalnya,

melalui aplikasi *TikTok* orang mulai nyaman menunjukkan bakat atau kemampuan yang dituangkan dalam konten *TikTok*.

5. Melatih Kepercayaan Diri

Aplikasi *TikTok* mampu melatih kepercayaan diri seseorang. Pengguna aplikasi tersebut sangat antusias bersaing muncul di depan umum. Konten yang ditampilkan membuat semua orang ingin menampilkan hal terbaik untuk ditonton audiens yang luas.

6. Menambah Teman dan Penghasilan

Konten viral yang dihadirkan *TikTok* sangat berdampak pada kehidupan sosial dan ekonomi yang dihasilkan, seperti meningkatnya teman-teman akan menambah hubungan setiap orang. Aplikasi *TikTok* juga dapat menjadi sumber pendapatan ekonomi seseorang untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Setelah dijelaskan beberapa dampak positif aplikasi *TikTok* kita sebagai pengguna juga harus mengetahui dampak negatif dari aplikasi tersebut, di bawah ini beberapa dampak negatif dari aplikasi *TikTok*

1. Banyak Konten 18+

Dalam aplikasi *TikTok* pengguna tidak hanya usia 17 tahun ke atas, karena sekarang *TikTok* adalah aplikasi dengan unduhan tertinggi untuk 2020. Jadi, tidak ada batas bagi pengguna *TikTok* sendiri. Hal ini tentu butuh penanganan khusus terkait penyaringan konten yang mestinya ada pada aplikasi *tiktok*.

2. Anak-anak dan Remaja Kecanduan Bermain Gadget

Anak-anak dan remaja yang menggunakan aplikasi *TikTok* lupa dalam belajar. Hal ini disebabkan mereka telah kecanduan dengan *gadget*. Dan bahkan mereka jarang membantu orang tua di rumah. Mereka lebih cenderung tertutup dan jarang bersosialisasi.

3. Terdapat Video yang Tidak Pantas

Keberadaan video yang tidak pantas untuk ditampilkan untuk remaja dan anak-anak. Seperti yang kita ketahui sekarang ada individu yang tidak bertanggung jawab membuat video yang mengkhianati agama seperti menghina Nabi Muhammad S.A.W. dan yang lainnya hanya karena mereka ingin menjadi terkenal atau viral.

4. Membuat Seseorang menjadi Sindrom

Aplikasi ini juga dapat membuat seseorang menjadi sindrom *Tiktok* ini dapat membahayakan diri mereka sendiri. Sindrom *Tiktok* ini dapat membuat mereka memindahkan tubuh mereka sendiri tanpa menyadarinya.

5. Rasa Malu yang Telah Hilang

Seseorang yang memiliki aplikasi *Tiktok* Vidio akan berlaku tidak punya malu. Dengan adanya *tiktok* seseorang akan bergoyang dan berjoget sesuai dengan keinginannya, tanpa memikirkan pantas atau tidaknya dan jika ini terjadi pada anak sekolah, maka pendidikan karakter yang telah diberikan oleh sekolah kepada murid-muridnya tampaknya tidak berfungsi untuk karakter moral, etis dan mulia.

6. Lupa Waktu

Penggunaan *Tiktok* yang semakin meningkat dapat memengaruhi manajemen waktu jika tidak diatur dengan baik. Banyak dari mereka terlalu fokus melihat dan membuat konten yang selalu muncul di *Tiktok*, tanpa memperhitungkan akan membuang waktu dengan sia-sia. Jadi pekerjaan yang seharusnya wajib dilakukan menjadi tertunda. Agar anak dibawah umur mendapatkan konten yang semestinya, sehingga konsumsi konten bisa tertarget dan memberi manfaat lebih bagi pengguna.

7. Rasa Narsis Makin Meningkat

Aset penting dalam sebuah media sosial adalah *like*, *share* dan komen. Seperti halnya aplikasi-aplikasi yang sudah terdahulu dan sekarang ini terjadi pada aplikasi *TikTok*. Tidak heran remaja Indonesia bersedia melakukan banyak hal untuk mendapatkan *like*, komen yang fantastis. Oleh karena itu, banyak unggahan yang merusak moral anak-anak karena aplikasi *TikTok* tidak memilah video yg layak untuk diunggah. Misalnya, seorang wanita yang menari dengan hal-hal erotis yang berbau pornografi.

