



Kajian Dampak Tiktok Pada Siswa Sekolah Dasar: Kelebihan, Kekurangan, Dan Implikasi Pendidikan

Naufal Nafi'ardina¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia E-mail:

Nur Amalia²

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia E-mail: na185@ums.ac.id

Submitted: 2024-01-11

Revised: 2024-01-16

Accepted: 2024-03-12

ABSTRACT

TikTok app is a video-based online social media application with interesting special effects designed to interest many people, especially children. These elementary school kids love to play, and the playful nature of children makes them interested in the tiktok app and its features. The purpose of the study was to assess the advantages, disadvantages and implication of the tiktok application for elementary school students in Krikilan 1, Kec. Kab, Kalijambe Sragen, Prov. Southeast Java qualitative research, also known as field research, requires interviews and observation of respondents or actors. Children, class teachers, and parents of SD Krikilan 1 were used as research subjects. Utilizing observation and interview methods for data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing are the three parts of the data analysis method used. According to research findings, the most popular TikTok app content for children aged 6 to 8 years is about challenges, food, cuisine, even student idols such as Ibnu wardani and Fuji. The average use of the tiktok application ranges from 30 minutes to 2 hours. The tiktok app has both positive and negative impacts on children who are 6 to 8 years old. The bad result is that children lose interest in learning, while the positive result is that it can foster and develop creativity and help children develop their skills in video editing. **Keywords:** Tiktok Social Media, Tiktok Impact

ABSTRAK

Aplikasi tiktok adalah aplikasi media sosial online berbasis video dengan efek khusus menarik yang dirancang untuk menarik minat banyak orang, terutama anak-anak. Anak-anak sekolah dasar ini senang bermain, dan sifat anak-anak yang suka bermain membuat mereka tertarik dengan aplikasi tiktok dan fitur-fiturnya. Tujuan penelitian adalah untuk menilai kelebihan, kekurangan dan

implikasi aplikasi tiktok bagi siswa sekolah dasar di Krikilan 1, Kec. Kab, Kalijambe Sragen, Prov Jawa Tengah. Penelitian kualitatif juga dikenal sebagai penelitian lapangan, memerlukan wawancara dan observasi terhadap responden atau aktor. Anak-anak, guru kelas, dan orang tua SD Krikilan 1 dijadikan sebagai subjek penelitian. Memanfaatkan metode observasi dan wawancara

2208

untuk pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan merupakan tiga bagian dari metode analisis data yang digunakan. Menurut temuan penelitian, konten aplikasi tiktok yang paling banyak digemari anak-anak usia 6 hingga 8 tahun adalah tentang tantangan, makanan, masakan, bahkan idola siswa seperti Ibnu wardani dan Fuji. Rata-rata menggunakan aplikasi tiktok berkisar antara 30 menit hingga 2 jam. Aplikasi tiktok memiliki dampak positif dan negatif pada anak-anak yang berusia 6 hingga 8 tahun. Akibat buruknya yaitu anak-anak kehilangan minat belajar, sedangkan akibat positifnya yaitu dapat menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas serta membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan mereka dalam mengedit video.

Kata Kunci: *Sosial Media Tiktok, Dampak Tiktok*

INTRODUCTION

Banyak dari kemajuan teknologi terbaru berkontribusi pada perluasan perkembangan saat ini dengan sangat cepat. Masyarakat kini tertarik untuk mencoba berbagai macam media sosial. Media sosial sebagai media interaksi dan komunikasi, internet juga digunakan untuk promosi produk dan tampilan tren yang sedang berkembang (Tedsungnon, 2024; Zuo & Wang, 2019). Pada siswa remaja yang sedang bersekolah, media sosial sering kali membawa berbagai pergeseran komunikasi di Masyarakat (Sandu & Gide, 2019). Hiburan berbasis web atau disebut interaksi interpersonal penting untuk media baru. Bahwa ada banyak konten interaktif di media baru. Blog, jejaring sosial, forum, dan dunia maya adalah contoh media sosial, yang didefinisikan sebagai media online tempat pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan membuat konten ini adalah jenis hiburan online paling terkenal yang digunakan oleh orang-orang di seluruh dunia (Watie, 2016). Media sosial tidak hanya digunakan untuk komunikasi dan kolaborasi, tetapi juga untuk ekspresi diri dan penandaan diri (Andreas et al., 2010; Kuhn, 2020).

