SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIKTOK TERHADAP AKHLAK SISWA KEPADA ORANG TUA DI SMK MUHAMMADIYAH 1 NGADIREJO

Diajukan kepada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Brenabyan Lafaredo Rakharisto

NIM: 19.0401.0055

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

2026

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia tumbuh dan berkembang melalui berbagai unsur yang bisa membentuk kepribadiannya. Masing-masing unsur tumbuh dan berkembang dalam suatu tahapan tertentu, yang tidak sinkron antar satu unsur menggunakan unsur yang lain. Unsur fisik manusia tumbuh dan berkembang mengikuti tahapan tertentu, begitupun dengan unsur jiwa dan akal atau intelektualitas. Sebagaimana halnya menggunakan unsur perilaku dalam dirinya atau disebut juga akhlak.

Akhlak sangat memiliki peranan yang amat besar sekali karena akhlak seseorang pada umumnya merupakan buah dari pola fikirnya, orang mu‟min yang paling sempurna imannya adalah yang paling baik akhlaknya, jika aqidahnya benar, maka baik pula akhlaknya. Akhlak anak banyak yang sudah terpengaruh dengan media sosial yang mana media sosial meracuni pikiran apara anak-anak. Dapat diketahui, bahwasannya akhlak manusia pada zaman sekarang banyak yang bertentangan dengan agama, contohnya: pada saat azan berkumandang di masjid, banyak orang tidak mengindahkan kumandang azan dan lebih mementingkan dengan kegiatannya masing–masing, terlebih lagi para anak yang mana mereka masih dalam masa peralihan untuk dapat mengetahui mana yang baik dan buruk dalam bersikap maupun dalam hal lainnya.

Globalisasi merupakan suatu proses integrasi internasional yang terjadi karena pertukaran pandangan dunia, produk, pemikiran, dan aspek-aspek kebudayaan. Globalisasi diartikan sebagai proses yang menghasilkan dunia tunggal (Setiadi, dkk. *2020: 686)*.

Bahkan di era globalisasi saat ini banyak sekali dampak positif dan negatifnya, dengan kata lain globalisasi bisa dikatakan harapan dan bisa juga dikatakan sebuah ancaman. Salah satu dampak globalisasi yang terlihat ialah teknologi yang semakin canggih. Segala sesuatu yang dibutuhkan dapat dengan mudah didapatkan. Contohnya saja handphone yang dengan mudahnya didapat dengan kualitas terbaik dan harga yang terjangkau. Bahkan setiap hari selalu ada inovasi dan penambahan versi-versi terbaru.

Manusia selalu memerlukan informasi guna menjaga keberlangsungan hidupnya, dan untuk mendapatkan informasi tersebut manusia perlu berkomunikasi dengan cara yang mudah, cepat, akurat, dan murah. Fenomena menjamurnya teknologi internet dan globalisasi tampak di hampir semua aspek kehidupan manusia, mulai dari sains dan teknologi hingga gaya hidup. Hampir seluruh masyarakat di dunia telah menjadikan hal ini simbol kemajuan peradaban masa kini.

Seiring dengan kemajuan teknologi, banyak media yang dapat diakses secara bebas melalui jaringan internet. Media ini disebut dengan media sosial, media sosial merupakan suatu media online yang biasa digunakan untuk mengirim pesan dengan sesama pengguna media sosial (Puji, Asmaul, 2017:17.

Media tersebut di antaranya *Facebook, YouTube, WhatsApp, Instagram, TikTok*, dan masih banyak lagi yang mana saat ini masyarakat berlomba-lomba dalam menggunakan media sosial tersebut, selain itu penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut juga dipengaruhi ketersediaan *gadget* (A Solehudin dkk., 2021: 544).

Media sosial TikTok merupakan salah satu platform yang banyak digemari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, hingga lansia. Media sosial ini sangat menarik, mudah diakses, dan mudah digunakan sehingga semua orang dapat mengaplikasikannya baik itu untuk membuat video, melihat berbagai konten dan lain-lain, sebab dalam aplikasi tersebut apapun bisa diakses. Dengan adanya aplikasi TikTok yang mudah di akses tersebut akan berdampak pada psikologis seseorang, khususunya remaja.

Pada usia remaja mereka sudah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan penasaran dengan hal-hal yang baru, dan seiring bertambahnya waktu rasa ingin tahu remaja akan merambat pada banyak hal di lingkungannya. Apabila remaja mencontoh beberapa konten negatif yang ada pada aplikasi tersebut, maka akan berdampak pada akhlak remaja. Perilaku remaja saat ini cenderung mendekati perilaku yang negatif, tidak dapat dipungkiri semakin berkembangnya era globalisasi gaya hidup dan perilaku remaja saat ini, di dalam sebuah pergaulan remaja sudah bercampur dengan gaya pergaulan dari luar yang cenderung liberal dan bebas bahkan hedonis, alhasil kebudayaan kita tidak menjadi tradisi di kalangan remaja milenial saat ini.

Penggunaan media sosial TikTok tentunya memiliki pengaruh positif dan pengaruh negatif dalam berbagai aspek kehidupan para penggunanya. Dari segi positif tentunya aplikasi TikTok mempunyai beberapa manfaat, yaitu agar para pengguna dapat mengekspresikan diri, mengeluarkan skill yang dimiliki dan meningkatnya kepercayaan diri, menonton konten rohani, motivasi, atau pembelajaran agar penonton bisa mengaplikasikan atau melakukan dalam kehidupan sehari-hari, memperoleh informasi dengan cepat.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak dari penggunaan media sosial TikTok terhadap akhlak anak-anak pada usia remaja. Akhlak remaja di era modern saat ini semakin hari semakin menurun kualitasnya. Dengan demikian, media sosial mempunyai ruang lebih bebas dari media lainnya dan menjadikan media ini digemari oleh banyaknya remaja, sehingga remaja merasa senang dan bisa mengatasi kebosanan mereka. Tetapi mereka dapat melakukan apapun di media ini dengan lebih leluasa seperti menunjukkan eksistensi mereka maupuan meluapkan emosi mereka melalui akun media sosial miliknya pada status facebook, instagram, whatsapp, TikTok, dan lainnya.

Berdasarkan hasil observasi awal, penulis mewawancarai beberapa siswa di SMK Muhammadiyah 1 Ngadirejo yang mengakses media sosial TikTok lebih dari delapan jam per hari. Membenarkan bahwa media sosial TikTok membuat dirinya kreatif dalam mengedit konten-konten video namun juga terkadang dia lupa untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah, pekerjaan rumah, bahkan mengulur waktu shalat. Berdasarkan pernyataan tersebut

peneliti bermaksud untuk mengkaji lebih lenjut dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok terhadap Akhlak Siswa kepada Orang Tua di SMK Muhammadiyah 1 Ngadirejo".

B. Batasan Masalah

Berdasakan identifikasi masalah dan mengingat luasnya permasalahan serta keterbatasan kemampuan yang ada pada peneliti, perlu ada pembatasan masalah, maka dari observasi yang peneliti lakukan penelitian ini dibatasi pada: "Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok terhadap Akhlak Siswa kepada Orang Tua di SMK Muhammadiyah 1 Ngadirejo".

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan Media Sosial Tik tok pada siswa di SMK Muhammadiyah 1 Ngadirejo ?
2. Bagaimana akhlak siswa kepada orang tua di SMK Muhammadiyah 1 Ngadirejo?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media sosial TikTok siswa SMK Muhammadiyah 1 Ngadirejo terhadap akhlak kepada orang tua?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, tujuan penelitian ini yaitu:

a. Untuk mengetahui penggunaan Media Sosial TikTok pada siswa di SMK Muhammadiyah 1 Ngadirejo.
b. Untuk mengetahui akhlak siswa kepada orang tua di SMK Muhammadiyah 1 Ngadirejo.
c. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial TikTok siswa SMK Muhammadiyah 1 Ngadirejo terhadap akhlak kepada orang tua.