B. Pembahasan

TikTok memiliki banyak konten bermanfaat yang berbeda-beda yang dibuat oleh para kreator ada yang menari, ada yang bernyanyi, ada yang membuat tutorial kreativitas. Namun dibalik konten-konten positif tersebut, masih banyak konten mengandung hal negative yang ada di aplikasi *TikTok*.

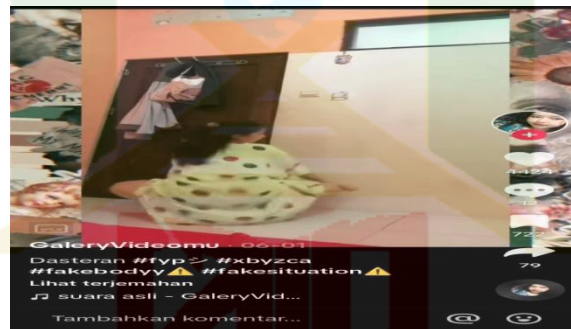
Konten yang mengandung hal negatif ini tak jarang sering muncul di FYP atau *For Your Page* contoh konten negatif yang sering muncul di FYP akhir-akhir ini adalah balap liar di jalan umum. Balap liar merupakan suatu tindakan yang melanggar hukum dan dapat membahayakan nyawa orang lain. Dalam konten ini banyak dari mereka yang juga tidak mengenakan alat keselamatan berkendara seperti helm. Akibat dari konten balap liar tersebut adalah makin maraknya balap liar yang terjadi di beberapa daerah di Indonesia, tak sedikit dari mereka adalah anak-anak dibawah umur yang belum memiliki surat izin mengemudi. Seperti pada gambar di bawah ini



Gambar 4.6 Balap Liar

TikTok juga memiliki pengaruh buruk bagi anak jika digunakan secara berlebihan, yaitu menghambat proses tumbuh kembang kemampuan bersosialisasi terhadap dunia sekitar. Semenjak ada aplikasi *TikTok* anak-anak menjadi lupa akan asiknya bermain bersama teman-teman. Tak jarang saat ini banyak ditemukan anak-anak yang bahkan dengan tetangganyapun tidak kenal. Hal ini sangat mengganggu proses anak untuk bersosialisasi dengan orang sekitarnya.

Terlalu sering bermain *TikTok* juga mengganggu waktu tidur anak. Banyak orang tua yang mengeluh karena semenjak anaknya bermain *TikTok* mereka menjadi lupa waktu tidur, makan, belajar, dan bahkan beribadah. Masalah terakhir yang berpengaruh bagi perilaku anak adalah banyaknya konten dewasa yang seharusnya mereka tidak lihat. Banyak kreator yang menampilkan tarian eksotis dengan menggunakan pakaian-pakaian yang tidak pantas. Mengingat bahwa kebijakan dari *TikTok* tentang pembatasan video untuk anak di bawah umur kurang ketat, peran orang tua untuk selalu mendampingi anaknya saat bermain *TikTok* sangat diperlukan. Sehingga akan mengurangi peluang mereka untuk melihat konten-konten yang seharusnya belum waktunya untuk mereka lihat. Contoh konten sebagai berikut



Gambar 4.7 Konten Goyangan Erotis

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan informan siswa dan guru yang telah dilakukan berdasarkan instrumen wawancara mulai dari pengetahuan tentang media *TikTok*. Dari wawancara yang telah dilakukan kepada guru dapat disimpulkan bahwa ada beberapa guru yang mengetahui aplikasi *TikTok* ini. Guru mengetahui bahwa siswa SDN 83 Pinrang media sosial *TikTok*, bahkan kata salah satu seorang guru bahwa rata-rata anak siswa menggunakan aplikasi tersebut.

Untuk ada atau tidak adanya dampak media sosial *TikTok* ini terhadap perilaku siswa yang menggunakan aplikasi *TikTok* siswa kurang dalam belajar, lebih banyak memainkan HP daripada membuka buku. Dalam hal ini telah terjadi perubahan perilaku pada diri siswa akibat stimulus dan pengaruh lingkungan.