Seiring dengan perkembangan zaman, media sosial juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berupa video dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru (Aprianti et al., 2023). Permatasari et al (2023) Salah satu media elektronik yang umum digunakan oleh mahasiswa saat ini adalah media berbasis internet yaitu Tiktok. Siswa senang menggunakan platform media sosial berbasis web yang disebut tik-tok ini karena dapat membuat mereka sibuk saat kehabisan tenaga (Herlisya & Wiratno, 2022). Media tiktok yang bisa ditemukan secara online menjadi salah satu hal yang membuat mereka tertawa (V. R. Rahayu, 2022).

Mengapa hal itu terjadi? Karena melalui media sosial seperti tiktok semua orang terutama siswa dapat mengakses beragam rekaman dengan variasi artikulasi melodi.

The Tik Tok app is becoming the hero adored and sought after by the millennials who make up the majority of school-age children. Learners can use Tik Tok as an engaging and interactive learning tool. The coolness of the filters and features is the advantage of TikTok. Channels and elements are used by professionals to support the educational competencies of students while keeping the intake as satisfactory. The video function can last between 15 and 60 seconds. In addition, the different durations prevent boredom arising from the literacy activities (Jayanata et al., 2022; Ochs et al., 2024).

Aplikasi TikTok memberikan pengaruh yang besar bagi perkembangan karakter anak-anak, dimulai dari anak-anak yang kehilangan integritas, baik dalam perkataan maupun perbuatan saat membuat konten TikTok, maupun mereka yang tidak menghargai orang lain, seperti sering mengejek teman dan berperilaku tidak pantas. Nurviantika & Umam (2023) bahwa anak-anak juga cenderung melewati batasan dengan sering menari tanpa pengawasan atau kendali (Adawiyah, 2020). Tidak diragukan lagi aplikasi tiktok memiliki efek, baik positif maupun negative (Cervi & Marín-Lladó, 2021). TikTok apabila dilihat dari sisi positifnya, aplikasi tiktok memiliki beberapa keunggulan antara lain sebagai aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk menggali dan mengekspresikan imajinasi mereka dalam menciptakan karya-karya, mengasah kemampuan editing pada video anak muda atau anak-anak, membantu dalam membangun keterampilan komunikasi dan presentasi dengan cara yang menarik dan interaktif dan aplikasi tiktok juga memberikan kesempatan untuk menyampaikan ide pesan yang lebih bermanfaat (Pramudita et al., 2021; Xiuwen & Razali, 2021).

Pada September 2016, Tiktok pertama kali memulainya di pasar Tiongkok. Pada tahun 2018, Tiktok menjadi terkenal di Indonesia. Lebih dari 2 miliar orang telah mengunduh Tiktok di seluruh dunia (Kusumawardhani & Sari, 2021; Ren et al., 2022; Sharabati et al., 2022). Salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan di dunia adalah Tiktok. *Byte Dance* adalah perusahaan pertama yang memperkenalkan aplikasi ini, yang dikembangkan di China (Liu, 2021; Suswandari, 2023). Dounyin adalah aplikasi berumur pendek. Douyin, yang memiliki 100 juta dan 1 miliar tayangan video per hari hanya dalam waktu satu tahun, kemudian berkembang ke luar cina dengan nama Tiktok (Kaye et al., 2021; Ma & Hu, 2021; Nurgrahani, 2023). Aplikasi ini di unduh sebanyak 700 juta kali pada tahun 2019, menurut laporan dari sensor tower. Keberhasilan ini membuat Tiktok menjadi salah satu aplikasi yang lebih sukses dibandingkan dengan beberapa aplikasi yang didukung oleh Facebook.Inc dengan lebih dari 1,5 miliar unduhan, Tiktok menempati posisi kedua setelah Whatsapp dalam hal popularitas. Tiktok juga memiliki aspek positif, termasuk kemampuan untuk mengekspresikan diri, meningkatkan keterampilan, dan meningkatkan kepercayaan diri seseorang, serta kemampuan untuk menonton konten spiritual, pendidikan, atau motivasi yang dapat digunakan atau diterapkan oleh pemirsa dalam kehidupan mereka sehari-hari (Adawiyah, 2020; Cao et al., 2024).