2. Kegunaan Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik secara teoritis maupun secara praktis untuk berbagai pihak, antara lain sebagai berikut:

a. Memberikan kontribusi teoretis mengenai dampak penggunaan media sosial TikTok pada Akhlak Siswa kepada orang tua.
b. Bagi orang tua dapat mengetahui bagaimana pengaruh media sosial TikTok kepada akhlak siswa SMK Muhammadiyah 1 Ngadirejo.
c. Bagi peneliti hasil penelitian dapat dijadikan sebagai kajian relevan untuk perkembangan ilmu kedepanya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Pengaruh

Kata "pengaruh" dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti sebagai daya yang ada dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang (KBBI, 2003: 21). Menurut definisi yang diberikan di atas, pengaruh adalah kekuatan yang memiliki daya untuk membentuk atau mengubah sesuatu yang lain.

Ketika ada hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dan apa yang dipengaruhi, keadaan ini dikenal sebagai pengaruh. Kedua hal inilah yang akan menghubungkan keduanya, dan hubungan di antara keduanya adalah yang dicari. Di sisi lain, pengaruh adalah sebuah kekuatan yang memiliki kemampuan untuk memulai sesuatu atau menyebabkan sesuatu berubah. Oleh karena itu, jika salah satu dari pengaruh yang diduga tersebut berubah, maka akan memberikan dampak.

2. Media Sosial

a. Pengertian

Mulawarman menyatakan bahwa media sosial terdiri dari kata "media" dan "sosial" (Kosasih, E, 2020: 43). Media adalah alat untuk berkomunikasi, sedangkan kontak sosial adalah sesuatu yang dilakukan seseorang dengan lingkungan sosialnya. Media sosial adalah media

yang digunakan oleh konsumen untuk berbagi teks, gambar, suara, video dan informasi dengan orang lain. Taprial dan Kanwar mendefinisikan media sosial ialah media yang digunakan seseorang untuk menjadi sosial, atau mendapatkan daring sosial dengan berbagi isi, berita, foto dan lain-lain dengan orang lain.

Media sosial adalah media online yang menggunakan teknologi berbasis web untuk beroperasi dan mengubah sifat komunikasi dari satu arah menjadi dua arah, atau yang dikenal dengan dialog interaktif. Dengan bantuan internet, media sosial memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk berinteraksi dalam rangka mengekspresikan diri dan berbagi dengan orang lain. melalui internet, Anda dapat menyebarkan berita kepada orang lain (Nabila, dkk, 2020: 51).

Media sosial sering digunakan untuk mengembangkan citra diri atau profil seseorang, dan juga dapat digunakan oleh pelaku bisnis sebagai alat pemasaran. Media sosial merupakan sarana atau wadah yang digunakan untuk memfasilitasi interaksi antar sesama pengguna dan memiliki sifat komunikasi dua arah. Ketika menggunakan media sosial sebagai alat pemasaran, pelaku usaha dapat mempublikasikan gambar ke akun di situs seperti Instagram, di mana pengguna yang mengikuti akun tersebut dapat melihatnya (Ardiansah, I., & Maharani, A, 2021, 18).

b. Karakteristik Media Sosial

Media sosial adalah salah satu platform yang digunakan oleh media siber, oleh karena itu kualitasnya tidak jauh berbeda dengan media siber. Jika dibandingkan dengan bentuk media lainnya, media sosial memiliki beberapa kualitas unik yang tidak dimiliki oleh media lainnya. Salah satunya adalah pengetahuan tentang bagaimana media digunakan sebagai alat sosial di dunia maya merupakan prasyarat untuk memahami media sosial. Karakteristik media sosial yaitu :

1) Jaringan (*Network*)

Komputer dan perangkat keras lainnya terhubung melalui jaringan, yang merupakan sebuah infrastruktur. Media sosial didasarkan pada jaringan sosial dan jaringan internet yang berkembang dari waktu ke waktu. Internet juga berperan dalam pengembangan struktur sosial online, komunitas virtual, dan ikatan sosial. organisasi sosial online.

2) Informasi

Informasi menjadi identitas penting di media sosial karena pengguna media sosial mengkreasikan representasi identitasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi. Dari kegiatan konsusmsi inilah pengguna dan pengguna lain membentuk sebuah jaringan yang pada ahirnya secara sadar atau tidak bermuara pada institusi masyarakat berjejaring (*network society*).

3) Arsip (*Archive*)

Bagi pengguna media sosial, arsip menjadi karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa diakses kapanpun dan melalui perangkat apapun.

4) Interaksi (*Interactivity*)

Secara sederhana, interaksi media sosial melibatkan orang-orang yang saling mengomentari satu sama lain atau bertukar tanda seperti jempol di Facebook atau hati di Instagram. Salah satu perbedaan antara media lama dan media modern dalam studi media adalah interaksi. media baik yang baru maupun yang lama.

5) Stimulasi Sosial (*Stimulation of Society*)

Media sosial disebut sebagai platform bagi masyarakat (society) untuk eksis di dunia maya. Berdasarkan keterbukaan dan minimnya batasan, pengguna media sosial dapat dilihat sebagai warga negara digital. berdasarkan kebebasan dari segala batasan dan keterbukaan. Sama halnya dengan masyarakat atau pemerintah, media sosial memiliki aturan dan etika yang mengikat para penggunanya.

6) Konten oleh Pengguna (*User Generated Content*)

Konten media sosial sepenuhnya milik pengguna atau pemilik akun dan dibuat oleh mereka. Contoh-contoh materi yang dibuat oleh pengguna ini menunjukkan bagaimana pengguna media

sosial tidak hanya membuat konten, tetapi juga mengkonsumsinya. Media sosial menggunakan kontennya sendiri dan juga konten yang dibuat oleh orang lain.

c. Klasifikasi Media Sosial

Menurut Kaplan dan Haenlein klasifikasi media sosial terbagi menjadi 6 bagian, yaitu (Kaplan & Michael Haenlein, 2010: 19) :

1) Blog and Microblog

Web log, sering dikenal sebagai blog, adalah program online yang meniru tulisan yang diposting sebagai postingan di halaman web publik. Mikroblog adalah jenis blog yang dipadatkan. Posting blog tidak memiliki batas karakter, namun posting mikroblog hanya bisa sepanjang 200 karakter. Ini adalah perbedaan utama antara blog dan mikroblog. Twitter dan Facebook adalah dua contohnya (Siti Makhmudah. (2019: 54).

2) *Collaborative projects* (Proyek Kolaborasi)

Dalam *Collaborative projects*, website mengizinkan penggunanya untuk bisa mengubah, menambahkan ataupun menghilangkan konten-konten yang ada di website ini, contohnya Wikipedia

3) *Content communities* (Konten)

Content communities bertujuan untuk berbagi informasi antar sesama pengguna, contohnya TikTok dan Youtube.

4) *Sosial Networking Sites* (Situs Jejaring Sosial)

Situs jejaring sosial adalah alat yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan orang lain dengan memanfaatkan data pribadi mereka. Foto atau video dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, contohnya Facebook dan Instagram.

5) Virtual Game World

Virtual Game World adalah lingkungan 3D (tiga dimensi) tempat para pemain dapat membangun avatar ideal mereka dan terlibat dalam interaksi dunia nyata satu sama lain. terlibat dalam interaksi sosial dengan pengguna lain, seperti dalam *game online*.

6) Virtual Social World

Virtual Social World adalah di mana pengguna seolah-olah hidup, seperti di dunia game virtual yang melibatkan interaksi pengguna. Namun, *virtual sosial world* seperti kehidupan kedua, lebih bebas, tidak dibatasi, dan berorientasi pada realitas.