Perubahan perilaku siswa yang terjadi dalam penelitian ini yaitu dorongan faktor lingkungan dan perkembangan teknologi dimana setiap siswa dapat menggunakan berbagai media sosial dan didukung oleh kondisi kegiatan pembelajaran yang dilakukannya sehingga siswa semakin banyak menggunakan akses media sosial terutama pada aplikasi *TikTok* ini.

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.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh guru dan wali kelas V SDN 83 Pinrang tentang pengguna aplikasi yang dilakukan oleh siswa sekolah dasar para guru menyatakan bahwa tidak pantas, karena untuk siswa usia sekolah dasar masih sangat rentan terpengaruh oleh lingkungan, belum lagi saat untuk siswa sekolah dasar belum mampu membedakan yang mana baik dan mana buruk. Sedangkan di dalam aplikasi *TikTok* ini tentunya memiliki dampak positif dan negatif dapat dinyatakan bahwa perilaku anak dipengaruhi oleh usianya. Setiap jenjang usia, menampilkan ciri perilaku tentang yang dimunculkan oleh anak-anak usianya.

Para guru juga memperhatikan bahwa siswa sekarang lebih banyak menggunakan handphone dimana sekarang sistem pembelajaran yang canggih, tetapi hal tersebut tidak menjadikan handphone sebagai tempat pembelajaran, tetapi mengetahui berita-berita yang viral yang ada di *TikTok*. Siswapun lebih banyak membicarakan hal-hal yang disebut viral di *TikTok* dari pada membahas tentang pembelajaran. Belum lagi tingkah para siswa yang berkumpul membuat video bersama dengan alunan musik dan bergoyang mengikuti trend sekarang, siswa hanya memahami bahwa itu untuk kesenangan semata.

Siswa yang menggunakan aplikasi *TikTok* sejak lama tetapi untuk siswa laki-laki mereka sedikit jarang menggunakan, karena mereka lebih suka menggunakan game online. Namun dalam pembuatan video *TikTok* tidak semua informan siswa pernah membuat video ada yang sering membuat saja, tetapi tidak di *upload* karena malu, hanya suka membuat video saja, kebanyakan siswa lebih suka membuat video apabila berkumpul atau bersama, bahkan laki-laki juga ikut kalau bersama.

Untuk dalam pemilihan tema, siswa melihat berdasarkan yang populer, apabila tema konten tersebut banyak disukai maka para siswapun berupaya membuat video dengan tema tersebut juga. Mengenai manfaat *TikTok* bagi kehidupan sehari-hari siswa rata-rata bingung apa manfaatnya, tetapi ada sebagian siswa menjawab bahwa dengan membuat video *TikTok* mereka merasa mampu mengedit video biasa menjadi bagus. Hal ini sesuai dengan manfaat media sosial *TikTok* dapat mendorong dan mengekspresikan kreativitas seseorang dalam membuat suatu karya, dapat melatih diri remaja

atau anak-anak untuk mengasah *skil editing* vidio untuk konten-konten yang lebih bermanfaat.⁵⁴

Tujuan membuat vidio *TikTok* hanya untuk mengisi waktu luang, bahkan buat hiburan bagi mereka apabila bosan setelah belajar. Selain membuat vidio *TikTok*, bahkan aplikasi ini tidak pernah dijadikan sebagai media belajar meskipun ada konten edukasi sebagian dari mereka hanya melewatkannya saja, tidak mengikuti. Tentunya ini menjadi hal sangat mengkhawatirkan bagi masa depan anak, selain digunakan sebagai sarana hiburan tetapi banyak sekali unggahan-unggahan yang merusak moral dan perilaku anak-anak dikarenakan aplikasi *TikTok* tidak menyeleksi vidio-vidio yang akan diunggah. 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.

Teknologi yang memiliki banyak kelebihan pasti memiliki dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan. Pihak *TikTok* sendiri diharapkan memperketat pembatasan konten untuk anak-anak yang dibawah umur, supaya tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Peran orang tua untuk mendampingi anaknya saat bermain *TikTok* maupun media sosial lainnya juga menjadi faktor pendukung untuk anak agar mereka tetap dapat menikmati sesuatu yang bermanfaat dan sesuai dengan usianya.