Dampak buruk aplikasi tiktok, video memperlihatkan seorang wanita muda berjubah pink bergerak di atas tempat kasur sambil tidur-tiduran (Cao et al., 2024; Norton, 2023). Seorang gadis terlihat tidur nyenyak dalam video amatir berdurasi 2 menit 42 detik. Di dekat sang anak, ibunya tiba-tiba menyalakan lagu tiktok. Anak yang sudah tertidur lelap itu secara naluriah mengikuti lagu yang diiringi tarian tiktok (Ritonga, 2020). Meski tertidur, sang anak tampak hanyut dalam goyangan Tiktok yang menimbulkan kesan kelihaihan. Matanya tertutup rapat. Guncangan yang lebih keras dimainkan oleh ibu anak laki-laki itu setelah lagu pertama selesai. Tangan dan pinggul ibu bergoyang mengikuti lagu, seolah-olah ibu sudah tahu cara melakukan gerakan tersebut (Buana & Maharani, 2020a)

Pada tahun 2018, sebuah aplikasi yang dimiliki oleh *google* dianggap sebagai aplikasi terbaik di Play Store di Indonesia. Selain itu, Tiktok juga merupakan aplikasi kategori hiburan yang paling populer. Pada pertengahan juli 2018, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) melakukan pemblokiran terhadap aplikasi ini karena ada potensi konten yang berbahaya, terutama bagi anak-anak. Pemblokiran ini berlangsung selama satu minggu, dimulai dari tanggal 3 juli hingga 10 juli 2018, sebelum akhirnya Tiktok dapat diakses kembali. Tidakan ini diambil sebagai upaya untuk memastikan bahwa Tiktok memenuhi persyaratan yang diperlukan, terutama dalam membersihkan dan menjaga konten-kontennya (Adawiyah, 2020; Pinto et al., 2024).

Aplikasi tiktok adalah cara untuk bersenang-senang, memamerkan keahlian pengguna, mengikuti apa yang sedang tren dengan teman, mencari teman baru, dan mendukung bakat atau minat agar dapat terwujud. Privasi dan kurangnya perhatian terhadap apa yang dikatakan orang lain menjadi hal biasa karena keberadaan diri meningkat, dan ini juga dapat membantu mengurangi stress (Sandu & Gide, 2019). Selain itu, kemampuan untuk mengajarkan remaja atau anak-anak bagaimana meningkatkan keterampilan mengedit video dan membuat konten yang lebih bermanfaat, serta kemampuan untuk mendorong dan mengekspresikan kreativitas seseorang dalam penciptaan karya (Zhu et al., 2020). Namun, aplikasi tiktok juga memiliki beberapa keunggulan, seperti banyak konten menarik yang bersifat edukatif maupun hiburan, mudah digunakan kapan saja dan dimana saja, rata-rata durasi video sangat singkat sehingga tidak memakan banyak waktu dan menyediakan pemirsa yang besar (Aulia et al., 2022).

Pencipta memimpin pertemuan dengan beberapa mahasiswa tentang media online, tiktok, sebagai bagian dari penelitian awal. Penulis esai mengajukan beberapa pertanyaan seputar media online tiktok dalam pertemuan tersebut. Selain itu, sebagian dari mereka saat ini menggunakan layanan web berbasis TikTok. Terlebih lagi, beberapa telah menghentikan penggunaan TikTok dalam jaringan internet karena berbagai alasan. Seorang mahasiswa yang aktif menggunakan TikTok menyatakan bahwa video dengan beragam konten sangat menarik bagi mereka. Beberapa siswa yang belum terjun ke dalamnya mengaku terkadang kehilangan waktu belajar karena terpaku pada media digital tersebut. Selain itu, masih banyak orang yang menggunakan TikTok sebagai media sosial, menjadikannya sebagai pelarian dari kebosanan yang mereka alami (V. Balakrishnan et al., 2017).