Media sosial dapat di kelompokkan menjadi enam kategori yaitu (Rully. (2016, 81):

1) Media Jejaring Sosial

Jenis media sosial yang paling banyak digunakan adalah jejaring sosial, yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi satu sama lain. Foto dan film yang mungkin menarik bagi pengguna lain dipertukarkan bersama dengan pesan teks, yang merupakan cara lain untuk berinteraksi. Karakteristik

utama dari situs jejaring sosial adalah bahwa setiap pengguna membuat jaringan pertemanan, yang terdiri dari orang-orang yang telah mereka kenal dan juga orang-orang yang mungkin akan mereka temui secara *offline*. Pengguna juga dapat membuat jaringan pertemanan baru atau bergabung dengan jaringan pertemanan yang sudah ada.

2) Jurnal Online

Blog adalah jenis media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk saling bertukar informasi, memberikan komentar pada tulisan satu sama lain, dan mengunggah aktivitas sehari-hari. Dari segi mekanisme, media sosial jenis ini dapat dibagi menjadi dua kategori: homepage pribadi, di mana pemiliknya menggunakan nama domain yang berakhiran .com atau.net, dan penyedia halaman web, yang menggunakan fasilitas yang disediakan oleh pihak ketiga. Yang pertama dengan menggunakan nama domain .com atau .net, dan yang kedua dengan memanfaatkan fitur penyedia halaman weblog gratis seperti wordpress atau blogspot.

3) Mini Blog

Mini blog semacam media sosial yang memungkinkan pengguna untuk menulis dan berbagi aktivitas dan kegiatan mereka, mirip dengan jurnal online (blog). yang memudahkan pengguna untuk menulis dan mempublikasikan tindakan atau ide

mereka. Twitter dan Instagram adalah dua platform microblogging yang paling populer.

4) Media Berbagi

Media berbagi adalah semacam media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk berbagi media, seperti file, video, audio, foto, dan sebagainya. Tergantung pada fitur dan layanan yang mereka tawarkan, beberapa di antaranya mungkin memerlukan langganan keanggotaan, tetapi sebagian besar gratis. mereka menawarkan layanan. YouTube, Flickr, dan Snapfish adalah beberapa contoh media berbagi ini.

5) Penanda Sosial

Media sosial seperti social bookmarking digunakan untuk mengelola, menyimpan, mengatur, dan mencari berita atau informasi internet tertentu. Delicious.com, stumbleUpon.com, digg.com, reddit.com, dan lintasme untuk Indonesia adalah beberapa situs web penanda sosial yang terkenal.

6) Wiki

Wiki memberikan informasi kepada pengguna mengenai definisi, sejarah, dan bahkan referensi buku atau hubungan suatu kata, seperti halnya kamus atau ensiklopedia. Wiki adalah sebuah platform atau situs web yang secara terprogram memungkinkan pengguna untuk bekerja sama dan membuat konten.

3. Pengertian TikTok

TikTok adalah salah satu aplikasi yang paling popular dan diminati di dunia. Aplikasi video musik dan jejaring sosial asal Cina itu saat ini sedang meramaikan industri digital di Indonesia. Pada aplikasi TikTok ini pengguna dapat membuat video pendek yang berdurasi kurang lebih 15 sampai 3 menit dengan *special effect* yang unik dan menarik serta dengan dukungan dari musik yang banyak sehingga pengguna dapat berkreasi dan menyalurkan kreatifitasnya dengan beragam gaya. Penggunaan media sosial TikTok tentunya memiliki pengaruh positif dan pengaruh negatif dalam berbagai aspek kehidupan para penggunanya. Dari segi positif tentunya aplikasi TikTok mempunyai beberapa manfaat, yaitu agar para pengguna dapat mengekspresikan diri, mengeluarkan skill yang dimiliki dan meningkatnya kepercayaan diri, menonton konten rohani, motivasi, atau pembelajaran agar penonton bisa mengaplikasikan atau melakukan dalam kehidupan sehari-hari memperoleh informasi dengan cepat (Muhammad Qadri, 2022: 330)

TikTok merupakan sebuah aplikasi yang memberikan efek spesial yang unik, menarik, dan bisa digunakan oleh para pengguna aplikasi ini dengan mudah untuk membuat video pendek yang keren dan bisa menarik perhatian banyak orang yang melihatnya. Hasil dari video pendek ini bisa diperlihatkan ke teman-teman di sosial media dan pengguna TikTok lainnya (Armylia Malimbe, 2021: 3).

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 Cina yakni Zhang Yiming. aplikasi TikTok mengukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali. TikTok yang kita kenal seperti sekarang awalnya tidak muncul sebagai TikTok. Pada September 2016 perusahaan asal Cina yakni Byte Dance meluncurkan aplikasi video pendek bernama Douyin. Dalam waktu 1 tahun Douyin memiliki 100 juta pengguna dan 1 miliar tayangan video setiap hari. Akibat meroketnya popularitas, Douyin melakukan ekspansi ke luar Cina dengan nama baru yang lebih dikenal yaitu TikTok. Meskipun Negara Cina yang membuat aplikasi TikTok tetapi bukan mereka yang banyak mengunduh dan menggunakan aplikasi tersebut. Selain itu aplikasi TikTok ini dapat menjadi sebuah wadah informasi Seperti mendapat ilmu dengan menonton video tentang pengetahuan dunia dan juga bisa menghibur para penonton yang sedang mengalami tekanan. di aplikasi TikTok ada sebuah kata yang sering digunakan para TikTokers yaitu FYP (*For You Page*).

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi TikTok

Setiap orang dapat dipengaruhi oleh dua aspek yang sangat penting ketika menghasilkan persepsi: pengaruh internal yang berasal dari dalam diri orang tersebut dan kekuatan eksternal yang berasal dari luar, atau lingkungan pengguna. Elemen internal yang mempengaruhi persepsi

meliputi emosi, sikap, dan sifat-sifat pribadi seperti prasangka, keinginan, atau harapan. Aspek eksternal meliputi proses belajar, kondisi fisik, tuntutan emosional dan fisiologis, serta minat dan motivasi. Faktor-faktor di luar kendali seseorang termasuk riwayat keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan lokal, intensitas, ukuran, kontras, kebaruan, dan seberapa familiar atau tidak dikenalnya sesuatu. kebaruan, keakraban objek, dan ketidak akraban objek (Armylia Malimbe, 2021: 2)

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri seseorang atau emosi dan memiliki dampak yang signifikan terhadap cara mereka menggunakan aplikasi TikTok. Ini menyiratkan bahwa jika seseorang senang menggunakan aplikasi TikTok, dia akan melakukannya; sebaliknya, jika dia tidak menyukainya, dia tidak akan menggunakannya. jika dia tidak menyukainya, dia tidak akan menggunakannya. Seseorang yang menggunakan aplikasi TikTok sesuai dengan tujuan pribadinya dan tanpa pengaruh orang lain.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri seseorang yang berasal dari lingkungan masyarakat. Aplikasi TikTok mempengaruhi seseorang yaitu faktor dari luar yaitu contohnya dari tetangga, teman sebaya yang menggunakan aplikasi TikTok membuat seseorang ikut menggunakan aplikasi TikTok. Dampak dari media sosial yang merupakan bagian dari media informasi adalah dapat

mempengaruhi pengetahuan seseorang. Apabila seseorang tidak mendapatkan informasi tentang TikTok otomatis mahasiswa mungkin tidak mengenal aplikasi TikTok sehingga menjadi pengguna. Jadi dengan informasi yang mereka dapat bisa terpengaruh dengan aplikasi TikTok.

