



P-ISSN: 1858-005X

E-ISSN: 2655-3392

EDUSAINTEK

Jurnal

PENDIDIKAN, SAINS DAN TEKNOLOGI

Diterbitkan Oleh:

STKIP PGRI SITUBONDO

Alamat: Jalan Argopuro Gg. VII Telp. (0338) 672033

Fax. (0338) 678746 Situbondo 68323

website: <http://stkipgri-situbondo.ac.id>

Editor in Chief

[Miftahus Surur](#), STKIP PGRI Situbondo, Indonesia

Associate Editor

[Dyan Yuliana](#), STKIP PGRI Situbondo, Indonesia

Editorial Board

1. [Mohammad Tohir](#), Universitas Ibrahimy Situbondo Indonesia
2. [Muhammad Fendrik](#), Universitas Riau Indonesia
3. [Abdul Mufid](#), Sekolah Tinggi Agama Islam Khozinatul Ulum Blora Indonesia
4. [Febrianty](#), Politeknik Palcomtech Palembang Indonesia
5. [Ngakan Ketut Acwin Dwijendra](#), Universitas Udayana Indonesia
6. [Astadi Pangarso](#), Universitas Telkom Indonesia
7. [Fandi Ahmad](#), STKIP Pembangunan Indonesia
8. [Ika Widiastuti](#), Universitas Krisnadwipayana, Bekasi, Indonesia
9. [Nawang Kalbuana](#), Politeknik Penerbangan Indonesia
10. [Yulia Rizki Ramadhani](#), Universitas Graha Nusantara Padangsidempuan Indonesia

Reviewers

1. Adin Lazuardy, Firdiansyah, IAIN Madura, Indonesia | [Scholar](#)
2. Ahmad Zaki Emyus, Universitas PGRI Argopuro, Indonesia | [Scholar](#)
3. Alifudin ikhsan, Universitas Negeri Malang, Indonesia | [Scholar](#)
4. Andik Adi Suryanto, Universitas PGRI Ronggolawe, Indonesia | [Scholar](#)
5. Annisa Ammalia Kiti, STIKes Assyifah Aceh, Indonesia | [Scholar](#)
6. Bagus Wahyu Setyawan, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia | [Scholar](#)
7. Dian Mayasari, Universitas Musamus, Indonesia | [Scholar](#) | [Scopus](#)
8. Dyah Ayu Puspitaningrum, Universitas Negeri Jember, Indonesia | [Scholar](#)
9. Eka Aprianti, Universitas Patompo, Indonesia | [Scholar](#)
10. Erwinsyah Satria, Universitas Bung Hatta, Indonesia | [Scholar](#)
11. Finki Dona Marleny, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, Indonesia | [Scholar](#) | [Scopus](#)
12. Fitria Khasanah, Universitas Wisnuwardhana, Indonesia | [Scholar](#) | [Scopus](#)
13. Hasanuddin Sirait, AMIK Parbina Nusantara, Indonesia | [Scholar](#)
14. Hendro Prasetyono, Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia | [Scholar](#)
15. I Gede Iwan Sudipa, Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia | [Scholar](#) | [Scopus](#)
16. Janes Sinaga, Sekolah Tinggi Teologi Widya Agape, Indonesia | [Scholar](#)
17. Kelik Sussolaikah, Universitas PGRI Madiun, Indonesia | [Scholar](#)
18. Komang Anik Sugiani, Politeknik Ganesha Guru, Indonesia | [Scholar](#)
19. Lingga Nico Pradana, Universitas PGRI Madiun, Indonesia | [Scholar](#)
20. Lisma Dian Kartika Sari, STKIP PGRI Situbondo, Indonesia | [Scholar](#)
21. Moh. Rofiki, Universitas Nurul Jadid, Indonesia | [Scholar](#)
22. Mohammad Salehudin, UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, Indonesia | [Scholar](#)
23. Mujibul Hakim, ITS NU Pekalongan, Indonesia | [Scholar](#)
24. Oktaviani Adhi Suciptaningsih, Universitas Negeri Malang, Indonesia | [Scholar](#) | [Scopus](#)
25. Oman Somantri, Politeknik Negeri Cilacap, Indonesia | [Scholar](#)

ARTICLES

KORELASI MEDIA SOSIAL TIKTOK DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER PADA MAHASISWA PGSD

Erwin Putera Permana

1-12



Abstract views: 364 times | PDF downloaded: 340 times | DOI :

<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.625>

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP NEGERI 2 BATU AMPAR KABUPATEN KUBU RAYA

Vindo Feladi, Azhari Alqadrie, Lisius Irvanka

13-21



Abstract views: 535 times | PDF downloaded: 180 times | DOI :

