

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi terjadi secara bertahap, dimulai dari teknologi yang kuno, sederhana, kemudian berkembang lagi menjadi sebuah teknologi yang mampu menghebohkan dunia. Faktanya kita telah melihat banyak inovasi yang dibuat oleh manusia, dimulai dari pengembangan yang paling mudah hingga ke pengembangan yang paling rumit dan inovasi-inovasi tersebut masih terus berkembang sampai saat ini. Sehingga tak dapat dipungkiri lagi, kemajuan teknologi saat ini berkembang pesat dan semakin canggih. Hal ini tentunya memberikan perubahan besar di segala aspek kehidupan manusia.

Kemajuan teknologi bisa dikatakan sangat penting bagi manusia di zaman sekarang, karena teknologi mampu menunjang kehidupan manusia. Tujuan diciptakan berbagai macam teknologi yaitu untuk mempermudah manusia dalam melakukan berbagai kegiatan di kehidupan sehari-hari, adapun manfaat dalam menggunakan teknologi yaitu dapat membuat manusia melakukan kegiatannya secara cepat, efektif, efisien, dapat meringankan beban pekerjaan yang cukup berat, selain itu teknologi juga mudah digunakan dan dapat digunakan oleh siapapun dari berbagai kalangan. Seperti yang kita ketahui teknologi memang sudah melekat pada kehidupan manusia, bahkan saat ini kita sudah terbiasa dengan bantuan teknologi dalam melakukan segala sesuatu, oleh karena itu bisa dikatakan bahwa manusia memang sudah bergantung pada teknologi karena menjadi kebutuhan dasar setiap orang. Kemajuan teknologi kini sudah mencapai berbagai sektor seperti dalam bidang ekonomi, pangan, transportasi, konstruksi, medis, pendidikan, serta komunikasi dan informasi.

Perkembangan yang semakin pesat pada bidang teknologi informasi dan komunikasi ditandai dengan semakin mudahnya manusia dalam mengakses dan mendapatkan berbagai informasi serta manusia semakin mudah untuk berkomunikasi dengan orang lain bahkan ketika mereka berada dalam jarak yang sangat jauh. Seperti contoh, adanya komputer, laptop, *smartphone*, internet, dan sebagainya, merupakan salah satu kemajuan teknologi informasi

dan komunikasi. Dahulu, sebelum adanya teknologi canggih dalam bidang informasi maupun komunikasi, untuk menyampaikan sebuah pesan kepada orang yang jauh memerlukan waktu yang cukup lama, tetapi kini manusia semakin mudah berkomunikasi dan berinteraksi seakan tidak ada jarak, seperti sedang berdekatan. Jika tidak ada teknologi informasi dan komunikasi mungkin saja perkembangan yang ada tidak akan sejauh ini.

Kehadiran *smartphone* dan internet memudahkan manusia dalam mencari berbagai informasi yang terdapat di seluruh dunia, dan cara manusia berkomunikasi kini semakin berkembang karena adanya berbagai media yang dapat digunakan untuk berinteraksi sosial. Hampir seluruh masyarakat di dunia sudah menggunakan *smartphone* dan internet untuk berbagai keperluan. Kondisi ini menandakan bahwa kita sebagai manusia sudah memasuki zaman era digital. Rahma (2021) dalam artikelnya mengartikan istilah era digital merupakan suatu kondisi kehidupan masyarakat yang sudah dipermudah dengan adanya jaringan internet, berbagai perangkat digital, aplikasi atau platform digital, dan berbagai macam media sosial, sehingga hal-hal ini mempermudah segala aktivitas maupun kegiatan manusia di kehidupan sehari-hari. Jika perkembangan era digital ini dimanfaatkan dengan baik, tentu akan memberikan dampak positif, yaitu membawa perubahan ke arah yang lebih baik.

Manusia merupakan makhluk sosial yang perlu berhubungan maupun berinteraksi dengan manusia lainnya untuk memenuhi kebutuhannya, oleh karena itu mereka perlu berinteraksi satu sama lain. Di era serba digital ini manusia lebih banyak berkomunikasi melalui *smartphone* salah satu bentuk kecanggihan teknologi dalam bidang komunikasi yang memiliki fitur sangat canggih. Seperti yang kita ketahui *smartphone* ini bisa digunakan untuk mengirim pesan, telepon, *video call*, mengakses internet, dan masih banyak fitur canggih lainnya. Bahkan saat ini *smartphone* merupakan barang yang wajib dimiliki oleh setiap manusia, karena saat ini manusia sudah tidak bisa lagi terlepas dari *smartphone* setiap harinya. Sepanjang hari mereka selalu menggunakan *smartphone* baik itu saat bangun tidur, beraktivitas, dan kembali tidur lagi pasti manusia tidak bisa terlepas dari hal itu. Saat kita pergi

kemanapun pasti selalu melihat orang yang sedang menggunakan *smartphone* tersebut.