Orang tua juga harus mengingatkan kepada anak akan pentingnya sosialisasi terhadap dunia sekitar, karena kita merupakan makhluk sosial

⁵⁴ Aprilia, Feny, 2018. *Dampak Negatif dan Positif dari Fenomena Aplikasi TikTok Bagi Remaja*. Diunduh di <https://www.kompasiana.com/fenyaprilias3947/5b4ee4306ddcae02aa20ad58/dampak-negatif-dan-positif-dari-fenomena-tik-tok-saat-ini-bagi-remaja.html> tanggal 23 Maret 2021.

yang tidak bisa hidup sendiri. Anak-anak harus diteguhkan agamanya, salah satu caranya yaitu dengan mengajarkannya mana yang baik dan mana yang buruk dan akan memperkecil peluang mereka untuk mencontoh hal-hal yang tidak terpuji baik dari media sosial maupun dunia nyata.

Pembahasan penelitian ini dikaitkan dengan teori imitasi dan teori penerapan dalam perilaku imitasi dalam video tiktok dikatakan bahwa imitasi adalah perilaku manusia yang meniru perilaku orang-orang di sekitarnya. Imitasi sangat dipengaruhi oleh rentang panca indera apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan. Sejak lahir, manusia meniru diri mereka sendiri dengan mengulangi kata-kata secara verbal dan membuat pengucapan yang tidak berarti. Ini karena dia secara naluriah melatih lidahnya dan belajar cara mengucapkan kata-kata. Peniru secara akurat meniru perilaku yang ditiru tanpa banyak memikirkan tujuan peniru. Imitasi adalah proses sosial yang dilakukan dengan meniru perilaku, gaya hidup, atau apapun yang diikuti seseorang sebagai panutan. Melalui perilaku imitasi, orang mempelajari nilai dan norma masyarakat atau sebaliknya perilaku yang menyimpang dari nilai dan norma yang berlaku. Baik anak-anak maupun orang dewasa belajar banyak melalui pengamatan dan peniruan ini. Pengamatan terhadap seorang individu mengarah pada perilaku.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya tentang Perilaku Imitasi Siswa Melalui Tayangan Video Pada Aplikasi *TikTok* di SDN 83 Pinrang, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. *TikTok* tidak dijadikan sebagai media belajar, meskipun ada konten edukasi mereka hanya melewatkan saja tidak mengikuti. Para siswa lebih banyak menggunakan *google* dan *youtube* sebagai media pembelajaran.
2. Siswa di usia sekolah dasar masih sangat rentan terpengaruh oleh lingkungan, belum lagi saat untuk siswa sekolah dasar belum mampu membedakan yang mana baik dan mana buruk. Sedangkan di dalam aplikasi *TikTok* ini tentunya memiliki dampak positif dan negatif dapat dinyatakan bahwa perilaku anak dipengaruhi oleh usianya. Setiap jenjang usia, menampilkan ciri perilaku tentang yang dimunculkan oleh anak-anak usianya.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan terhadap dampak media sosial *TikTok* terhadap perilaku imitasi siswa SD 83 Pinrang.

2. Bagi Orang Tua

Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan orang tua untuk lebih mengawasi dan membatasi anak dalam menggunakan media sosial. Memperhatikan waktu belajar anak sehingga hasil belajarnya yang diperoleh di sekolah bisa maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim.

Al-Qur'an dan Terjemahan, *add-ins Microsoft Word Indonesia* (Terjemahan Kemenag 2019) Versi . 32-2.0 (Departemen Agama RI Al-Hikmah Al-Qur'an dan Terjemahannya, 2010)

Anang sugeng cahyono, “*Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia*” (Journal. Unita. ac.id vol. 9 No. 1 2016)

Ardianto & Erdinaya, *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar* (Bandung: Simbiosis RekamataMedia, 2015)

Ardianto, *Pengantar Komunikasi Massa* (Cet.V Bandung: Simbiosis Rekatama Media 2014).