<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.639>

BIBLIOMETRIC ANALYSIS: E-BOOK AND READING COMPREHENSION IN EFL IN THE LAST DECADE

Afifa Meitifazahra, Maman Suryaman, Kelik Wachyudi

22-42



Abstract views: 215 times | PDF downloaded: 209 times | DOI :

<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.638>

ANALISIS KOMPOSIT BERPENGUAT SERAT TANDAN SAWIT TERHADAP KEKUATAN TARIK DAN KEKUATAN IMPAK DENGAN PERENDAMAN ASAP CAIR

Sindy Muriana

43-57



Abstract views: 168 times | PDF downloaded: 141 times | DOI :

<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.645>

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CONCEPTUAL UNDERSTANDING PROCEDURES DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA TOPIK KLASIFIKASI MATERI DAN PERUBAHANNYA SISWA KELAS VII SMPN 6 SIAK HULU

Sri Wahyu Rahmadina, Syahri Syahri, Zulirfan Zulirfan

58-68



Abstract views: 179 times | PDF downloaded: 137 times | DOI :

<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.647>

PENERAPAN PEMBELAJARAN LEARNING CYCLE 5E BERBANTUKAN MEDIA MOBILE LEARNING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMA PADA MATERI MOMENTUM DAN IMPULS

Eka Juliarnita Laoli, Syahril Syahril, Zulirfan Zulirfan

69-83



Abstract views: 163 times | PDF downloaded: 107 times | DOI :

<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.650>

PENGARUH HARGA, PENERAPAN E-RESEP DAN WAKTU TUNGGU PELAYANAN TERHADAP KEPUASAN PASIEN, DENGAN KUALITAS PELAYANAN SEBAGAI VARIABEL INTERVENING

Endah Zuraidah, Ernani Hadiyati, Umi Muawanah

84-104



Abstract views: 189 times | PDF downloaded: 153 times | DOI :

<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.681>

KORELASI MEDIA SOSIAL TIKTOK DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER PADA MAHASISWA PGSD

Erwin Putera Permana

Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

e-mail: erwinp@unpkediri.ac.id

Abstract : A popular social media platform is TikTok. Total downloads of the Tiktok app in 2022 were 500 million times. Indonesia became the country with the most downloads at 11%. It is undeniable that social media has become a habit and is likely to be able to shape the character of its users. Quantitative research to obtain data from survey questionnaire results with experimental methods. The research subjects were 218 PGSD Level 2 UNP Kediri students with a sampling of 25% of the 55 respondents. The results found that 96.4% of respondents access TikTok every day, 96.5% of TikTok content triggers stress, 78.2% students lost concentration, 69.1% of students lost control of themselves, and 43.6% were anxious if they didn't access TikTok every day. Judging from the findings based on the intensity of time, stress, concentration, self-control and anxiety that arise, TikTok social media affects changes in student character. TikTok social media seems to be an addiction if someone is not able to control themselves and can be a learning tool if used properly. For example, inspiration in constructing music and dance, education, business, self-image, news and also honing public speaking skills.

Keywords : Social Media, TikTok, Characters.

Abstrak : Platform media sosial yang populer adalah TikTok. Total unduhan aplikasi Tiktok pada tahun 2022 sebanyak 500 juta kali. Indonesia menjadi negara yang paling banyak mengunduh sebesar 11%. Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial menjadi kebiasaan dan besar kemungkinan mampu membentuk karakter penggunanya. Penelitian kuantitatif untuk memperoleh data dari hasil angket survei dengan metode eksperimen. Subjek penelitian adalah mahasiswa PGSD Tingkat 2 UNP Kediri yang berjumlah 218 dengan sampling 25% dari jumlah responden yaitu 55. Hasil penelitian ditemukan bahwa ada 96,4% responden mengakses TikTok setiap hari, 96,5% konten TikTok memicu *stress*, 78,2% mahasiswa hilang konsentrasi, 69,1% mahasiswa lepas kontrol diri, dan 43,6% cemas jika tidak mengakses TikTok setiap harinya. Ditinjau dari temuan berdasar intensitas waktu, *stress*, konsentrasi, kontrol diri dan kecemasan yang timbul maka media sosial TikTok mempengaruhi perubahan karakter mahasiswa. Media sosial TikTok seakan menjadi candu jika seseorang tidak mampu mengendalikan diri dan dapat menjadi sarana belajar jika dimanfaatkan dengan baik. Contoh, inspirasi dalam mengkonstruksi musik dan tari, edukasi, berniaga, pencitraan diri, berita dan juga mengasah kemampuan *public speaking*.

Kata Kunci : Media Sosial, TikTok, Karakter.

