

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman di era teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin berkembang. Dari zaman ke zaman teknologi semakin sangat canggih dengan segala menciptakan dan membuat perubahan yang baru dengan begitu besar di kehidupan manusia dalam berbagai bidang. Seperti pada *smartphone* sekarang ini semua orang didunia tentunya sudah memiliki *smartphone*. Di zaman yang sudah sangat berkembang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu *smartphone*, karena disebabkan oleh beberapa faktor, faktor yang mempengaruhinya yaitu faktor eskternal dan internal. Faktor eskternal yang berasal dalam diri seseorang seperti perasaan. Faktor internal yang berasal dari lingkungan. Pengguna *smartphone* seiring berkembangnya zaman tidak hanya digunakan oleh kalangan pekerja saja, tetapi kalangan anak- anak sudah menggunakan *smartphone* dalam aktifitas yang mereka lakukan pada sehari-hari (Rosyid, 2015).

Setiap orang memanfaatkan dan menghabiskan waktu mereka untuk meggunakan *smartphone*. Di era teknologi ini *smartphone* semakin mudah untuk mengakses fitur-fitur baru, salah satunya dalam bidang teknologi komunikasi seperti pada jaringan internet yang membuat manusia semakin meningkatkan komunikasinya. Media yang terdapat didalam *smartphone* untuk berkomunikasi pun hadir untuk memudahkan manusia berinteraksi. Teknologi internet yang terdapat didalam *smartphone* sudah menjadi suatu kebutuhan bagi masyarakat. Hal ini, media sosial pun dihadirkan (Kusuma & Oktavianti, 2020).

Kehadiran media sosial memberikan kemudahan bagi manusia untuk saling berkomunikasi dan bersosialisasi. Tetapi dengan pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi seperti *smartphone* masyarakat telah menyalah gunakan dengan kurang bijaksana. Penggunaan *smartphone* bagi kalangan manusia digunakan untuk bermain *game*, dalam fasilitas penggunaan internet juga terkadang lebih dominan sisi negatifnya. Seperti pada aplikasi tiktok saat ini. Para remaja yang menggunakan *smartphone*, mulai memasuki era digital.

Dikarenakan era digital, mereka cenderung memilih semua yang serba digital untuk di aplikasikan di kehidupannya. Dengan media sosial untuk berbagi pesan dengan banyak pengguna media sosial itu sendiri, yaitu berupa gambar (foto), dan juga tautan video (Almira, 2021).

Peserta didik banyak yang memanfaatkan *smartphone* nya untuk menghibur dirinya. Peserta didik saat ini menggunakan media sosial yaitu salah satunya dengan menggunakan aplikasi tik tok. Aplikasi tiktok adalah media yang dapat dilihat maupun didengar. Oleh karena itu aplikasi tiktok ini memiliki manfaat tersendiri bagi kalangan orang lain seperti mengasah kreatifitas anak dalam pembuatan video pendek. Akan tetapi pada penggunaan aplikasi tiktok ini membawa ke hal yang negatif bagi kalangan remaja ataupun anak-anak. Meskipun aplikasi tiktok ini sebagian besar masyarakat menggunakannya sebagai salah satu hiburan atau pun hanya sekedar untuk menghilangkan rasa bosan (Sangap & Hutajulu, 2022).

Di samping itu, dalam penggunaan aplikasi tiktok anak-anak sekolah dasar dalam memanfaatkannya menjadikan kecanduan, dengan begitu sehingga mereka lalai dalam belajar. Hal tersebut perlu adanya motivasi dari orang tua agar anak tidak kecanduan dalam aplikasi tiktok. Semenjak aplikasi tiktok dihadirkan, masyarakat mengiranya bahwa aplikasi tiktok membawa dampak negatif saja, masyarakat salah mengira karena aplikasi tiktok mempunyai sisi yang positif juga. Diantaranya bisa membantu anak dalam membuat video untuk meningkatkan kemampuan otak kanan anak (Ilahin, 2022).

Akan tetapi, dibalik kelebihan tersebut lebih dominan membawa dampak yang negatif pada prestasi belajar anak. Salah satunya anak tidak lagi belajar ilmu pengetahuan dengan menyalah gunakan *smartphone* dengan cara membuat video tik tok, dari segi tindakan mereka asyik dengan membuat video tiktok dan diiringi dengan gerakan gaya yang tidak cocok untuk ditiru dan diikuti oleh usia yang belum mencapai batasnya. Anak jadi lebih berpikir dan menggunakan idenya untuk melakukan sesuatu dengan membuat konten yang menarik dan lucu tanpa memikirkan pantas atau tidaknya. Oleh karena itu, bagi orang tua sangat penting pemahaman tentang aplikasi penggunaan tiktok terhadap prestasi belajar anak.

Dengan cara orang tua memberitahu anak agar anak bisa membatasi penggunaannya dan anak dapat berkembang baik, menjadi anak yang berkarakter dengan baik, aktif, cerdas terhadap orang lain dan menjadi penerus bangsa yang baik pula.