Penerapan Tiktok dipengaruhi oleh Mulyana menegaskan bahwa ada dua faktor yang berperan ketika menggunakan TikTok faktor internal dan faktor eksternal. Prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, kondisi fisik, nilai dan kebutuhan, serta minat, dan motivasi adalah contoh dari faktor internal. Faktor eksternal seperti riwayat keluarga seseorang, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan persyaratan, intensitas, ukuran, kontras, dan hal-hal baru atau *familiar* tentang objek variabel internal perasaan seseorang, misalnya, adalah contoh faktor internal. Sharma mendefinisikan perasaan sebagai keadaan spiritual subjektif atau peristiwa psikologis yang ditandai dengan kesenangan atau ketidaksenangan sehubungan dengan peristiwa mengetahui (Sharma et al., 2020).

Facebook dapat menjadi pengalih perhatian bagi siswa, terutama ketika tugas belajar dianggap kurang penting. Kurangnya pengetahuan tentang bagaimana siswa dan akademisi memandang dan menggunakan media sosial, sebagaimana tercermin dari meluasnya penggunaan media sosial untuk kegiatan sekolah oleh anak-anak sekolah dasar dan dampak negatifnya terhadap kinerja sekolah (Balakrishnan & Griffiths, 2017).

Mayoritas guru di sekolah khusus telah mengamati bahwa banyak siswa secara teratur menggunakan aplikasi media sosial Tiktok dan menjadikannya tren, mencegah mereka belajar (Literat, 2021; Solomon, 2021). Selain itu, karena faktor-faktor tersebut di atas, diperlukan pakar untuk menentukan apakah media online tiktok yang biasa digunakan siswa berpengaruh terhadap hasil akhir atau skor prestasi belajarnya. Sementara itu, beberapa guru SD Negeri Krikilan 1, Krikilan, Kec, memberikan klarifikasi. Kab, Kalijambe Sragen, Prov. Di Jawa Tengah ditemukan banyak siswa yang malas belajar karena rutin menggunakan media online. Ini memiliki dampak yang signifikan pada ingatan guru tentang penemuan yang telah mereka buat. karena mereka harus memiliki pilihan untuk meningkatkan prestasi belajar akhir mereka dalam konteks pembelajaran sekolah. Produk akhir dari siklus belajar disebut prestasi belajar. Hal ini sangat menyimpang dari learning cycle ketika interaksi pembelajaran disertai dengan penggunaan media online tiktok yang tidak perlu. Oleh karena itu, prestasi siswa tidak ideal (Hidayat et al., 2019; Wantoro et al., 2019).

Suswandari (2023) mengungkapkan bahwa kecenderungan untuk mengakses tiktok yang dimiliki siswa, khususnya diterapkan pada penggunaan gadget pada anak-anak semakin meningkat, asosiasi dokter anak Amerika dan Kanada menekankan bahwa anakanak yang berusia 3 sampai 5 tahun dibatasi satu jam per hari, sedangkan, anak-anak berusia 6 sampai 18 tahun dibatasi hingga 2 jam per hari dan anak-anak dan remaja yang menggunakan ponsel pintar, tablet dan peranti game elektronik jangan sampai melewati batas waktu yang disarankan sehingga memiliki peluang kesehatan yang serius. Sementara itu, Hidayati & Devi (2022) melaporkan temuannya terkait penggunaan tiktok oleh mahasiswa yang baru mengenal platform tersebut dalam hal perilaku, pakaian, dan gaya atau yang sedang menggunakannya. Tiktok memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak, khususnya anak usia dini (Rahayu et al., 2022). Temuan penelitian ini dapat menjadi landasan untuk studi komunitas selanjutnya tentang efek penggunaan media tiktok (Nurviantika & Umam, 2023).

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada analisis kelebihan dan kekurangan media sosial Tiktok, namun penelitian ini mengkaji juga bagaimana implikasi media sosial Tiktok bagi siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini sangat penting sehingga sekolah dapat mengetahui dan mengamplifikasikan media Tiktok dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu Pendidikan. Penelitian ini mempelajari lebih lanjut tentang persepsi siswa dan guru tentang kebiasaan menari yang berlebihan dan untuk menganalisis dampak penggunaan tiktok pada siswa yang sering mengaksesnya, sehingga diperlukan masyarakat untuk mengetahui penyebab perilaku anak dalam penggunaan media sosial yang berlebihan.