Arikunto, S, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018)

Arini Hidayat, *Televisi dan Perkembangan Sosial Anak* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018)

Adrian Siswa kelas V SDN 83 Pinrang tanggal 24 Juli 2023

Ahmad Syarif siswa kelas V SDN 83 Pinrang tanggal 24 Juli 2023

Awal Mubarak Siswa Kelas V SDN 83 Pinrang Tanggal 24 Juni 2023

Dj Remix, *Terhadap Penyimpangan Perilaku Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar*”, (*Jurnal Al Fikrah*, Vol 2, No. 1, 2020)

Darmi Wali Kelas V SDN 83 Pinrang Tanggal 21 Juli 2023

Esti Astuti dan Susi Andriani, “ *Intensitas Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Imitasi Perilaku Remaja*”, (*Komunikologi : Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, Vol. 18, No. 2, 2021)

Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Salemba Humanika, 2014

Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial* (Cet I: Jakarta, PT Bumi Aksara, 2017)

Ikram Siswa Kelas V SDN 83 Pinrang Tanggal 24 Juni 2023

Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015)

Kurniasih, A. 2004. Skripsi, *Hubungan Antara Menonton Tayangan Sinetron Si Entong di TPI dengan Perilaku Imitasi dikalangan Murid-Murid Madrasah Ibtidaiyah 3 Cigantung*. Jakarta.

Kurnia siswa SDN 83 Pinrang 14 Juli 2023

Lexy.J.Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Rosdakarya, 20013)

Maulida Fitriawati, “ *Studi Fenomenologi Perilaku Imitasi Remaja di Kota Kediri Perspektif Penggunaan Media Sosial* ”, (Skripsi Sarjana, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, 2018), h. 2.

Muhammad Asrori & Muhammad Ali, *Psikologi Remaja* (Cet. V Jakarta: Bumi Aksara 2014)

Mujam Thabarani Shaghir hadits nomor 1125 diambil dari [https://carihadits.com/Mujam Thabarani_Shaghi](https://carihadits.com/Mujam_Thabarani_Shaghi)

Mussen, P. H., Conger J. W., Kagan, J., & Huston, A. C, “*Perkembangan kepribadian anak*”, (Tjandrasa, M. M, Trans), (6 th ed.), PT. Erlangga, Jakarta, 1984

Muthiara Ardhiani, (2023), Dampak Positif Dan Negatif Bermain TikTok, <https://medium.com/@Muthiaardian/dampak-positif-dan-negatif-bermain-TikTok>. Diakses 10 April 2023

Muh Akhsar Siswa Kelas V SDN 83 Pinrang Tanggal 11 Juli 2023

Nurhayati, T. 2007. Perkembangan Rasa Keagamaan Pada Anak. Jurnal Tarbiyah. Vol.XX No.2.

Nurlina, “*Dampak Video Prank Terhadap Imitasi Perilaku Masyarakat Kota ParePare*”, (Skripsi Sarjana, Komunikasi dan Penyiaran Islam, IAIN ParePare, 2020)

Nanda siswa SDN 83 Pinrang 18 Juli 2023

Nur Asila Siswa Kelas V SDN 83 Pinrang Tanggal 18 Juli 2023

Puji asmaul Chusna dkk, “*Analisis Dampak Fenomena Aplikasi TikTok Dan Music Anak Studi Kasus penggunaan Aplikasi TikTok Pada Remaja di Kota Medan*”,(Skripsi Sarjana, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, 2018)

Robert H.Lauer, *Prespektif Tentang Perubahan Sosial*,(Cet. IV Jakarta: PT Retika Citra 2013)

Rezki Sahada S.Pd Guru SDN 83 Pinrang Tanggal 21 Juli 2023

Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016

Sasmita 2011. *Pengaruh imitasi terhadap anak*. <https://repository.uin-suska.ac.id>

Siti Nurina Hakim, “*Dampak Kecanduan Internet (Internet Addication) pada Remaja*” (Skripsi Sarjana, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, 2017)

Sulastri Guru SD 83 Pinrang Tanggal 21 Juli 2023

Yohana Noni Bulele dan Tony Wibowo, “ *Analisis Fenomena Sosial Media Dan Kaum Milenial Studi kasus TikTok*”, (Journal Uib, Vol. 1, No. 1, 2020)

Wiliam Rainey Harper, *Sociology (Cet.II Amerika Serikat The Chicago Manual Of Style*, 2011)

Wisnu Nugroho Aji, *Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, (Jurnal Nasional UMP, Vol. 1 No. 1, 2020)



LAMPIRAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404

PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor: B- 2654 /In.39.7/12/2021

Parepare, 16 Desember 2021

Hal : **Surat Penetapan Pembimbing Skripsi An. RISKa**

Kepada Yth. Bapak/Ibu:

1. **Dr. Muhammad Qadaruddin, M.Sos.I**
2. **Dr. Nurhikmah, M.Sos.I**

Di-
Tempat

Assalamualaikum, Wr.Wb.