Copyright (c) 2022 The Authors. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara dengan penduduk terbanyak setelah China, India dan Amerika Serikat. Dimana 3,51% dari seluruh penduduk dunia ada di Negara Indonesia Monica Ayu Caesar Isabela Kompas.com. Dengan jumlah penduduk terbanyak ke-4

dibarengi dengan karakter penduduk yang heterogen, Indonesia memiliki penduduk yang terbuka dengan hal baru seperti teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi membawa sebuah perubahan dalam masyarakat. Lahirnya media sosial menjadikan pola perilaku masyarakat mengalami pergeseran baik budaya, etikan dan norma yang ada. Indonesia dengan jumlah penduduk yang besar dengan berbagai kultur suku, ras dan agama yang beraneka ragam memiliki banyak sekali potensi perubahan sosial (Cahyono, 2016b).

Media sosial merupakan suatu *platform* digital yang menyediakan fasilitas untuk melakukan aktivitas sosial bagi manusia. Beberapa aktivitas yang dapat dilakukan di media sosial yaitu melakukan komunikasi, berbagi informasi berupa tulisan, foto, dan video maupun kombinasi. Kesemuanya dapat dibagikan secara terbuka maupun privat sesuai keinginan pemiliknya secara 24 jam. Media sosial sendiri pada dasarnya adalah bagian dari pengembangan teknologi informasi dengan memanfaatkan internet. Di beberapa negara berkembang, media sosial dapat berkembang dan bertumbuh secara luas dan cepat seperti sekarang dikarenakan pengguna yang haus akan informasi maupun menyampaikan informasi. Hal inilah yang menjadikan semua pengguna yang tersambung dengan koneksi internet dapat melakukan proses penyebaran informasi kapan pun dan di mana pun. Tidak dapat dipungkiri dengan hadirnya teknologi informasi dan internet semakin dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kegiatan sosial, pendidikan, ekonomi sampai pemenuhan kebutuhan hidup. Bagi masyarakat khususnya kalangan remaja, media sosial sudah menjadi kebiasaan dan merubah karakter penggunanya karena tiada hari tanpa membuka media sosial (Putri et al., 2016). Terdapat banyak sekali jenis media sosial yang bisa kita temui di internet, selain jenis platformnya yang berbeda, jenis konten yang ada di media sosial juga sangat beragam.

Beberapa jenis diantaranya jaringan sosial ini merupakan jenis media sosial yang paling umum banyak dikenal dan paling banyak digunakan saat ini dengan tujuan menyediakan komunikasi dan informasi sosial seperti *Youtube, Instagram, Facebook, Tiktok, Lomo, Twitter, WhatsApp, dan Telegram*. Jenis forum komunitas merupakan forum yang dibangun oleh perorangan atau kelompok yang memiliki minat pada bidang tertentu seperti *kaskus.co.id, relawanjurnal.id, linkedin.id, wikipedia.org, kompasiana.com, dan detik.com*. Jenis situs blog termasuk dalam kategori media sosial

karena memungkinkan pemilik blog dan pembacanya untuk berinteraksi seperti erwinpermana.wordpress.com, rumus.co.id, contohsoal.co.id, dan kuliahkomputer.com. Jenis yang terakhir adalah *bookmark* sosial dimana awalnya merupakan sebagai wadah bagi para pengguna internet untuk *bookmark* alamat *website* yang disukai, namun akhir-akhir ini pengguna situs *social bookmark* mulai berkurang. Sebagai contoh [reddit](http://reddit.com), diigo.com, dan scoop.id.

Saat ini *platform* media sosial yang populer adalah TikTok. Total unduhan aplikasi Tiktok pada tahun 2022 sebanyak 500 juta kali. Indonesia menjadi negara yang paling banyak mengunduh aplikasi tersebut sebesar 11% dari total unduhan aplikasi Tiktok (Dewa & Safitri, 2021). TikTok, atau Douyin di China, adalah layanan jejaring sosial berbagi yang menggunakan video berdurasi pendek sebagai media untuk menangkap dan menyajikan kreativitas, pengetahuan, dan momen lainnya yang dimiliki oleh Byte Dance, sebuah perusahaan teknologi internet yang berbasis di Beijing dan diciptakan pada tahun 2012 oleh Zhang Yiming. Awal mula TikTok berawal dari tahun 2016 dengan nama Douyin dan baru berlayar di China hingga tahun 2017 diluncurkan dengan nama TikTok untuk seluruh dunia. Sebelum sepenuhnya beroperasi, TikTok bergabung dengan Musical.ly, aplikasi *lip sync*, sebagai aplikasi seutuhnya. TikTok disukai oleh kalangan remaja karena karakteristik TikTok yang belum pernah dimiliki oleh media sosial lainnya. Seolah-olah dengan penggunaan TikTok, kalangan remaja dapat mengungkapkan identitas atau jati dirinya masing-masing (Firamadhina & Krisnani, 2021). Berdasarkan fakta tersebut, tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial sudah menjadi kebiasaan dan besar kemungkinan mampu merubah karakter penggunaannya karena tiada hari tanpa membuka media sosial.