METHODS Type and Design

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif (Sugiyono, 2018). Penelitian kualitatif ini melibatkan wawancara, observasi dokumentasi dalam penggalan data. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelebihan, kelemahan, dan implikasi media Tiktok di Sekolah Dasar. Observasi dipergunakan sebagai teknik pengamatan langsung terhadap perilaku dan fenomena penggunaan TikTok, serta mengamati cara anak-anak berinteraksi dengan aplikasi tersebut (Aulia et al., 2022). Observasi dilakukan secara langsung dan didukung dengan rekaman video yang menjadi salah satu dokumen kajian dalam penelitian ini (Hasibuan et al., 2022). Metode wawancara dipergunakan sebagai teknik interaksi langsung antara peneliti dengan responden untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam terkait persepsi dan pemahaman responden mengenai topik yang dikaji. Peneliti melakukan

wawancara dengan anak- anak, orang tua, dan guru untuk memahami persepsi mereka tentang dampak penggunaan TikTok dan efeknya pada anak sekolah dasar.

Wawancara dilakukan secara tatap muka atau melalui telepon/video call (Abdussamad, 2021).

Data dan Sumber Data

Data pada penelitian ini merupakan hasil wawancara dan catatan selama melakukan observasi yang dilakukan. Sumber data pada penelitian ini berasal dari responden yang terdiri dari responden utama yaitu siswa kelas 5 SD N Krikilan 1 yang terpapar tiktok yaitu guru kelas 5 SD N Krikilan 1 dan orang tua dari siswa pengguna tiktok.

Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data digunakan pada penelitian ini melalui observasi dan wawancara. Pengumpulan data dengan subyek anak-anak juga dilakukan dengan wawancara terstruktur menggunakan rubrik dan pilihan jawaban bagi responden, yang selanjutnya digali untuk elaborasi lanjutan. Adapun rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Bagaimana penggunaan media sosial tiktok ditinjau dari kelebihan dan kekurangan penggunaan media Tiktok dalam pembelajaran siswa di Sekolah Dasar; 2) Implikasi apa yang ditimbulkan dari penggunaan media Tiktok dalam pembelajaran siswa di Sekolah Dasar.

Analisis data

Teknik analisis data adalah suatu cara yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian guna memperoleh suatu kesimpulan. Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan yaitu melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Pengguna Media Sosial Tiktok

Ujian ini ditujukan di SDN Krikilan 1, Krikilan, Daerah Kalijambe, Rezim Sragen, Daerah. Kondisi fisik SDN Krikilan Jawa Tenggara Kecamatan Kalijambe secara umum baik karena semua ruangan layak untuk belajar karena memenuhi standar bangunan yang baik, antara lain papan tulis yang memadai untuk proses belajar mengajar, serta penerangan yang cukup, ventilasi udara, dan penataan meja dan kursi Berdasarkan temuan penelitian lapangan, kesepuluh sampel tersebut sering menggunakan media sosial (Kartikasari & Rahmawati, 2022). Menurut temuan wawancara yang dilakukan oleh salah satu orang tua atau wali siswa dengan siswa berusia lima tahun dalam sampel penelitian:

"Karena video yang ditampilkan sangat menghibur dengan irama musik dan tarian, perkembangan aplikasi tiktok pada saat ini menjadi sebuah media sosial yang sangat diminati oleh kalangan anak-anak maupun remaja hingga dewasa." PU (SI induk)."

Hal yang sama juga disampaikan oleh guru sekolah dasar (EPR) kelas V tentang hiburan berbasis web, media tiktok dan anggapan tentang kemajuan di kalangan anak muda, khususnya di SDN Krikilan 1, seperti yang dikatakannya:

“Pesatnya pertumbuhan media sosial yang diminati pada kalangan anak-anak sekarang ini, di mana pun mereka selalu disapa oleh ponsel, yang mereka gunakan dan butuhkan untuk hiburan virtual, khususnya hiburan tiktok berbasis web, bahkan di TV sekarang ada kumpulan berita remaja yang viral karena tiktok.”