Berdasarkan pemaparan diawal, peneliti perlu mengembangkan analisis penggunaan tiktok untuk menunjang pembelajaran yang lebih positif dan lebih baik lagi demi penerus generasi bangsa yang mencerdaskan bangsanya. Oleh karena itu peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Penggunaan Tiktok pada Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas V di SDN 2 Babakanreuma Kabupaten Kuningan”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan aplikasi tiktok dalam menunjang pembelajaran di sekolah dasar khususnya untuk menunjang pemahaman siswa terhadap aplikasi tiktok.
- 2) Penggunaan aplikasi tiktok sebagai sumber belajar siswa dari pembelajaran di luar kelas.
- 3) Keunggulan dari aplikasi tiktok yang bisa diakses terhadap prestasi belajar siswa.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar identifikasi masalah penelitian, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Bagaimana penggunaan aplikasi tiktok dalam menunjang pembelajaran siswa di SD?
- 2) Bagaimana penggunaan aplikasi tiktok sebagai sumber prestasi belajar siswa sekolah dasar?
- 3) Apakah keunggulan penggunaan aplikasi tiktok terhadap prestasi belajar siswa?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan peneliti sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan cara penggunaan aplikasi tiktok untuk menunjang pembelajaran yang lebih positif dan lebih bermanfaat bagi siswa.
- 2) Untuk mendeskripsikan cara penggunaan aplikasi tiktok sebagai sumber prestasi belajar siswa sekolah dasar.
- 3) Untuk mengetahui keunggulan penggunaan aplikasi tiktok terhadap prestasi belajar siswa.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis antara lain sebagai berikut:

### 1.5.1 Secara Teoritis

Hasil analisis tersebut ditujukan untuk mengetahui penggunaan aplikasi tiktok pada prestasi belajar siswa sekolah dasar kelas v di SDN 2 Babakanreuma Kabupaten Kuningan . Hasil penelitian ini semoga dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti, guru dan siswa.

### 1.5.2 Secara Praktis

- 1) Diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan pada penggunaan aplikasi tiktok dalam hal positif maupun negatif dalam menggunakan media sosial tiktok.
- 2) Bagi pembaca agar dapat mengetahui penggunaan aplikasi tiktok dalam menunjang pembelajaran siswa di sd, agar dapat mengetahui penggunaan aplikasi tiktok sebagai sumber prestasi belajar siswa sekolah dasar, agar dapat mengetahui keunggulan penggunaan aplikasi tiktok terhadap prestasi belajar siswa

## 1.6 Definisi Operasional

Agar tidak timbul berbagai penafsiran dari pembaca, maka istilah-istilah dari penelitian dapat didefinisikan sebagai berikut:

Syifa Putri Septiani, 2022

*ANALISIS PENGGUNAAN TIKTOK PADA PRESTASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V DI SDN 2 BABAKANREUMA KABUPATEN KUNINGAN*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- 1) Tiktok adalah aplikasi untuk melihat dan membuat konten video-video menarik yang dibalut dengan musik-musik serta diatur sedemikian rupa menjadi sebuah konten.
- 2) Prestasi Belajar prestasi belajar adalah hasil dari pembelajaran dimana siswa dilatih sejauh mana menguasai topik yang telah dipelajarinya serta diikuti dengan kepuasan siswa bahwa mereka telah mencapai hasil yang mereka lakukan itu dengan baik.
- 3) Analisis adalah kegiatan mengamati aktivitas dari suatu objek melalui cara komposisi dari objek serta menyusun kembali dari komponen tersebut untuk dipelajari atau dikaji.
- 4) Siswa Sekolah Dasar adalah peserta didik yang memiliki usia 7-12 tahun atau memiliki fase *operational konkret* atau usia yang mempunyai sifat segala sesuatu harus melihat dengan objektif. Siswa SD juga bersekolah di SD atau Sekolah Dasar formal yang diikat oleh intansi tertentu.

### **1.7 Sistematika Penyajian**

- 1) Sistematika penyajian karya tulis ilmiah yang berbentuk Skripsi ini terdiri dari lima bab. Lima bab tersebut disusun oleh peneliti setelah melakukan penelitian lapangan di SDN 2 Babakanreuma Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat. Dimulai dengan BAB I Pendahuluan yang didalamnya menguraikan latar belakang masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penyajian skripsi.
- 2) Lalu setelah itu BAB II menguraikan landasan teori berupa kajian teori, kerangka berfikir dan penelitian yang relevan. Kajian teori terdiri dari uraian perkembangan teknologi tiktok, hakikat prestasi belajar, pembelajaran di sekolah dasar di kabupaten Kuningan. Di akhir dalam BAB II menjelaskan penelitian yang relevan mengenai pengaruh tiktok pada siswa.
- 3) Dalam BAB III di dalamnya berisi metodologi penelitian dan pembahasan tentang jenis penelitian yang diambil, data dan sumber data, proses

pengumpulan data, instrumen, pengumpulan data serta teknis analisis data yang akan mendukung penelitian ini.

- 4) BAB IV membahas hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti selama penelitian berlangsung yang ditemukan fenomena-fenomena dilapangan dan pembahasan di BAB IV berupa analisis peneliti dari data hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 2 Babakanreuma Kabupaten Kuningan.
- 5) Terakhir BAB V berisi penutup yang menguraikan tentang kesimpulan dari pelaksanaan penelitian yang telah diolah menjadi hasil akhir yang dibahas di BAB IV oleh peneliti. Dalam BAB V berisi implikasi hasil penelitian yang berguna bagi kedepannya. Selain itu berisikan saran-saran yang bermanfaat bagi pihak lain terkait dengan hasil dari penelitian ini.