Penggunaan *smartphone* yang dilengkapi dengan internet seperti kuota atau *WiFi* akan terasa semakin maksimal karena akan lebih mudah mengakses apapun dan akan selalu terhubung dengan orang lain. Internet juga kini dijadikan salah satu hal paling utama atau paling penting yang harus ada pada *smartphone* tersebut. Adanya internet memberikan manfaat pada berbagai bidang termasuk bidang sosial, contoh pemanfaatan internet ini bisa digunakan dalam mengakses media sosial. Cahyono (2016) dalam artikelnya mengartikan media sosial adalah sebuah media *online* yang para penggunanya mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi *blog*, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.

Dalam menggunakan media sosial kita wajib memiliki akses internet agar dapat terhubung. Hadirnya media sosial memberikan dampak positif bagi manusia, seperti mudah berkomunikasi dan bersosialisasi dengan banyak orang, mampu memperluas jaringan, dapat menghilangkan batas antara jarak dan waktu, mudah mengekspresikan diri sendiri, serta bisa mendapatkan berbagai macam informasi dari manapun. Namun di sisi lain terdapat juga dampak negatif yaitu, lebih jarang melakukan interaksi secara langsung, terkadang walaupun sedang berada dalam satu ruangan lebih banyak yang sibuk dengan *smartphone*-nya masing-masing, larut dalam dunianya sendiri, dan sedikit berinteraksi dengan orang lain yang ada di ruangan tersebut apalagi jika posisinya belum saling mengenal, selain itu juga banyak pengguna yang kecanduan internet sampai lupa waktu sehingga pekerjaan menjadi terbengkalai, jika tidak hati-hati kita akan lebih mudah mendapatkan pengaruh buruk dari orang lain, banyak masalah sosial yang muncul seperti kasus pembunuhan, penculikan, penipuan, *cyberbullying*, *hoax*, lalu menimbulkan konflik antar kelompok, bahkan bisa juga menimbulkan masalah pribadi, hal ini bisa terjadi jika memang media sosial tersebut tidak bisa digunakan dengan baik.

Seperti yang kita ketahui, media sosial ini digunakan oleh seluruh kalangan, dimulai dari anak-anak, remaja, sampai orangtua pun saat ini sudah

banyak yang menggunakannya, karena media sosial ini dapat menarik perhatian banyak orang sehingga banyak digunakan dan selalu ditemukan pada ponsel seseorang. *Digital 2021: The Latest Insights Into The State of Digital* melaporkan hasil riset pola pemakaian media sosial bahwa terdapat 170 juta pengguna Indonesia yang aktif bermedia sosial dengan rata-rata penggunaan 3 jam 14 menit dalam sehari (Stephanie, 2021). Media sosial ini memiliki berbagai macam aplikasi dimulai dari aplikasi *chattingan*, *games*, musik, dan aplikasi lainnya. Seperti Youtube, Whatsapp, Facebook, Instagram, TikTok dan Twitter merupakan beberapa *platform* media sosial yang paling umum dan banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia. Namun peneliti lebih memfokuskan penelitian ini kepada penggunaan media sosial TikTok, alasannya karena aplikasi ini sedang viral dan sedang banyak digunakan oleh orang Indonesia.

Berdasarkan artikel yang ditulis oleh Pubiway (2022) pada awalnya TikTok ini memiliki nama *Douyin*, namun dalam jangka waktu satu tahun aplikasi *Douyin* ini semakin populer, sehingga Zhang Yiming seorang pencipta memutuskan untuk mengubah nama tersebut menjadi yang seperti kita kenal saat ini “TikTok”. TikTok merupakan aplikasi yang hampir mirip seperti youtube yaitu menyajikan berbagai video dari berbagai *content creator*. Bedanya TikTok hanya menyajikan video berdurasi pendek, singkat, dan cepat yaitu maksimal 3 menit, selain itu TikTok memiliki fitur menambahkan musik, foto, video, karena dapat mengedit konten video secara langsung melalui aplikasi tersebut. Sedangkan youtube sendiri bisa menyajikan video yang memiliki durasi berjam-jam, namun hanya bisa mengunggahnya saja, tidak bisa mengedit video sehingga para pengguna harus menggunakan aplikasi tambahan untuk mengeditnya.