5. Dampak Aplikasi TikTok

Penggunaan media sosial TikTok tentunya memiliki pengaruh positif dan pengaruh negatif dalam berbagai aspek kehidupan para penggunanya. Dari segi positif tentunya aplikasi TikTok mempunyai beberapa manfaat, yaitu agar para pengguna dapat mengekspresikan diri, mengeluarkan skill yang dimiliki dan meningkatnya kepercayaan diri, menonton konten rohani, motivasi, atau pembelajaran agar penonton bisa mengaplikasikan atau melakukan dalam kehidupan sehari-hari,memperoleh informasi dengan cepat. Pengaruh *negative* aplikasi dapat menyebabkan anak kecanduan dalam menggunakan *handphone*.

Dampak Positif dari Media sosial TikTok adalah anak dapat banyak pembelajaran dari konten yang berasal dari video pendek dan teks yang di tampilkan seperti video pembelajaran, motivasi dan ceramah, jika anak melihat video yang menarik maka ia akan suka melihatnya. Sehingga anak yang malas membaca buku akan tertarik untuk menyimak karena tampilan di TikTok yang menarik dan ringkas (Muhammad Qadri, 2022: 334).

Dampak negatif dari Media sosial TikTok sangat banyak mempengaruhi anak di zaman sekarang, apalagi anak yang masih berusia antara lima sampai lima belas tahun. Mereka belum dapat membedakan hal yang baik dicontoh dan tidak. Sangat banyak perbedaan antara anak zaman sekarang yang dari kecil telah mengenal Media sosial dengan anak zaman dahulu yang menghabiskan masa kecilnya hanya dengan bermain tanpa ada hp bahkan tanpa mengenal Media sosial. Mereka telah menggunakan kata-kata yang bahkan tidak pernah di ajarkan orang tuanyakepadanya. Sangat miris dengan keaadaan seperti ini, inilah sedikit banyaknya dampak yang telah di berikan Media sosial TikTok kepada anak (Muhammad Qadri, 2022: 335)

Aplikasi TikTok memang sedang populer di masyarakat, yang berdominan para generasi milenial. Dalam pengaplikasian TikTok ini ada dua yaitu pembuatan video *lipsync* maupun modal *scroll* video orang. Dari yang terlihat dampak penggunaan dari aplikasi TikTok ialah dampak positif dan negatif, yaitu sebagai berikut: Dari segi positif sendiri aplikasi TikTok memiliki beberapa manfaat untuk remaja salah satunya yaitu:

a. Sebagai salah satu aplikasi yang dapat mendorong kreativitas seseorang dalam membuat suatu karya.
b. Aplikasi untuk mengekspresikan kreatifitas khususnya dalam pembuatan video, aplikasi TikTok sendiri merupakan platform untuk membuat video dengan efek spesial dan unik dengan mudah. TikTok

juga menyuguhkan berbagai macam musik untuk latar video, sehingga penggunaanya dapat menciptakan video yang lebih menarik.

c. Aplikasi TikTok ini juga berbasis video musik, dan dapat melatih diri remaja atau anak-anak untuk mengasah skill editing video, untuk konten-konten yang bermanfaat.

Tetapi dari beberapa poin positif dari TikTok sendiri, terdapat banyak dampak negatif untuk remaja, sudah banyak artikel yang membahas tentang dampak negatif dari TikTok sendiri sampai kominfo harus memblokir aplikasi TikTok di Indonesia. Salah satunya segi negatif dari TikTok sendiri adalah:

a. Syndrome

Dimana seseorang tidak dapat mengontrol tubuhnya setiap kali mendengar lagu-lagu yang sedang viral di TikTok. Bahkan bisa saja bergerak sendiri seperti menari di alam halusinasi tanpa musik. Akibat dari ini mereka harus mengonsumsi obat penenang secara rutin agar menghilangkan *syndrome* tersebut.

b. Pelecehan Seksual

Pelecehan ini sudah banyak sekali tersebar di aplikasi TikTok seperti dengan orang-orang yang memakai baju yang tidak pantas, melakukan Gerakan-gerakan yang tidak pantas, menceritakan dengan bangga aib nya sendiri, sound yang meresahkan dan lain sebagainnya. Disini terjadi pelecehan pada mata, pikiran, serta tubuh mereka yang berlomba-lomba demi masuk fyp melakukan gerakan yang tidak pantas.

c. Tutorial Dalam Belajar

Di dalam aplikasi ini banyak video mengajarkan para peserta didik untuk bermalas-malasan seperti contoh tidak perlu lagi mengerjakan tugas di kertas *double polio* ternyata dari aplikasi telegram bisa mengerjakan secara otomatis, kemudian mengajarkan kita untuk tidak perlu menghafal tugas yang diberikan guru dikarenakan ada tutorial menempel kertas di area kamera depan *gadget* dan masih banyak lagi yang bisa merusak mental bagi para peserta didik.

d. Kurangnya Pergaulan Terhadap Orang Sekitar

Kalangan remaja pada saat ini menjadi ketagihan dalam menggunakan *gadget* sampai lupa dengan waktu. Yang paling parahnya lagi jarang keluar rumah atau dikategorikan dengan pribadi yang tertutup karena asik dengan dunia maya. Tercatat di tahun 2019, jumlah pengguna TikTok mencapai 700 juta pengguna. Jumlah itu meroket jauh dibandingkan tahun sebelumnya, dimana pengguna TikTok di Indonesia masih sekitar 10 juta pengguna.

6. Perkembangan Remaja

Perkembangan akhlak adalah proses mempelajari pedoman tentang bagaimana orang harus berperilaku dalam situasi sosial. Manusia harus merespons dengan cara-cara tertentu ketika berinteraksi dengan orang lain. Ketika seorang anak dilahirkan, mereka tidak memiliki moral. Namun, ia memiliki potensi moral yang hanya menunggu untuk direalisasikan. Oleh karena itu, anak-anak akan belajar tentang (orang tua, saudara kandung,

teman sebaya, guru), perilaku mana yang baik, yang boleh dilakukan, dan mana yang buruk, yang tidak boleh dilakukan melalui pengalaman berinteraksi dengan orang lain (orang tua, saudara kandung, teman sebaya, guru), tindakan mana yang baik, yang boleh dilakukan, dan tindakan mana yang buruk, yang tidak boleh dilakukan.

J.P. Chaplin (2010: 23) menggambarkan perkembangan sebagai transformasi bertahap dari suatu organisme sejak pembuahan hingga kematian. sejak pembuahan hingga kematian, suatu organisme mengalami modifikasi secara bertahap.

Istilah "perkembangan" mengacu pada, menurut F.J. Monks "suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dapat diulang serta tidak dapat diduplikasi. Pengembangan menggambarkan modifikasi yang tidak dapat diubah dan bersifat permanen. Definisi lain dari pengembangan adalah "suatu proses yang kekal dan permanen berdasarkan pertumbuhan, pendewasaan, dan pembelajaran yang mengarah pada organisasi pada tingkat integrasi yang lebih tinggi (Monks, F.J. dkk. 2002, 34)."

7. Akhlak

a. Pengertian

Istilah akhlak adalah bentuk jamak dari kata Arab *khuluq*, yang berarti kepribadian, perangai, tingkah laku, atau tabiat. Pada hakikatnya, suatu keadaan atau sifat yang telah merasuk ke dalam jiwa itulah yang dimaksud dengan *khuluq* atau akhlak. Pada intinya, *khuluq* (karakter) atau akhlak adalah suatu keadaan atau sifat yang telah

merasuk ke dalam jiwa dan menjelma menjadi kepribadian sehingga berbagai macam perbuatan dapat dilakukan dengan mudah dan spontan tanpa harus direncanakan terlebih dahulu membutuhkan perenungan.

Akhlak menurut bahasa (etimologi) perkataan akhlak ialah bentuk jamak dari khuluq yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat. Pada hakikatnya khuluq (budi pekerti) atau akhlak ialah suatu kondisi atau sifat yang telah meresap dalam jiwa dan menjadi kepribadian hingga timbul berbagai macam perbuatan dengan cara spontan dan mudah tanpa dibuat-buat dan memerlukan pemikiran (atimin Abdullah, 2017: 34).