Penggunaan media sosial Tiktok oleh anak-anak khususnya di SD Krikilan 1 berkembang sangat pesat atau sangat cepat, menurut wawancara dan observasi penelitian. Kemajuan hiburan berbasis web Tiktok di kalangan anak-anak didukung karena kehadiran ponsel di kalangan anak muda, ini jelas merupakan alasan utama di balik perkembangan pesat hiburan virtual Tiktok di kalangan anak-anak. Mereka buru-buru mendapatkan informasi tentang hiburan virtual yang saat ini banyak digunakan atau sedang viral. Akibatnya, anak akan mengalami dampak positif dan negatif, sehingga orang tua harus mengawasi (D. L. Saraswati et al., 2021)

Kebiasaan Akses Tiktok, Persepsi Guru, Persepsi Peserta Didik Terhadap Kebiasaan Dance

a. Kebiasaan Akses Tiktok

Ketika penggunaan tiktok yang berlebihan meluas, hal itu dapat menyebabkan seseorang mengalami perilaku pembentuk kebiasaan. Kecanduan, seperti yang didefinisikan oleh kecanduan, adalah keadaan di mana individu dipaksa untuk menggunakan dan terlibat dalam aktivitas yang memiliki efek menyenangkan (Kadri et al., 2019). Cara penggunaan aplikasi tiktok juga bisa seperti kebiasaan menggunakan game, dalam menggunakan aplikasi tiktok banyak sekali remaja, anak muda bahkan orang tua yang menggunakannya, juga banyak sekali konten atau video yang Kita bisa mengambil atau kita mengambil contoh tergantung pada apa yang kita butuhkan, namun untuk situasi ini di SDN Krikilan 1 banyak sekali gerakan-gerakan yang dianggap tidak perlu yang dapat mempengaruhi anak-anak, misalnya anak-anak yang semakin malas belajar atau mengabaikannya. belajar, dan ada yang mempertanyakan perintah orang tua untuk mengikuti atau sangat suka nonton tiktok. Peneliti berbincang dengan beberapa mahasiswa tentang rutinitas mereka saat menggunakan aplikasi tiktok, antara lain:

“Aplikasi tiktok merupakan media sosial yang paling sering saya gunakan, karena saya sangat suka menontonnya yang didalamnya terdapat video pendek dan video menari,” klaim PLP, ZM, DPA, RP, dan IPD.”

Sekarang sudah menjadi hal yang lumrah untuk bergantung pada media sosial setiap hari. Ketergantungan ini selalu diperlukan, dan orang sering tidak menyadari bahwa hal itu dapat menyebabkan kecanduan atau hasil kehidupan negatif lainnya (Balakrishnan & Griffiths, 2017). Aplikasi ini efektif dibuka oleh berbagai kalangan dan segala usia. Selain itu, anak di bawah umur juga dapat mengakses konten yang mungkin mengandung unsur berbahaya (Winanto, 2016). Siswa yang pemikirannya masih labil dapat mengalami perubahan mental dan psikologis akibat munculnya konten negatif. Aplikasi TikTok sangat mudah digunakan. mirip dengan aplikasi lain yang dapat diunduh dari halaman PlayStore di ponsel atau tablet Android. Selain itu, klien TikTok menambahkan saluran sambil mengartikulasikan pemikiran mereka untuk menghadirkan rekaman yang inovatif dan memikat (Buana & Maharani, 2020)

Sementara itu, siswa sekarang ini sudah mulai tenggelam dalam tiktok, orang tua juga peduli terhadap anak mereka. Hal ini terjadi ketika orang tua memantau akses anaknya terhadap tiktok yang pada gilirannya membuat anak-anak SDN Krikilan 1 merasa resah.

Aplikasi tiktok digunakan sebagai ajang unjuk diri gembira untuk diperlihatkan kepada orang lain (Nurhaeni et al., 2022). Mereka lebih senang menjajal semua konten dalam aplikasi tiktok berdurasi 15 detik ketika tingkat keingintahuannya tinggi, yang sesuai dengan tahap perkembangan sekolah dasar. dengan berbagai efek musik, stiker, dan gambar lainnya dalam tiga dimensi. Mereka akan lebih nyaman memainkan perangkat daripada belajar untuk tugas sekolah (Abdurahman et al., 2021; Ananda & Ramadan, 2023; Khairuni, 2016).