Video pada TikTok ini dibuat dengan bermacam-macam *genre*, seperti contoh *lipsinc*, meniru berbagai gerakan tarian, video *joget*, video lucu, video edukasi, dan lainnya. Musik yang terdapat pada aplikasi ini juga beragam, banyak pilihan, bisa digunakan sesuai kemauan para pengguna. Selain itu terdapat fitur *special effect* diantaranya ada *effect shaking* dan *shivering*, terdapat berbagai filter agar wajah terlihat lebih bagus di depan kamera, lalu

aplikasi tersebut juga bisa mengubah warna rambut, terdapat *sticker* 3D, dan masih banyak yang lainnya. Fitur ini bebas digunakan oleh para pengguna untuk membuat video sekreatif mungkin agar mendapatkan banyak *followers* dan *like*. Tidak heran banyak pengguna yang ingin menjadi seorang “Seleb-TikTok”, karena bisa mendapatkan berbagai keuntungan.

Aplikasi TikTok ini mulai banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia pada tahun 2019 akhir hingga saat ini juga semakin bertambah penggunanya. Berdasarkan artikel internet yang ditulis oleh Media Indonesia (2019), di tahun 2018 TikTok menjadi aplikasi terbaik di Google Play Store karena banyak pengguna yang memberikan rating tinggi sebanyak 4,6. Selain itu, menurut data laporan Oktober 2021, jumlah pengguna TikTok di Indonesia kini mencapai 87,5 juta pengguna, aplikasi ini digunakan oleh masyarakat Indonesia rata-rata 13,8 jam per bulan. Pengguna ini sebagian besar merupakan remaja usia 14-24 tahun.

Banyak berbagai macam konten yang terdapat di TikTok, konten video ini banyak yang diunggah ulang atau disebarakan oleh para pengguna di media sosial lain seperti twitter, instagram, facebook, dan lainnya. Sehingga video TikTok ini dapat menjangkau lebih luas ke seluruh dunia, bahkan bagi non-pengguna pun masih bisa melihat video TikTok di media sosial lain. Banyak dari para remaja yang membuat video di TikTok, mereka ingin menunjukkan eksistensi agar dikenal oleh banyak orang, sehingga mereka membuat berbagai konten dan berusaha agar videonya bisa muncul di beranda orang lain atau istilahnya *fyp*. Namun sayangnya dari berbagai konten yang ada tidak semuanya merupakan konten positif, tetapi ada juga konten yang negatif sehingga dapat memberikan pengaruh buruk bagi para penggunanya.

Memang pada dasarnya setiap hal memiliki dampak positif dan dampak negatif, semua hal itu tergantung bagaimana pengguna bijak dalam menggunakannya. Peneliti sering menemukan komentar tentang TikTok di internet, banyak orang yang menyatakan bahwa konten TikTok tidak mendidik anak bangsa, bahkan bisa melunturkan nilai moral bangsa, namun ada juga yang menyatakan bahwa konten TikTok tidak sepenuhnya merupakan konten negatif, ada juga yang mengunggah konten edukasi

sehingga memberikan berbagai pengetahuan bagi para pengguna. Semua ini tergantung pada persepsi mereka masing-masing karena setiap manusia memiliki persepsi yang berbeda, serta tergantung bagaimana cara mereka memanfaatkan aplikasi TikTok tersebut.

TikTok ini memiliki keterkaitan dengan keterampilan sosial. Dalam artikel internet yang ditulis oleh Agustina (2019), keterampilan sosial merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan interaksi, komunikasi, maupun berpartisipasi dengan kelompok. Sudah semestinya media sosial TikTok ini diciptakan memang untuk melakukan interaksi, komunikasi dengan orang lain, baik itu lewat video yang diunggah maupun berinteraksi pada kolom komentar. Keterampilan sosial tidak hanya ingin menyampaikan pesan tetapi adanya keinginan untuk menimbulkan kesan yang baik.