Menurut Al-Ghazali, akhlak adalah tantangan yang tertanam kuat dalam jiwa dan yang menyebabkan beragam perilaku muncul secara alami dan tanpa usaha atau kesengajaan (Al-Ghazali, 1995: 45). Beberapa orang mendefinisikan moralitas sebagai seperangkat kualitas dan nilai yang tertanam dalam jiwa dan digunakan untuk menentukan apakah perilaku seseorang itu baik atau jahat. Suatu kegiatan ditentukan bermanfaat atau berbahaya bagi seseorang menurut pedoman dan kriterianya, dan dia melakukan tindakan tersebut atau mengurungkan niatnya. Dalam pengertian ini, moral adalah kualitas yang tertanam dalam jiwa dan menyebabkan tindakan baik dan buruk terjadi secara alami tanpa pemikiran atau kesengajaan. Bisa juga akhlak dipandang sebagai perilaku atau sikap seorang hamba terhadap Tuhan dan manusia.

Akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan perbuatan-perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan. Jika sifat itu melahirkan perbuatan yang baik menurut akal dan syariat, maka disebut akhlak yang baik, dan bila lahir darinya perbuatan yang buruk, maka disebut akhlak yang buruk (Yunahar Ilyas, 2006: 55).

Ibnu Mazkawaih mendefinisikan akhlak sebagai keadaan jiwa seseorang yang mendorongnya untuk bertindak tanpa terlebih dahulu memikirkan atau membuat rencana. Menurut Rosihan, akhlak adalah keadaan jiwa seseorang yang mendorong manusia untuk berbuat tanpa melalui pertimbangan dan pilihan terlebih dahulu (Anwar, Rosihan, 2010: 11).

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa akhlak merupakaan keadaan jiwa yang telah terlatih, sehingga dalam jiwa tersebut benar-benar telah melekat sifat yang melahirkan perbuatan-perbuatan dengan mudah dan spontan tanpa dipikirkan dan diangan-angan lagi.

b. Macam-Macam Akhlak

Yunahar Ilyas (2007: 34) menyebutkan cakupan akhlak meliputi semua aspek kehidupan manusia sesuai dengan kedudukannya sebagai makhluk individu, makhluk sosial, makhluk penghuni dan yang memperoleh bahan dari kehidupan dari alam serta sebagai makhluk ciptaan Allah. Adapun ruang lingkup akhlak adalah sebagai berikut:

1) Akhlak Terhadap Allah SWT

Titik tolak akhlak terhadap Allah adalah pengakuan dan kesadaran bahwa tiada Tuhan selain Allah. Dia memiliki sifat-sifat terpuji. Akhlak seorang hamba dengan sang pencipta. Manusia sebagai makhluk dan Allah SWT sebagai pencipta alam. Akhlak terhadap Allah yang dimaksudkan yaitu dengan menjalankan apa yang menjadi perintah dan menjauhi apa yang menjadi larangan. Cinta dan ridho terhadap ketetapan Allah SWT. Hal tersebut merupakan wujud akhlak manusia kepada sang pencipta. Dengan mencintai sesama makhluk Allah SWT dan ridho terhadap takdir Allah SWT.

Bersyukur kepada Allah SWT. merupakan wujud dari perilaku yang harus dimiliki oleh seorang muslim. Bersyukur terhadap nikmat dan rahmat yang telah Allah limpahkan.

2) Akhlak Terhadap Rasulullah SAW

Mengikuti Rasulullah SAW. adalah salah satu bukti kecintaan seorang hamba terhadap Allah SWT.

3) Akhlak Pribadi

Islam mengajarkan seorang muslim selalu berbuat baik. Kebaikan berasal dari diri muslim itu sendiri. Satu kebaikan akan mengundang kebaikan-kebaikan yang lainnya. Sikap suka memberi maaf terhadap kesalahan orang lain tanpa sedikitpun rasa benci dan

keinginan untuk membalas merupakan akhlak mulia. Dan akan mendatangkan kemuliaan-kemuliaan yang lebih banyak lagi.

Akhlak terbagi menjadi dua macam yaitu:

1) Akhlak yang baik (*akhlak al-karimah*)

Akhlak mahmudah terdiri dari: semua perbuatan yang mengandung nilai positif, membuat hati menjadi tenang, memberi manfaat bagi diri sendiri dan orang lain.

2) Akhlak yang buruk (*akhlak al-mazmumah*)

Sedangkan *akhlak mazmumah* terdiri dari semua perbuatan yang mengandung nilai negatif, membuat kekacauan diri sendiri maupun lingkungan sekitar dan memberi kerugian bagi diri sendiri maupun orang lain

c. Akhlak terhadap Orang Tua

Akhlak juga sering disebut dengan istilah etika, moral ataupun budi pekerti. Yaitu ilmu yang membahas perbuatan baik dan buruk dari manusia, antara hubungannya manusia dengan pencipta, manusia dengan manusia, dan manusia dengan lingkungannya. Hanya saja pembahasan etika bertitik tolak dari pikiran, dan akhlak dari agama (Hidayat, 2013).

Akhlak merupakan sifat yang tertanam dalam jiwa manusia, sehingga dia akan muncul secara spontan apabila dibutuhkan, tanpa memerlukan pemikiran atau pertimbangan lebih dahulu, serta tidak memerlukan dorongan dari luar. Pendidikan akhlak ialah serangkaian

akhlak yang wajib dilakukan oleh peserta didik, diusahakan dan dibiasakan sejak kecil hingga dewasa untuk menyongsong kehidupan (Sa'aduddin, 2006)

Pendidikan akhlak merupakan serangkaian usaha yang dilakukan secara sadar yang mengarahkan manusia baik lahir maupun batinnya untuk memiliki kekuatan spiritual dan akhlak mulia. Pendidikan akhlak selalu mengajarkan kita untuk selalu bertanggung jawab sehingga dalam jiwa seseorang telah melekat sifat-sifat yang melahirkan perbuatan-perbuatan dengan mudah dan spontan tanpa di pikir lagi dan kebaikan yang didapatkan dalam pendidikan akhlak mencakup tiap ruang waktu. Pendidikan akhlak terhadap orang tua yaitu usaha yang dilakukan seorang anak baik lahir maupun batin untuk membentuk kepribadian anak agar berbuat baik dan menghormati ayah dan ibu. Adapun hak-hak orang tua yang harus dilakukan seorang anak adalah (Al-Jazairi, 2003):

1) Anak harus patuh kepada setiap perintah dan larangan orang tua selama perkara tersebut sesuai dengan petunjuk Allah dan Rasul.
2) Anak harus memuliakannya dan menghormatinya dalam segala kondisi dan berbagai kesempatan, baik dalam ucapannya dan tindakannya.
3) Anak harus melakukan tugas terbaik terhadap kedua orang tua, memberikan kepada keduanya sesuatu yang menyenangkan mereka.