Istilah karakter juga dipahami oleh seseorang yang memiliki kepribadian, seseorang dipandang memiliki karakter atau tidak memiliki karakter atau karakter disamakan dengan kepribadian. Pendidikan karakter memang bukan sesuatu yang baru dalam pendidikan kita, namun pendidikan karakter menjadi suatu solusi yang tepat sasaran karena pada dasarnya identitas bangsa yang berkarakter Pancasila (Permana, 2019). Pendidikan karakter memerlukan pembiasaan. Pembiasaan untuk berbuat baik, pembiasaan untuk berlaku jujur, berani, malu berbuat curang, malu membiarkan lingkungan kotor dan lain-lain. Pembiasaan karakter ini tidak terbentuk secara instan,

namun memerlukan waktu dan berlatih secara serius serta proposional agar mencapai bentuk dan kekuatan karakter yang ideal (Permana, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat dan permasalahan di atas. Hal ini sangat besar kemungkinan bahwa media sosial tiktok membawa dampak pada perubahan karakter remaja. Hal ini juga diperkuat bahwa kebiasaan usia remaja saat ini memiliki intensitas yang tinggi dalam penggunaan media sosial khususnya TikTok. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dampak media sosial TikTok terhadap karakter mahasiswa PGSD. Hal ini didasari pada fenomena dan perubahan karakter yang fundamental pada mahasiswa pasca Media TikTok banyak digandrungi oleh kalangan remaja. Peneliti berusaha mengungkap sisi positif maupun negatifnya terhadap karakter mahasiswa PGSD.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif untuk memperoleh data dari hasil angket mahasiswa berupa angka dan persentase. Hal ini sesuai dengan (Sugiyono, 2012) Pendekatan kuantitatif adalah metode penelitian dengan basis data penelitiannya berupa numerik dan dianalisis dengan menggunakan data statistik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Penelitian ini diawali dengan dilakukan uji normalitas untuk mengetahui penyebaran data secara normal. Uji normalitas yang dilakukan pada penelitian ini dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Dilanjutkan dengan uji homogenitas untuk memastikan sampel diambil adalah sama/seragam (homogen). Pengambilan data melalui angket survei.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-test and Post-test Group* yaitu $A_1 \times A_2$. Keterangan:

A_1 : Pre-test

X :Pemberian perlakuan dengan angket survei media sosial Tiktok dalam pembentukan karakter.

A_2 : Post-test

Subjek Penelitian ini adalah semua mahasiswa PGSD UNP Kediri dengan responden yang terbagi dalam 5 Kelas. Variabel pada penelitian ini adalah Media Sosial TikTok dan karakter pada mahasiswa PGSD. (Sugiyono, 2017) mengatakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Cara pengambilan sampel yaitu apabila subjeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga

penelitiannya merupakan penelitian populasi dan apabila jumlah subjeknya besar atau lebih dari 100, maka dapat diambil antara 10% sampai 25%. Populasi penelitian ini adalah Mahasiswa PGSD Tingkat 2 UNP Kediri yang berjumlah 218 mahasiswa dengan sampling 25% dari jumlah responden yaitu 55 responden. Teknik sampling pada penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*.

Data yang terkumpul akan di proses, ditampilkan dan kategori data. Data yang selesai diproses disajikan juga dalam bentuk teks naratif, yaitu uraian yang sistematis logis dan rasional sesuai dengan urutan dan posisi kepentingan data. Jenis analisis pada penelitian ini yakni peneliti menggunakan analisis Korelasi Product Moment dengan menggunakan bantuan program SPSS 21.0 *for windows*. Sebelum dilakukan analisa data terlebih dahulu harus berdistribusi normal dan homogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian telah menyebar secara normal. Uji normalitas yang dilakukan pada penelitian ini dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Alasan peneliti menggunakan metode ini karena kedua data penelitian merupakan data interval. Data dikatakan terdistribusi normal jika nilai Signifikansi (Asym Sig 2 tailed) > 0,05. Dan jika nilai Signifikansi (Asym Sig 2 tailed) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal (Sugiyono: 2012).