Adapun macam-macam keterampilan sosial yaitu dilihat dari kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan baik dengan orang lain, dapat mendengarkan pendapat maupun keluhan orang lain, memberi saran, menerima dan memberi kritik atau umpan balik dari orang lain, dapat menghargai diri sendiri dan orang lain, serta bertindak sesuai dengan nilai, norma, dan aturan yang berlaku di masyarakat. (Thalib, 2010, hlm.159). Macam-macam keterampilan sosial ini perlu dimiliki oleh para pengguna TikTok, baik itu bagi *content creator* atau pengguna yang membuat konten video, maupun bagi para penikmat video saja. Itulah mengapa dampak positif dan dampak negatif dari TikTok berkaitan erat dengan baik atau tidaknya keterampilan sosial seseorang.

Pada program Pendidikan IPS terdapat salah satu dimensi keterampilan yaitu keterampilan partisipasi sosial. Dalam keterampilan ini terdapat salah satu tujuan pembelajaran IPS yaitu ingin mengembangkan keterampilan sosial siswa. Aplikasi TikTok bisa dijadikan sebagai salah satu media kekinian yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan keterampilan sosial pada pembelajaran IPS. Tentunya, pemanfaatan ini dapat membuat proses pembelajaran tidak membosankan karena dapat menarik perhatian siswa. Pemanfaatan ini bisa dilakukan dengan cara siswa dan guru membuat serta mengunggah konten video edukatif maupun video pembelajaran kepada para

pengguna TikTok. Salah satu kegiatan ini merupakan contoh penerapan keterampilan sosial yang membuat peserta didik mampu berpartisipasi di masyarakat yaitu dengan cara memberikan ilmu yang berguna kepada para pengguna, walaupun memang penyampaianya tidak secara langsung (*face to face*), hanya melalui media perantara yaitu media sosial (TikTok).

Mengingat TikTok itu memiliki dampak positif dan dampak negatif, tentunya perlu dipikirkan kembali apakah TikTok bisa dimanfaatkan sebagai media yang baik kedepannya dalam mengembangkan keterampilan sosial pada pembelajaran IPS, hal ini tentu memunculkan persepsi yang berbeda dari setiap individunya. Adanya hal ini membuat peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa SMP sebagai pengguna TikTok yang merupakan seorang remaja tentang dampak positif dan negatif aplikasi TikTok terhadap keterampilan sosial, serta mengetahui persepsi siswa SMP tentang pengalaman mereka setelah memanfaatkan aplikasi TikTok dalam pembelajaran IPS.

1.2 Rumusan Masalah

- 1.2.1 Bagaimana persepsi siswa kelas 8 SMP Negeri 19 Bandung mengenai dampak positif aplikasi TikTok?
- 1.2.2 Bagaimana persepsi siswa kelas 8 SMP Negeri 19 Bandung mengenai dampak negatif aplikasi TikTok?
- 1.2.3 Bagaimana persepsi siswa kelas 8 SMP Negeri 19 Bandung mengenai keterampilan sosial yang diperlukan dalam memanfaatkan aplikasi TikTok?
- 1.2.4 Bagaimana persepsi siswa kelas 8 SMP Negeri 19 Bandung tentang pemanfaatan aplikasi TikTok dalam pembelajaran IPS?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, terdapat beberapa tujuan diadakannya penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh berbagai persepsi dari siswa kelas 8 SMP Negeri 19 Bandung tentang dampak positif

dan negatif aplikasi TikTok terhadap keterampilan sosial serta pemanfaatannya dalam pembelajaran IPS.

1.3.2 Tujuan Khusus

Selain tujuan umum, peneliti juga memiliki beberapa tujuan khusus, diantaranya sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui persepsi siswa kelas 8 SMP Negeri 19 Bandung mengenai dampak positif aplikasi TikTok.
- b. Untuk mengetahui persepsi siswa kelas 8 SMP Negeri 19 Bandung mengenai dampak negatif aplikasi TikTok.
- c. Untuk mengetahui persepsi siswa kelas 8 SMP Negeri 19 Bandung mengenai keterampilan sosial yang diperlukan dalam memanfaatkan aplikasi TikTok.
- d. Untuk mengetahui persepsi siswa kelas 8 SMP Negeri 19 tentang pemanfaatan aplikasi TikTok dalam pembelajaran IPS.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Penelitian dari Segi Teori

Manfaat teoritis yang didapatkan dari hasil penelitian, diharapkan mampu memberikan referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan dampak positif dan negatif aplikasi TikTok, lalu hal yang menyangkut keterampilan sosial, serta pemanfaatannya pada kegiatan pembelajaran IPS.