4) Anak harus melakukan hal yang terbaik kepada keduanya, yaitu menjaga hubungan baik dengan keduanya dan dengan sanak keluarga mereka.
5) Berkata kepada keduanya dengan perkataan yang lemah lembut. Hendaknya dibedakan adab berbicara kepada kedua orang tua dengan kepada anak, teman atau yang lain.
6) *Tawadhu* (rendah hati). Tidak boleh sombong kepada kedua orang tua apabila sudah meraih sukses.
7) Hendaknya mendoakan kedua orang tua.

d. Factor-Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak

Berikut faktor yang mempengaruhi pembentukan akhlak (Abuddin Nata, 2015: 22):

1) Aliran nativisme

Komponen intrinsik, yang dapat berupa kecenderungan, kemampuan, kecerdasan, dan sifat-sifat lainnya, dikatakan memiliki dampak terbesar pada bagaimana seseorang berkembang. Jika seseorang sudah memiliki kecenderungan atau bawaan yang baik, mereka secara alami akan menjadi baik. Individu tersebut secara *default* akan menjadi baik. Aliran ini tampaknya memiliki keyakinan yang kuat pada potensi batin yang dimiliki orang, dan keyakinan ini tampaknya sangat terkait dengan pandangan aliran intuisionis tentang bagaimana membedakan antara yang baik dan yang buruk seperti yang telah dikatakan sebelumnya. Aliran ini

tampaknya tidak mengakui atau menghargai kebutuhan akan bimbingan dan instruksi.

2) Aliran empirisme

Empirisme berpendapat bahwa lingkungan sosial, termasuk pembinaan dan pendidikan yang diberikan, merupakan komponen eksternal yang paling penting dalam perkembangan seseorang sebagai pribadi. Anak akan menjadi baik jika mereka menerima instruksi dan bimbingan yang baik. Begitu juga sebaliknya. Aliran ini tampaknya memiliki keyakinan yang lebih kuat akan pentingnya bidang pengajaran dan pendidikan. pengajaran dan pembelajaran

3) Aliran konvergensi

Menurut aliran konvergensi, perkembangan moral dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu pembawaan anak, dan faktor eksternal, yaitu pendidikan dan pembinaan yang secara khusus dirancang, atau melalui kontak dalam lingkungan sosial. pengajaran dan pembinaan yang secara khusus dirancang, serta pengajaran yang diperoleh melalui interaksi sosial. Kebajikan dan kecenderungan baik yang melekat pada diri manusia dipupuk dengan penuh semangat melalui berbagai teknik. secara intensif dengan menggunakan berbagai teknik. Sekolah konvergensi tampaknya mengikuti keyakinan Islam.

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Nur Laila. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tik Tok Terhadap Akhlak Siswa Kelas IX Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Pamekasan Tahun Pelajaran 2023-2024, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; 1). Adanya pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y, hal ini berdasarkan pada analisis data dengan tingkat signifikasi P-value (0,04) < signifikasi (0,05) maka Ha diterima dan Ho ditolak. Artinya variabel X "berpengaruh" terhadap variabel Y. 2). Media sosial TikTok berpengaruh terhadap akhlak siswa sebesar 0,145 atau sebesar 14,5 % sisanya sebesar 85,5% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini. Adapun implikasi dari kegiatan penelitian ini adalah terdapatnya gambaran kepada peneliti tentang pengaruh Media sosial (TIK TOK) terhadap pembentukan akhlak siswa. Sebagai praktisi Pendidikan setidaknya dapat mengambil manfaat dari efek Media sosial ini agar dijadikan bahan kajian mendalam saat melakukan kegiatan Pendidikan utamanya dalam pembentukan aklak para siswa pada umunya.
2. Penelitian Muhammad Qadri (2022) dengan judul : Dampak media sosial TikTok pada akhlak anak- anak di Kota makassar". Penelitian ini merupakan bentuk penelitian social yang menggunakan format deskriptif kualitatif. Perkembangan Media sosial TikTok di kalangan anak di Jalan Mirah Seruni sangat cepat berkembang. Dampak Media

sosial TikTok Terhadap Akhlak Anak di Jalan Mirah Seruni Kelurahan Pandang, Kecamatan Panakkukang, Kota Makassar telah memberikan sedikit dampak negatif terhadap anak, terlihat dari tutur kata, mereka terkadang menggunakan katakata yang kurang baik seperti anjing, babi, sundala dan lain sebagainya. Namun dampak ini masih bisa di perbaiki sebelum menjadi parah, Karena masih banyak dampakburuk lainnya yang lebih parah. Yang untungnya belum mempengaruhi anak di Jalan Mirah Seruni. Namun masalah tutur kata jugamerupakan hal penting karena jika sudah terbiasa maka akan sulit di rubah. Orang tua anak di Jalan Mirah Seruni sebagian telah menyadari dampak tersebut, maka masih dapat di lakukan perbaikan agar tidak menjadi lebih parah. Dalam mencegah terjadinya dampak yang lebih buruk yang bisa saja terjadi dikarenakan Media sosial TikTok ini, maka orang tua telah menyadari dan melakukan upaya untuk mengatasi hal tersebut. Upaya yang dilakukannya adalah melalui beberapa cara yang pertama membagi waktu, yang kedua melakukan pengawasan dan yang ketiga memberi pengarahan (nasehat).

3. Penelitian Putri Yulia (2023) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok Terhadap Akhlak Madzmumah Siswa Di SDN 109/III Lubuk Suli". Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Penggunaan aplikasi secara tidak tepat dan negatif dapat merusak akhlak dan tingkah laku siswa. Banyak diantara

siswa yang menjadikan aplikasi ini untuk pamer video mereka dengan berbagai gaya untuk dilihat oleh siapa saja yang menggunakan aplikasi ini. Penelitian mengungkapkan, sebagian besar bentuk akhlak mahasiswa pengguna Aplikasi TikTok tergolong akhlakul mazmumah karena mereka dilalaikan oleh aplikasi ini, serta bertindak tidak etis dan melanggar syariat agama. Faktor yang mempengaruhi mahasiswa menggunakan aplikasi TikTok, yaitu faktor internal dan eksternal. Untuk mengatasi permasalahan karena penggunaan aplikasi, dapat dilakukan layanan informasi dan penguasaan konten.

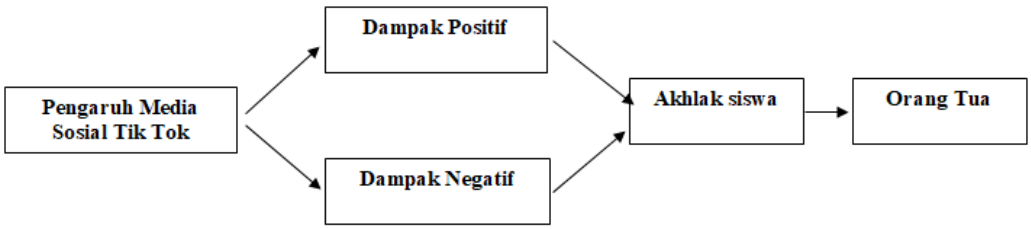
C. Kerangka Berpikir

Perkembangan dari media sosial TikTok mempunyai banyak dampak, baik dampak positif maupun negatif, Dampak dari penggunaan Media sosial TikTok sedikit banyaknya telah memberikan pengaruh yang sangat besar baik dari segi positif maupun negatif, sedikit banyaknya Media sosial TikTok telah mempengaruhi anak di Jalan Mirah Seruni. Maka dari itu, pada usia remaja mereka sudah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan penasaran dengan hal-hal yang baru, dan seiring bertambahnya waktu rasa ingin tahu remaja akan merambat pada banyak hal di lingkungannya. Apabila remaja mencontoh beberapa konten negatif yang ada pada aplikasi tersebut, maka akan berdampak pada akhlak remaja.

Perilaku remaja saat ini cenderung mendekati perilaku yang negatif, tidak dapat dipungkiri semakin berkembangnya era globalisasi gaya hidup dan

perilaku remaja saat ini, di dalam sebuah pergaulan remaja sudah bercampur dengan gaya pergaulan dari luar yang cenderung liberal dan bebas bahkan hedonis, alhasil kebudayaan kita tidak menjadi tradisi di kalangan remaja milenial saat ini.