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

		Media Sosial TikTok	Karakter
N		55	55
Normal Parameters	Mean	97.8000	58.7455
	Std. a,b	14.88648	8.15411
Most Extreme Differences	Debiation		
	Absolute	.092	.141
	Positive	.059	.094
	Negative	-.092	-.141
Kolmogorov-Smirnov		.678	1.047
Z			
Asymp. Sig.(2-tailed)		.746	.223

Berdasarkan Tabel 1. di atas nilai signifikansi penggunaan media sosial TikTok sebesar 0,746, dan karakter sebesar 0,223, lebih besar dari alpha (0,05). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa distribusi data dari masing - masing variabel berdistribusi normal. Pengujian homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya

variansi distribusi. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak.

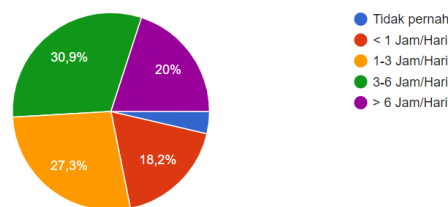
Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.453	1	108	.503

Berdasarkan Tabel 2 di atas, diketahui angka signifikan 0,503. artinya angka signifikansi lebih besar daripada taraf signifikan 5% ($0,503 > 0,05$) maka data diambil dari sampel yang homogen. Setelah penelitian dilakukan dan dilengkapi dengan deskripsi data variabel maka langkah selanjutnya adalah melakukan penyebaran angket. Berdasarkan data angket yang telah didistribusikan maka data penelitian akan dipaparkan dan dideskripsikan terkait media sosial TikTok dalam pembentukan karakter mahasiswa PGSD.

Seberapa sering Anda menggunakan TikTok dalam sehari?

55 jawaban



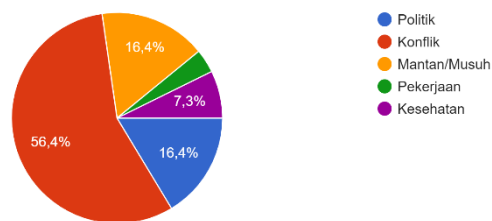
Gambar 1. Diagram jangka waktu mahasiswa mengakses TikTok

Berdasarkan hasil survei ditemukan jawaban dari pertanyaan sehubungan dengan seringnya mahasiswa mengakses aplikasi TikTok dalam sehari. Bahwa ada 30,9% mengakses dalam waktu 3-6 jam/hari, 27,3% mengakses dalam waktu 1-3 jam/hari, 20% mengakses lebih dari 6 jam/hari, 18,2% mengakses dalam waktu kurang dari 1 jam/hari serta sisanya tidak pernah mengakses aplikasi TikTok. Secara umum dari 55 responden terdapat 53 mahasiswa mengakses TikTok setiap harinya. Hal ini membuktikan bahwa masyarakat Indonesia khususnya kalangan remaja atau mahasiswa, media sosial seakan menjadi candu, tidak ada hari-hari tanpa membuka media sosial. Menurut (Zubaedi, 2012) faktor yang mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan pendidikan karakter adalah 1. Faktor insting (naluri) Insting adalah sikap/ tabiat yang sudah ada sejak manusia dilahirkan. 2. Adat (kebiasaan) Kebiasaan adalah suatu perilaku yang sama yang dilakukan secara terus menerus dan berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan. 3. Keturunan (wirotsah/heredity) Sifat-sifat anak sebagian besar

merupakan pantulan dari sifat-sifat orang tua mereka, baik dalam sifat jasmaniah dan sifat rohaniyah. 4. Lingkungan (milieu) Lingkungan merupakan segala sesuatu yang melingkupi hidup manusia di sekitarnya atau yang mengelilinginya, bisa berupa lingkungan alam dan lingkungan pergaulan.

Berdasarkan pembahasan survei berkaitan dengan intensitas dalam penggunaan media sosial TikTok sebesar 96,4% mahasiswa mengakses setiap harinya. Jika hal ini terus berlanjut dapat berakibat pada kebiasaan. Dimana kebiasaan adalah salah satu faktor pembentuk karakter. (Febriyanti et al., 2021) Penanaman nilai karakter merupakan tanggung jawab bersama, baik di keluarga maupun sekolah. Karakter akan terbentuk jika aktivitas dilakukan secara rutin dan berulang sehingga menjadi suatu kebiasaan, tidak hanya menjadi suatu kebiasaan bagi siswa tetapi sudah menjadi suatu karakter. Masing-masing media sosial tersebut mempunyai keunggulan khusus dalam menarik banyak pengguna media sosial yang mereka miliki. Media sosial TikTok dapat menjadi sarana belajar jika dimanfaatkan dengan baik. Sebagai contoh, inspirasi dalam mengkonstruksi musik dan tari, edukasi, berniaga, membentuk karakter dan juga mengasah kemampuan *public speaking*. Media sosial memang menawarkan banyak kemudahan yang membuat para remaja betah berlama-lama berselancar di dunia maya (Cahyono, 2016a).