b. Persepsi Guru Terhadap Kebiasaan *Dance*

Dalam hal ini, Tiktok adalah aplikasi yang memungkinkan guru menonton video pendek dengan konten orisinal tentang berbagai topik (Yuan & Wang, 2024). Selain itu, guru di SDN Krikilan 1 menegaskan bahwa dampak aplikasi tiktok terhadap pembelajaran anak bergantung pada waktu penggunaan; jika digunakan selama pengajaran, itu sangat mengganggu proses pembelajaran (Ramdani et al., 2021). Ada 2 efek dari pemanfaatan aplikasi tiktok, yaitu negatif dan positif, kata pengajar kelas 5 SDN Krikilan, khususnya EPR, efek positif: Suka menari, siswa menjadi kreatif. Kemarin, siswa berkompetisi di Kabupaten dan menang, dan mereka menjadi teman yang berkolaborasi, percaya diri, dan terhibur dengan menonton tiktok, yang semuanya berkontribusi pada kebahagiaan mereka (Kartikasari & Rahmawati, 2020). Selain itu, efek yang merugikan adalah siswa menjadi kurang fokus saat belajar, sering terlibat dalam perilaku reflektif seperti menari, dan dapat menyebabkan komentar kasar atau mengganggu teman mereka (Wantoro et al., 2019).

Dari efek yang sudah dijelaskan diatas, aplikasi tiktok sangat bergantung pada bagaimana anak-anak menggunakannya dan bagaimana mengambil sisi baik dan buruknya, jika anak-anak di SD Krikilan dapat melihat rekaman- rekaman yang bagus, misalnya bagaimana yang paling umum. cara belajar matematika yang benar, dan memasak konten atau konten tentang ilustrasi maka semuanya baik untuk dipelajari (Watie, 2016).

c. Persepsi peserta didik terhadap kebiasaan *dance*

TikTok, sebuah platform media sosial, memiliki dampak yang signifikan bagi kehidupan masyarakat, termasuk siswa sekolah dasar di SDN Krikilan 1, khususnya dalam hal cara belajar (Hartono et al., 2021; Saraswati & Afifi, 2021). Aplikasi dengan banyak video dan konten yang dapat dilihat anak-anak dan jika tidak ditonton oleh orang tua akan menyebabkan hal-hal buruk (Muzayanati et al., 2022; Pescott, 2024).

Mengenai tarian yang sedang tren online, salah satu orang tua menegaskan, "*Kalau tidak bagus, saya tidak setuju.*" *Jika itu mengganggu saya, saya tidak ingin dan saya akan mengecamnya*" (AW (orang tua DPA)).

Untuk hal ini, dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak menerapkan penggunaan tiktok dalam rutinitas sehari-hari dan dalam cara belajar mereka, yaitu:

"Biasanya setelah belajar, mereka bermain, menonton televisi, dan membantu orang tua mereka belajar. pekerjaan rumah tangga," kata salah satu orang tua (DP (orang tua TS))"

Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok

Tabel 1. Dampak Positif dan Negatif Pada Tiktok

No.	Dampak Positif	Dampak Negatif
-----	----------------	----------------

1.	Ekspresi aktivitas : TikTok memberikan platform bagi anak muda untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui pembuatan video pendek. Mereka dapat membuat, mengedit, dan membagikan konten orisinal yang mencerminkan minat dan bakat mereka.	Gangguan Belajar bagi siswa yang tidak memiliki kreativitas
2	Keterampilan Media dan Komunikasi: Menggunakan TikTok memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan dalam pengeditan video, penggunaan musik, dan pengarahannya visual. Hal ini dapat membantu mereka memahami elemen-elemen dasar dalam media digital dan meningkatkan kemampuan komunikasi visual	Konten yang tidak sesuai yang dihasilkan siswa
3.	Hiburan dan Kesenangan: TikTok dapat memberikan hiburan dan kesenangan bagi anak-anak. Mereka dapat menonton video-video lucu, menari, bernyanyi, dan berbagi momen menyenangkan dengan teman-teman mereka di platform tersebut.	Pengaruh negatif pada kesehatan mental kecanduan gadget
4.	Memperoleh pengetahuan: TikTok dapat memberikan informasi banyak hal terkait video pembelajaran, motivasi, ceramah yang dibuat dengan video pendek dan teks.	Informasi negatif yang ditiru oleh anak