Hasil observasi awal, penulis melakukan interview kepada beberapa siswa di di SMK Muhammadiyah 1 Ngadirejo yang mengakses media sosial TikTok lebih dari delapan jam setiap harinya. Membenarkan bahwa media sosial TikTok membuat dirinya kreatif dalam mengedit konten-konten video namun juga terkadang dia lupa untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah, pekerjaan rumah, bahkan mengulur waktu shalat. Berdasarkan pernyataan tersbeut peneliti bermaksud untuk mengkaji lebih lenjut dalam penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan media sosial TikTok pada akhlak siswa kepada orang tua di SMK Muhammadiyah 1 Ngadirejo.



Gambar 1 Kerangka Berfikir

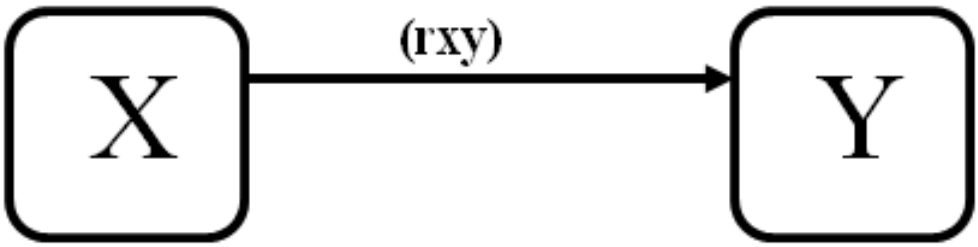
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan analitik korelasi. Metode ini berfungsi untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antar variabel. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan cross sectional. Penelitian cross sectional merupakan penelitian yang mempelajari korelasi antara faktor-faktor risiko dengan efek, yang dilakukan dengan cara pendekatan, observasi atau pengumpulan data sekaligus pada suatu saat tertentu (Notoatmodjo, 2018). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial TikTok terhadap akhlak siswa kepada orang tua di SMK Muhammadiyah 1 Ngadirejo.

Adapun desain penelitian ini adalah :



Gambar 2 Desain Penelitian

Keterangan :
X : Media sosial TikTok
Y : Akhlak siswa kepada orang tua
Rxy : Hubungan media sosial TikTok dengan akhlak siswa kepada orang tua

B. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMK Muhammadiyah 1 Ngadirejo sebanyak 265 anak. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 131) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Penentuan besar kecilnya sampel penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2006 : 134) ”apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Jika jumlah subjeknya besar, dapat diambil antara 10%, 15%, 20%, 25%, atau lebih”. Penelitian ini sampel di ambil sebanyak 30 % dari banyaknya populasi Berdasarkan penjelasan tersebut maka diperoleh jumlah populasi sebanyak 80 anak.

C. Teknik Pengumpulan Data

Isi sesuai dengan konten pada masing-masing sub judul di setiap bab. Agar format di setiap paragraph sama, pada style silahkan pilih list paragraph.

1. Angket

   Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada siswa yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

   a. Peneliti mencari data siswa di SMK Muhammadiyah 1 Ngadirejo..
   b. Peneliti menentukan jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian.
   c. Peneliti menyebarkan angket kepada responden.
   d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.

e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

2. Observasi

Penelitian ini juga menggunakan observasi untuk memperoleh data. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif, dimana observer terlibat langsung dengan aktivitas yang dilakukan oleh sumber yang akan diteliti. Pada pelaksanaan observasi di SMK Muhammadiyah 1 Ngadirejo, observer pada saat mengamati kegiatan siswa yang dilakukan saat penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan sebagai alat pengumpulan data tertulis atau tercetak tentang fakta - fakta yang akan dijadikan sebagai bukti fisik penelitian dan hasil penelitian dokumentasi ini akan menjadi sangat kuat kedudukannya. Penelitian ini akan melakukan pengumpulan data dokumentasi yakni berupa foto atau fakta selama proses pembelajaran.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial TikTok terhadap akhlak siswa kepada orang tua di SMK Muhammadiyah 1 Ngadirejo, yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data yaitu angket. “Kuesioner atau angket adalah

sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui Arikunto, S. (2016: 45).

Menurut Hadi dalam Sugiyono, menyatakan bahwa menyusun instrumen ada tiga langkah yang perlu diperhatikan Sugiyono. (2012: 31), yaitu:

a. Mendefinisikan konstrak.

   Konstrak atau konsep yang akan diteliti atau diukur dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media sosial TikTok terhadap akhlak siswa kepada orang tua di SMK Muhammadiyah 1 Ngadirejo..

b. Menyidik faktor.

   Kedua adalah menyidik unsur-unsur atau faktor-faktor yang menyusun konsep. Faktor-faktor ini akan dijadikan titik tolak untuk menyusun instrumen berupa pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada responden.

c. Menyusun butir-butir pertanyaan.

   Ketiga yaitu menyusun butir-butir pertanyaan yang berdasarkan faktor- faktor yang menyusun konstrak. Selanjutnya faktor-faktor diatas akan dijadikan indikator-indikator yang lebih sempit kemudian dijabarkan ke dalam butir-butir pertanyaan.

2. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Validitas

Sutrisno Hadi (1991: 1) validitas suatu instrumen perlu diketahui untuk melihat seberapa jauh alat pengukur mampu mengukur apa saja yang hendak diukurnya, mampu mengungkapkan apa saja yang hendak diukurnya, dan dapat menembak dengan jitu gejala-gejala atau bagian-bagian yang hendak diukur. Instrumen dikatakan sahih apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan mampu mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, S.2016: 32).

Perhitungan validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Dalam menguji validitas setiap butir, maka skor-skor yang ada pada butir yang dimaksud dikorelasikan dengan skor total. Satu butir dikatakan valid apabila meperoleh indeks korelasi yang lebih dari rtabel dengan taraf signifikan 5% atau 0.05. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer seri program statistik SPSS 23.

Teknik uji validitas yang digunakan adalah teknik uji validitas Produk Momen yaitu dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Sumber : Arikunto (2013:213)

Keterangan

rxy : Koefisien korelasi bagian total
N : Banyaknya subjek uji coba
$\sum X$: Jumlah skor tiap butir
$\sum Y$: Jumlah skor total
$\sum X^2$: Jumlah kuadrat skor tiap butir
$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat skor total
$\sum XY$: Jumlah perkalian skor tiap butir dengan jumlah skor total

Hasil perhitungan uji validitas untuk sikap dapat dilihat secara lengkap pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Ringkasan Hasil Uji Validitas untuk Sikap

Item Pernyataan	Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
Penggunaan media sosial TikTok	1	0,511	0,378	valid
	2	0,620	0,378	valid
	3	0,577	0,378	valid
	4	0,578	0,378	valid
	5	0,467	0,378	valid
	6	0,713	0,378	valid
	7	0,603	0,378	valid
	8	0,746	0,378	valid
	9	0,900	0,378	valid
	10	0,383	0,378	valid
	11	0,499	0,378	valid
	12	0,586	0,378	valid
	13	0,436	0,378	valid
	14	0,678	0,378	valid

	15	0,509	0,378	valid
	16	0,544	0,378	valid
	17	0,793	0,378	valid
	18	0,433	0,378	valid
	19	0,584	0,378	valid
	20	0,944	0,378	valid
Akhlak siswa kepada orang tua	1	0,414	0,378	valid
	2	0,716	0,378	valid
	3	0,387	0,378	valid
	4	0,600	0,378	valid
	5	0,568	0,378	valid
	6	0,491	0,378	valid
	7	0,701	0,378	valid
	8	0,421	0,378	valid
	9	0,440	0,378	valid
	10	0,767	0,378	valid
	11	0,508	0,378	valid
	12	0,528	0,378	valid
	13	0,883	0,378	valid
	14	0,447	0,378	valid
	15	0,572	0,378	valid
	16	0,603	0,378	valid

	17	0,476	0,378	valid
	18	0,465	0,378	valid
	19	0,644	0,378	valid
	20	0,400	0,378	valid

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa untuk seluruh item pernyataan menunjukan hasil yang valid.

b. Reliabilitas

Pengujian realiabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Secara eksternal pengujian dapat dilakukan dengan test retest, equivalen, dan gabungan keduanya. Secara internal realiabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Reliabilitas artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Instrumen yang reliabel yaitu instrumen yang jika digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Instrumen dikatakan reliabel jika memiliki Cronbach's Alpha lebih besar dari 0, 600 (Sugiyono, 2012: 56).