Informasi apa yang membuatmu stress dari postingan Tiktok?
55 jawaban



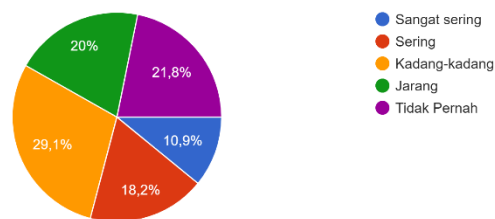
Gambar 2. Konten TikTok pemicu Stres

Berdasarkan hasil survei ditemukan jawaban dari pertanyaan sehubungan dengan konten/informasi pemicu stres dari aplikasi TikTok. Bahwa ada 56,4% dengan informasi konflik, 16,4% dengan informasi politik, 16,4% dengan informasi dari mantan pacar/musuh, dan sisanya adalah pekerjaan dan kesehatan. Hal ini membuktikan bahwa lebih dari 50% usia remaja atau mahasiswa yang paling banyak menyumbang stres adalah informasi konflik. Pada dasarnya, perilaku ini juga disebut sebagai aktivasi sistem saraf simpatik sesuai dengan keadaan stres atau kondisi yang muncul dari lingkungan seseorang. Aktifitas ini cenderung menggeneralisasi di seluruh rangsangan

yang membuat stres. Singkatnya, ketika terjadi ancaman maka tubuh kita bergerak untuk bertindak. Detak jantung dan sistem pernapasan kita terus meningkat, siap untuk melawan atau lari jika diperlukan.

Dalam keadaan stres, sistem pencernaan melambat. Akibatnya, seseorang bisa secara tiba-tiba bingung akan dirinya sendiri. Biasanya ketika ancaman dihilangkan dengan aman dari lingkungan, sistem tubuh akan kembali ke keadaan semula. Perilaku ini adalah salah satu yang mampu memicu perubahan karakter pada mahasiswa karena hilangnya kendali diri sementara ataupun tidak sinkronnya pikiran dan tindakan setelah melakukan aktifitas di media sosial. Tetapi perubahan perilaku ataupun karakter bukan sertamerta disebabkan oleh konten konflik pada media sosial TikTok saja. Seperti yang disampaikan (Zubaedi, 2012) bahwa faktor yang mempengaruhi karakter adalah insting (naluri) merupakan sikap/ tabiat yang sudah ada sejak manusia dilahirkan dimana hal ini berhubungan dengan pikiran manusia yang direpresentasikan dalam perbuatan. Selain daripada itu perasaan stres adalah indikator seseorang belajar dan berusaha untuk memahami hal yang belum dipahaminya *Learning by doing* yang berarti belajar sambil melakukan tindakan atau perbuatan.

Apakah kamu merasa sulit konsentrasi dengan aktifitas lain jika melihat video di TikTok?
55 jawaban

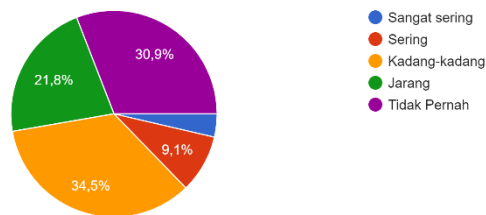


Gambar 3. Tingkat konsentrasi aktifitas

Berdasarkan hasil survei ditemukan jawaban dari pertanyaan sehubungan dengan seringnya kehilangan konsentrasi jika melihat konten video di TikTok. Ditemukan bahwa terdapat jawaban 10,9% sangat sering kehilangan konsentrasi, 18,2% sering kehilangan konsentrasi, 29,1% kadang-kadang kehilangan konsentrasi, 20% jarang kehilangan konsentrasi dan 21,8% tidak pernah kehilangan konsentrasi. Hal ini membuktikan bahwa mayoritas usia remaja atau mahasiswa hilang konsentrasi saat melihat konten yang menarik di media sosial TikTok. Seperti yang pernah disampaikan oleh (Rahman, 2001) bahwa penggunaan media sosial memiliki banyak sekali pengaruh. Salah satunya adalah tidak bisa mengontrol diri. Pengguna aktif media sosial dinilai tak bisa mengontrol dirinya. Bagi mereka yang mengalami kecanduan

akut, bahkan memiliki kontrol diri rendah. Menurut (Rahman, 2001) pengguna terlalu peduli akan citra mereka di media sosial, khususnya harga diri pada teman-teman terdekat. Selain itu (Fauzan, 2021) jika mereka aktif di dunia internet atau media sosial. Hal ini menyebabkan bahwa sebagian materi tidak lagi diserap dengan baik karena anak tidak mampu berkonsentrasi lagi dengan pelajaran, yang dapat berakibat buruk pada akademik dan berkomunikasi sosial. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media sosial khususnya TikTok dapat mempengaruhi konsentrasi dengan aktifitas lain karena pengguna terkonsentrasi pada suatu informasi media sosial tersebut. Hal ini akan berpengaruh sebaliknya jika mahasiswa konsentrasi dalam memahami pola berniaga ataupun membangun konten sesuai algoritma TikTok.