Dengan hormat, menindaklanjuti penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Parepare dibawah ini:

N a m a : RISKa
NIM : 18.3100.085
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul Skripsi : IMITASI PERILAKU SISWA KELAS 5 SD MELALUI TAYANGAN VIDIO PADA APLIKASI TIKTOK DI SDN 83 PAERO

Untuk itu kami memberi amanah Kepada Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan skripsi pada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian Surat Penetapan ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan, sebelumnya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr.Wb

Dekan,
Fakultas Ushuluddin, Adab dan
Dakwah



H. Abd. Halim K.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B-116 /In.39/FUAD.03/PP.00.9/06/2023

Parepare, 7 Juni 2023

Lamp : -

Hal : Izin Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth.

Kepala Daerah Kabupaten Pinrang

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pinrang

Di-

Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Yang bertandatangan dibawah ini Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare menerangkan bahwa:

Nama	: RISK A
Tempat/Tgl. Lahir	: Pinrang, 18 Januari 2000
NIM	: 18.3100.085
Semester	: X (Sepuluh)
Alamat	: Paero Kec. Mattiro Bulu Kab. Pinrang

Bermaksud melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian Skripsi sebagai salah satu Syarat untuk memperoleh gelar Sarjana. Adapun judul Skripsi :

**PERILAKU IMITASI SISWA MELALUI TAYANGAN VIDEO PADA APLIKASI
TIKTOK DI SDN 83 PINRANG**

Untuk maksud tersebut kami mengharapkan kiranya mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan izin dan dukungan untuk melaksanakan penelitian di Wilayah Kab. Pinrang terhitung mulai **Juni 2023 s/d Juli 2023**.

Demikian harapan kami atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih

Wassalamu Alaikum Wr. Wb



Dekan,

Dr. A. Nurkidam, M.Hum
NIP. 19641231 199203 1 045



PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

**KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG**
 Nomor : 503/0364/PENELITIAN/DPMPPTSP/06/2023

Tentang

REKOMENDASI PENELITIAN

Menimbang : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 07-06-2023 atas nama RISKA, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Rekomendasi Penelitian.

Mengingat : 1. Undang – Undang Nomor 29 Tahun 1959;
 2. Undang – Undang Nomor 18 Tahun 2002;
 3. Undang – Undang Nomor 25 Tahun 2007;
 4. Undang – Undang Nomor 25 Tahun 2009;
 5. Undang – Undang Nomor 23 Tahun 2014;
 6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
 7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
 8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan
 9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.

Memperhatikan : 1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 0649/R/T.Teknis/DPMPPTSP/06/2023, Tanggal : 08-06-2023
 2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0362/BAP/PENELITIAN/DPMPPTSP/06/2023, Tanggal : 08-06-2023

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
KESATU : Memberikan Rekomendasi Penelitian kepada :
 1. Nama Lembaga : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
 2. Alamat Lembaga : JL. AMAL BAKTI NO. 8 SOREANG PAREPARE
 3. Nama Peneliti : RISKA
 4. Judul Penelitian : PERILAKU IMITASI SISWA MELALUI TAYANGAN VIDEO PADA APLIKASI TIKTOK DI SDN 83 PINRANG
 5. Jangka waktu Penelitian : 1 Bulan
 6. Sasaran/target Penelitian : SISWA KELAS 5 DI SDN 83 PINRANG
 7. Lokasi Penelitian : Kecamatan Mattiro Bulu
KEDUA : Rekomendasi Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 08-12-2023.
KETIGA : Peneliti wajib mentaati dan melakukan ketentuan dalam Rekomendasi Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.
KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 09 Juni 2023