Menurut Arikunto reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat terkumpul data karena

instrument tersebut sudah baik. Reliabilitas arinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Dalam penelitian ini menggunakan uji reliabilitas dengan rumus *Alpha Cronbach*, dengan rumus:

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2}\right)$$

Sumber : Arikunto (2013: 239)

Keterangan :
r_{11} : Reliabilitas instrumen
K : Banyaknya butir pernyataan
$\sum\sigma i^2$: Jumlah varians butir
σt^2 : Varians total

E. Teknik Analisis Data

Analisis korelasi digunakan untuk menentukan signifikansi pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat. Uji yang digunakan adalah uji korelasi pearson two-tailed. Jika probabilitas atau signifikansi kurang dari 0,05 maka korelasinya signifikan. Dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N.\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N.\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N.\sum Y^2 - (\sum Y^2\}}}$$

Keterangan:
rxy : Koefisien korelasi X dan Y
N : Jumlah subjek
$\sum xy$: Jumlah (X)(Y)
$\sum y$: Jumlah Y
$\sum x$: Jumlah X
$\sum x^2$: Jumlah kuadrat X
$\sum y^2$: Jumlah kuadrat Y
(Suharsimi Arikunto, 2010: 317)

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diperoleh beberapa kesimpulan yaitu :

1. Tingkat penggunaan media sosial TikTok oleh siswa SMK Muhammadiyah 1 Ngadirejo berada pada frekuensi yang cukup tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa platform tersebut telah menjadi bagian dari aktivitas keseharian siswa, di mana durasi dan frekuensi penggunaannya mencerminkan pola konsumsi media digital yang cukup aktif pada usia remaja.
2. Akhlak siswa kepada orang tua menunjukkan kecenderungan yang cukup dinamis. Meskipun nilai-nilai kesantunan masih terjaga, terdapat indikasi adanya pergeseran perilaku yang dipengaruhi oleh lingkungan luar, termasuk interaksi di ruang digital. Hal ini menunjukkan kualitas akhlak siswa masih perlu bimbingan dan arahan dari berbagai pihak terutama orang tua dan guru.
3. Hasil penelitian diperoleh adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media sosial TikTok terhadap akhlak siswa kepada orang tua di SMK Muhammadiyah 1 Ngadirejo. Hasil penelitian menunjukan jika korelasi yang negatif antara penggunaan media sosial TikTok terhadap akhlak anak kepada orang tua. Korelasi negatif ini diartikan semakin sering anak menggunakan media sosial TikTok maka berdampak buruk terhadap akhlak anak kepada orang tua.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat disampaikan oleh peneliti yaitu:

1. Bagi Orang Tua untuk dapat memperhatikan faktor yang menjadi penggunaan media sosial TikTok terhadap akhlak siswa kepada orang tua di SMK Muhammadiyah 1 Ngadirejo.
2. Siswa disarankan untuk lebih bijaksana dalam menggunakan media social, dikarenakan penggunaan media social yang berlebihan dapat berdampak buruk bagi akhlak seseorang kedepananya.
3. Bagi guru untuk selalu memberi perhatian kepada siswa, untuk memberikan pengetahuan yang baik dalam penggunaan media sosial
4. Bagi peneliti selanjutnya dapat dilakukan penelitian dengan variabel bebas lain, sehingga variabel yang mempengaruhi akhlak siswa terhadap orang tua dapat teridentifikasi lebih banyak lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Adam, Adiyana, Ismawati Hamid, Putri Widyasari Abdullah, and Famela Diva. "Pengaruh Gadget Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate." Juanga : Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan 8, no. 1 (2022): 29–47.

A Solehudin, B Prasetya, H. R Halili. 2021. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Pola Asuh Islami Terhadap Mental Spiritual Siswa,". Edumaspul: Jurnal 5, no. 2 (2021): 544–553

Anwar, Rosihan. 2010. Asas Kebudayaan Islam. Bandung: Pustaka Setia

Arikunto, Suharsimi. 2016. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta

Asmaran As. 2002. Pengantar Studi Akhlak. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hlm. 3

Aminuddin, dkk. 2006. Membangun Karakter dan Kepribadian melalui Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Graha Ilmu

Andreas M. Kaplan dan Michael Haenlein, Op.Cit, hlm. 11-12.

Ardiansah, I., & Maharani, A. 2021. Optimalisasi Instagram Sebagai Media Marketing: Potret Penggunaan Instagram sebagai Media Pemasaran Online pada Industri UKM. CV. Cendekia Press

Bafadhol, Ibrahim. 2020. "Pendidikan Akhlak Dalam Persfektif Islam". Jurnal Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam, Vol.9, No.2 (2020), h.56.

Damayanti, and Gemiharto. "Kajian Dampak Negatif Aplikasi Berbagi Video Bagi Anak-Anak Di Bawah Umur Di Indonesia." Communication 10 (2019).

Ilyas, Yunahar. 2007. Kuliah Akhlak. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset,

Hidayah, Nurul, Awang, A B Rahman. 2015. "Impak Media Sosial Terhadap Keruntuhan Akhlak Dalam Kalangan Pelajar : Satu Tinjauan Awal" Proceedings of International Conference on Language, Education, Humanities &Social Sciences: 98–103

Hikmawati, Sholihatul Atik, and Luluk Farida. “Pemanfaatan Medi Tiktok Sebagai Media Dakwah Bagi Dosen IAI Sunan Kalijogo Malang” 2 (2021).

Kadarudin. Cerdas Bermedia Sosial Dari Kacamata Hukum Dr. Kadarudin. Semarang: Cv. Pilar Nusantara, 2020.

Kosasih, E. 2020. Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Bumi Aksara

Maskawaih, Ibnu, dkk, .Beirut: Maktabah Al-Hayah li AthThiba‟ah wa Nasyr, cetakan k-2. 51

Makhmudah, Siti. 2019. Medsos Dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja. Nganjuk: Guepedia, hlm. 32.

Nasharuddin. 2015. Akhlak (Ciri Manusia Paripurna), 1 ed. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015, h.208-209

Nabila, dkk. 2020. Peradaban Media Sosial di Era Industri 4.0, Malang: Universitas Muhammadiyah

Naning Rahmana, Putri, Dhea Amalia Putri N, and Rian Damariswara. “Pemanfaatn Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Edukasi Di Era Generasi Z.” Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan 11 (2022): 403.

Nata, Abuddin. 2015. Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: Prenada Media Gruop

Nasrullah, Rulli. 2015. Media Sosial. Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi. Bandung: Simbiosa Rekatama Media

Palupi, Rismka, Umi Istiqomah, Fella Vidia Fravisdha, Nur Lail septiana, and Ailyn Maharung Sarapil. “Analisis Penggunaan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Dakwah Di Era Modern.” Academica: Journal Of Multidisciplinary Studies 5 (2021): 92.

Puji, Asmaul, 2017. ‘Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak’. Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan. Volume 17 Nomor 2

Rully. 2016. Media sosial, perspektif komunikasi, Budaya, dan sosioteknologi, Penerbut Simbiosa Rekatama Medika, 1437

Sudijono. 2012. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajawali Press

Syarifudin. 2010. Panduan TA Keperawatan dan Kebidanan Dengan SPSS. Yogyakarta: Grafindo Litera Media

Varinder Taprial dan Priya Kanwar. 2012. Understanding Social Media. London: Ventus Publishing ApS, hlm. 8