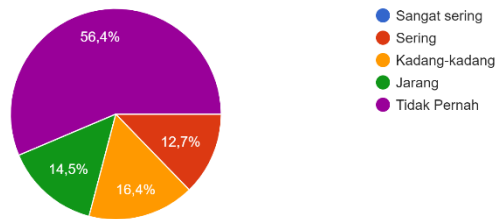
Pernahkah kamu merasa keinginan dan tindakamu berbeda setelah berlama-lama di TikTok?
55 jawaban



Gambar 4. Kontrol terhadap diri sendiri

Berdasarkan hasil survei ditemukan jawaban dari pertanyaan sehubungan dengan kontrol diri setelah melihat konten video di TikTok. Ditemukan bahwa terdapat jawaban tertinggi yaitu 34,5% menjawab kadang-kadang, 21,8% menjawab jarang, 9,1% menjawab sering, 30,9% menjawab tidak pernah, dan sisanya menjawab sangat sering. Individu dengan kontrol diri yang kuat tidak memerlukan media sosial sebagai tempat untuk melarikan diri dari masalah atau menghilangkan perasaan tidak berdaya, rasa bersalah, cemas, maupun stres. Sebaliknya, individu dengan kontrol diri lemah tidak mampu mengatur penggunaan media sosial sehingga perhatiannya selalu tertuju pada media sosial dan dapat menghabiskan waktu berjam-jam dengan aktivitas *online* hingga melupakan aktivitas lain seperti waktu belajar, bekerja dan bersosialisasi dengan orang lain. Bahkan menggunakan jejaring media sosial sebagai tempat untuk lari dan mengadu dari masalah. Meskipun individu cukup aktif dalam menggunakan media sosial, tetapi ketika individu dapat mengontrol diri dengan baik maka kecil kemungkinan individu mengalami kecanduan. (Langdon et al., 2019) Kontrol diri yang tinggi memungkinkan individu dapat mengatur pikiran, perasaan, dan tingkah laku, sehingga tidak didominasi oleh keinginan untuk mengakses media sosial secara terus menerus khususnya TikTok.

Apakah kamu merasa cemas atau sesuatu yang kurang jika tidak membuka TikTok ?
55 jawaban



Gambar 5. Tingkat kecemasan jika tidak mengakses TikTok

Berdasarkan hasil survei ditemukan jawaban dari pertanyaan sehubungan dengan tingkat kecemasan mahasiswa jika tidak mengakses TikTok. Ditemukan 16,4% kadang-kadang merasa cemas jika tidak dapat mengakses TikTok, 14,5% jarang merasa cemas jika tidak mengakses TikTok, 12,7% sering merasa cemas jika tidak mengakses TikTok, dan paling besar adalah 56,4% mahasiswa tidak pernah merasa cemas jika tidak mengakses TikTok dalam sehari. Berdasarkan survei di atas tingkat kecemasan mahasiswa jika tidak mengakses TikTok cukup rendah karena kurang dari 50%. Tetapi kemungkinan bahwa TikTok mampu menyumbang tingkat kecemasan kepada mahasiswa akan selalu ada seiring dengan meningkatnya intensitas penggunaan media sosial tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat (Wijyanthi & Diniari, 2016) kecemasan timbul karena perubahan gaya hidup yang dipengaruhi penggunaan media sosial, hal ini berpotensi sebagai sumber kecemasan dalam transisi dari remaja menjadi dewasa muda. Beberapa faktor, seperti tidak mendapatkan respon yang diharapkan dari status yang diunggah ke media sosial, terpaparnya masa lalu diri yang memalukan maupun menyakitkan, dan jumlah teman yang tidak banyak juga dapat menjadi sumber munculnya kecemasan pada pengguna media sosial.

Berdasarkan hasil dan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa frekuensi merupakan bagian dari intensitas penggunaan media sosial yang dapat menggambarkan seseorang menggunakan media tersebut. Intensitas penggunaan media sosial yang tinggi merupakan bentuk perhatian dan ketertarikan yang dilakukan seseorang dalam menggunakan media sosial serta perasaan emosional dimana didalamnya terlibat minat dan penghayatan yang timbul ketika mengakses media sosial. Intensitas penggunaan media sosial dapat dilihat beberapa aspek, antara lain perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi. Penggunaan media sosial secara positif dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa karena dengan menggunakan media sosial anak bisa bermain sambil belajar dengan menggunakan aplikasi untuk mencari tambahan materi belajar.