Blaya : Rp 0,-



Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :
ANDI MIRANI, AP., M.Si
 NIP. 197406031993112001
 Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
 Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang



**Balai
Sertifikasi
Elektronik**



**ZONA
HIJAU**



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE



PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 83 PINRANG
Alamat : Paero Desa Padaelo Kec. Mattirobulu Kode Pos :91271

SURAT KETERANGAN
Nomor :421.2/24/UPTSDN83/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : KULIATI AMIN, S.Pd
N I P :19810424 200903 2 010
Jabatan : Kepala Sekolah UPT SD Negeri 83 Pinrang
Alamat : Paero Desa Padaelo Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang

Menerangkan bahwa :

Nama : RISKA
N I M : 18.3100.085
Tempat Tanggal Lahir : Pinrang, 18 Januari 2000
Fakultas : Ushuluddin Adab Dan Dakwah
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul Penelitian : Perilaku Imitasi Siswa Melalui Tayangan Video Pada Aplikasi Tiktok Di SD 83 PINRANG

Telah melakukan penelitian pada SD Negeri 83 Pinrang pada tanggal 10 Juni -10 Juli 2023

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Pinrang, 10 Juli 2023
Kepala Sekolah

KULIATI AMIN, S.Pd
Nip. 19810424 200903 2 010



NAMA MAHASISWA : RISKHA
 NIM : 18.3600.015
 FAKULTAS : USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
 PRODI : KOMUNIKASI PENYIARAN DAN ISLAM
 JUDUL : PERILAKU IMITASI SISWA MELALUI
 TAYANGAN VIDEO PADA APLIKASI TIKTOK DI
 SDN 83 PINRANG

PEDOMAN WAWANCARA

Siswa SDN 83 Pinrang

1. Apa yang anda ketahui tentang media Tik Tok?
2. Berapa lama anda menonton video Tik Tok dalam sehari?
3. Seberapa aktif anda menggunakan media sosial Tik Tok?
4. Pernahkah anda membuat video Tik Tok? Berapa kali?
5. Tema atau konten apa yang paling anda minati dalam membuat video Tik Tok?

6. Bagaimana penampilan yang biasa anda gunakan saat membuat vidio Tik Tok?
7. Apa tujuan anda membuat vidio Tik Tok?
8. Apa kegiatan anda sehari-hari setelah belajar?
9. Apakah anda menggunakan media sosial Tik Tok sebagai media belajar/edukasi?
10. Menurut anda adakah manfaat penggunaan media sosial Tik Tok dalam kehidupan sehari-hari?

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai dengan judul di atas, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

MGL ISW

RISKA 18.3100.085..docx

NO REPOSITORY 14
TUGAS E
Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Document Details

Submission ID trn:oid::1:3596841045	95 Pages
Submission Date Jun 18, 2026, 10:59 AM GMT+7	14,496 Words
Download Date Jun 18, 2026, 11:08 AM GMT+7	91,744 Characters
File Name RISKA_18.3100.085..docx	
File Size 4.0 MB	

28% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- * Bibliography
- * Quoted Text

Exclusions

- * 1 Excluded Source

Top Sources

- 28% Internet sources
- 7% Publications
- 15% Submitted works (Student Papers)

DOKUMENTASI









BIODATA PENULIS



Riska, lahir pada tanggal 18 Januari 2000 di Paero. Penulis merupakan anak ke dua dari dua bersaudara, dari pasangan Samunding dan Nurma. Penulis pertama kali menempuh pendidikan di SD 83 Pinrang 2006 dan tamat 2012. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan di SMP 1 Mattirobulu dan tamat pada tahun 2015. Setelah tamat, penulis melanjutkan pendidikan di SMKN 1 Pinrang dan tamat pada tahun 2018. Penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi pada tahun 2018 dan terdaftar sebagai mahasiswa di Institut Agama Islam Negeri IAIN Parepare Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Motivasi, semangat yang tinggi dan luar biasa ini, serta dukungan dari keluarga dan orang sekitar, penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akademik akhir semester ini. Semoga skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Akhir kata, penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas selesainya skripsi ini yang berjudul **“PERILAKU IMITASI SISWA MELALUI TAYANGAN VIDIO PADA APLIKASI TIKTOK DI SD 83 PINRANG”**.