1.4.2 Manfaat Penelitian dari Segi Kebijakan

Manfaat dari segi kebijakan ini berdasarkan persepsi yang didapat, diharapkan mampu memberikan arahan kebijakan dalam menggunakan aplikasi TikTok dengan baik dan efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa ketika menerapkannya pada Pembelajaran IPS. Proses kebijakan ini dilakukan dengan memperhatikan dampak-dampak yang muncul karena penggunaan aplikasi TikTok.

1.4.3 Manfaat Penelitian dari Segi Praktis

- a) Bagi Peneliti

Manfaat yang dapat diambil oleh peneliti dari penelitian ini yaitu untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman baru bagi

peneliti, serta untuk meningkatkan kemampuan dalam melakukan penelitian.

b) Bagi Guru

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan guru dalam memanfaatkan TikTok kedepannya pada kegiatan pembelajaran, sehingga pada saat menerapkan kembali aplikasi tersebut pembelajaran menjadi lebih terarah dan dapat menghindari dampak negatif yang muncul dari aplikasi TikTok.

c) Bagi Siswa

Manfaat yang dapat diambil oleh siswa dari penelitian ini adalah siswa menjadi paham mengenai dampak-dampak aplikasi TikTok yang berkaitan dengan keterampilan sosial, sehingga lebih bijak dalam menggunakannya.

d) Bagi Prodi Pendidikan IPS FPIPS UPI

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini memberikan acuan untuk menambah sumber kepustakaan bahan bacaan serta menjadi referensi bagi mahasiswa prodi Pendidikan IPS FPIPS UPI.

e) Bagi Masyarakat

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai sumber informasi bagi masyarakat agar aplikasi TikTok digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial.

1.4.4 Manfaat Penelitian dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Apabila dilihat dari segi isu dan aksi sosial berdasarkan berbagai persepsi yang didapatkan, manfaat dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan informasi mengenai dampak-dampak yang muncul karena penggunaan aplikasi TikTok, sehingga dapat menjadi bahan masukan kedepannya bagi lembaga-lembaga formal maupun non formal ketika memanfaatkan aplikasi TikTok untuk meningkatkan keterampilan sosial.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan sistematika yang ditetapkan untuk skripsi di Universitas Pendidikan Indonesia. Pada bagian ini terdapat sistematika dari setiap penulisan yang bertujuan untuk memberikan gambaran pada setiap BAB, tahapan penelitian, maupun keterhubungan antar BAB yang terdiri dari 5 BAB. Adapun sistematika skripsi sebagai berikut :

- a. BAB I Pendahuluan, yaitu berisi pembahasan secara rinci mengenai latar belakang penelitian, batasan penelitian berupa empat pokok pertanyaan, tujuan umum dan tujuan khusus penelitian, manfaat penelitian dan terakhir menjelaskan mengenai struktur organisasi skripsi.
- b. BAB II Kajian Pustaka, yaitu berisi daftar bacaan atau literatur yang berkaitan dengan topik pembahasan penelitian. Adapun sumber yang diperoleh dalam literatur ini yaitu dari penelitian terdahulu, jurnal nasional, buku, skripsi, artikel internet, dan sumber lain yang berkaitan dengan penelitian. Daftar bacaan ini berkaitan dengan Persepsi Siswa kelas 8 SMP Negeri 19 Bandung tentang Dampak Positif dan Negatif terhadap Keterampilan Sosial.
- c. BAB III Metode Penelitian, yaitu berisi alur penelitian mulai dari desain penelitian, metode penelitian, partisipan dan tempat penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, sampai teknik analisis data.
- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yaitu berisi hasil temuan peneliti di lapangan mengenai masalah yang dikaji berupa data-data dan informasi yang kemudian peneliti bahas secara deskriptif menggunakan teori-teori yang terdapat pada kajian pustaka.
- e. BAB V Kesimpulan dan Saran, yaitu berisi penarikan kesimpulan oleh peneliti sebagai jawaban dari pertanyaan penelitian, implikasi dan rekomendasi kepada beberapa pihak.