SIMPULAN

Media sosial TikTok mempengaruhi perubahan karakter seseorang. Hal ini ditinjau dari intensitas waktu, stres, konsentrasi, kontrol diri dan kecemasan yang timbul. Media sosial TikTok seakan menjadi candu jika seseorang tidak mampu mengendalikan diri dan dapat menjadi sarana belajar jika dimanfaatkan dengan baik. Contoh, inspirasi dalam mengkonstruksi musik dan tari, edukasi, berniaga, pencitraan diri, berita dan juga mengasah kemampuan *public speaking*. Perilaku *stress* mampu memicu perubahan karakter pada mahasiswa karena hilangnya kendali diri sementara disebabkan tidak sinkronnya pikiran dan tindakan. Selain daripada itu perasaan stres adalah indikator seseorang belajar dan berusaha untuk memahami hal yang belum dipahaminya. TikTok dapat mempengaruhi konsentrasi dengan aktifitas lain karena pengguna terkonsentrasi pada suatu informasi sehingga aktifitas penting lainnya menjadi terganggu. Hal ini akan berpengaruh sebaliknya jika mahasiswa konsentrasi dalam memahami pola berniaga ataupun membangun konten sesuai algoritma TikTok. TikTok bukanlah tempat untuk lari dari masalah. Ketika individu dapat mengontrol diri dengan baik maka kecil kemungkinan individu mengalami kecanduan. Kontrol diri yang tinggi memungkinkan individu dapat mengatur pikiran, perasaan, dan tingkah laku, sehingga mampu menguasai diri sendiri.

DAFTAR RUJUKAN

- Andarwati, S. R., & Sankarto, B. S. (2005). Pemenuhan Kepuasan Penggunaan Internet oleh Peneliti Badan Litbang Pertanian di Bogor. *Jurnal Perpustakaan Pertanian*, 14(1).
- Cahyono, A. S. (2016a). Anang Sugeng Cahyono, Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. *Jurnal Publiciana*, 9(1).
- Cahyono, A. S. (2016b). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial & Ilmu Politik Diterbitkan Oleh Fakultas Ilmu Sosial & Politik, Universitas Tulungagung*, 9(1).
- Dewa, C. B., & Safitri, L. A. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Promosi Industri Kuliner Di Yogyakarta Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Akun TikTok Javafoodie). *Khasanah Ilmu - Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 12(1). <https://doi.org/10.31294/khi.v12i1.10132>
- Fauzan, M. R. (2021). Hubungan Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mental Anak Usia Sekolah di Desa Dulangon Kecamatan Lolak. *Pharmed: Journal of Pharmaceutical Science and Medical Research*, 4(1). <https://doi.org/10.25273/pharmed.v4i1.8350>
- Febriyanti, F., Mulyadiprana, A., & Nugraha, A. (2021). Analisis Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Kegiatan Kewirausahaan “Market Day” di SD IT Abu Bakar Ash-Shiddiq. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU*

- SEKOLAH DASAR, 8(1), 231–240.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Firamadhina, F. I. R., & Krisnani, H. (2021). PERILAKU GENERASI Z TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIKTOK: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme. *Share : Social Work Journal*, 10(2).
<https://doi.org/10.24198/share.v10i2.31443>
- Langdon, R. J., Yousefi, P. D., Relton, C. L., & Suderman, M. J. (2019). KECANDUAN SMARTPHONE DITINJAU DARI KONTROL DIRI DAN JENIS KELAMIN PADA SISWA SMA MARDISISWA SEMARANG. *Jurnal EMPATI*, 7(4), 1307–1316.
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/23438>
- Permana, E. P. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KERTAS TERHADAP NILAI KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1028>
- Putri, W. S. R., Nurwati, N., & S., M. B. (2016). PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU REMAJA. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.24198/jppm.v3i1.13625>
- Rahman, J. (2001). PENGARUH MEDIA SOSIAL BAGI PROSES BELAJAR SISWA. <https://kalsel.kemenag.go.id/files/file/artikelprakom/15162891659956.pdf>
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta.* <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Alfabeta.
- Wijyanthi, I. U., & Diniari, N. K. S. (2016). Durasi Penggunaan Media Sosial dan Kecemasan Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Udayana Denpasar Bali. *Simdos.Unud.Ac.Id.*
https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_dir/ecd500a22987b0f2ff81b319bc5f580e.pdf
- Zubaedi. (2012). Nilai-nilai pendidikan karakter dan motivasi dalam buku sepatu dahlan karya khrisna pabicara skripsi. *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dan Motivasi Dalam Buku Sepatu Dahlan Karya Khrisna Pabicara Skripsi.*