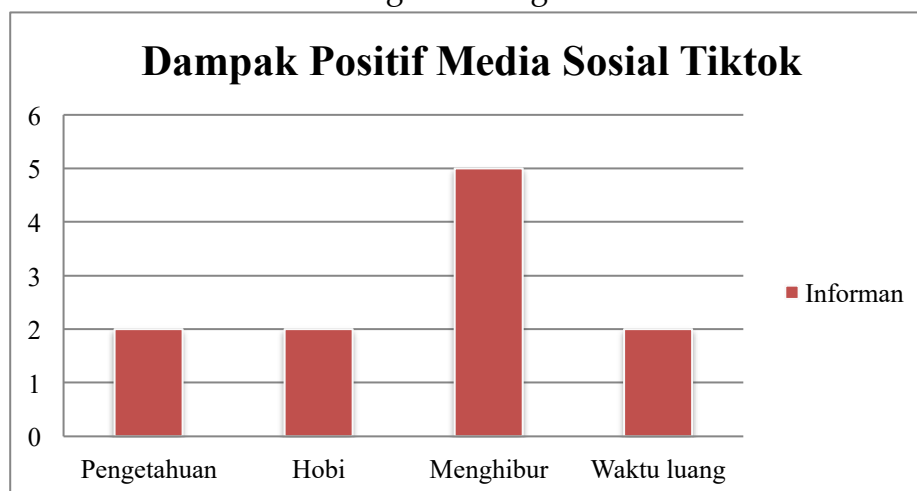
Pertumbuhan media sosial tiktok memiliki beberapa efek, baik positif maupun negatif tergantung penggunaannya (Subandi, 2023). Pengaruh pemanfaatan hiburan online tiktok cukup banyak memberikan dampak yang sangat luar biasa baik secara positif maupun negatif, hiburan berbasis web tiktok cukup banyak berdampak pada kalangan anak muda khususnya di SDN Krikilan 1.

Anak-anak di SDN Krikilan 1 terus melakukan kegiatan yang bersifat positif Namun, beberapa mulai mengadopsi mode yang digambarkan dalam video tiktok, yaitu mendandani anak dibawah umur agar terlihat dewasa atau tidak sesuai usia untuk mendapatkan ketenaran atau keviralan dalam sebuah video tiktok yang sudah di upload dan lainnya juga sudah mulai mengikuti bahasa gaul yang sedang trending atau baru viral dan masih ada lagi yang secara aktif menggunakan bahasa yang tidak pantas, seperti anjing dan babi, Anda mungkin bertanya? dan lain sebagainya dari mendengarkan musik tiktok (Kusumaningrum & Kaltsum, 2022). Berikut ini adalah efek dari media sosial tiktok (Suswandari, 2023).

a. Dampak Positif Media Sosial Tiktok

Aplikasi tiktok juga bisa menonton video pendek dengan ekspresi yang berbedabeda untuk setiap pembuatnya. Aplikasi ini juga memungkinkan pengguna meniru video buatan pengguna lain, seperti membuat video dengan musik yang

diputar dengan dua jari, seperti dilakukan banyak orang. Berikut ini dampak positif media sosial tiktok dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 1. Dampak Positif Media Sosial Tiktok

Dari diagram diatas dapat diketahui bahwa dampak positif media sosial tiktok pada siswa sekolah dasar di Krikilan 1, Kec. Kab, Kalijambe Sragen yang telah didapat dari hasil wawancara dengan beberapa responden yaitu paling banyak anak-anak mengatakan bahwa mereka sangat terhibur dengan aplikasi tiktok karena gembira saat menonton atau bermain tiktok, beberapa dari mereka ikut bernyanyi, sementara yang lain terlihat bergetar antusias (Sharma et al., 2020). Sedikit dari mereka juga mengatakan bahwa dengan bermain tiktok mereka dapat belajar banyak hal dari video pembelajaran, motivasi, dan ceramah yang dibuat dari video pendek dan teks. Mereka juga menambahkan bahwa dengan bermain tiktok mereka dapat mengisi waktu luang sekaligus hobi. Seorang anak akan senang menyimak video jika dia melihat sesuatu yang menarik. Mereka sangat menikmati menonton video tersebut. Namun, memang betul adanya anak-anak yang belum sepenuhnya menyadari konsekuensi negatif dari media sosial akan merespons sesuai dengan perasaan yang mereka rasakan.

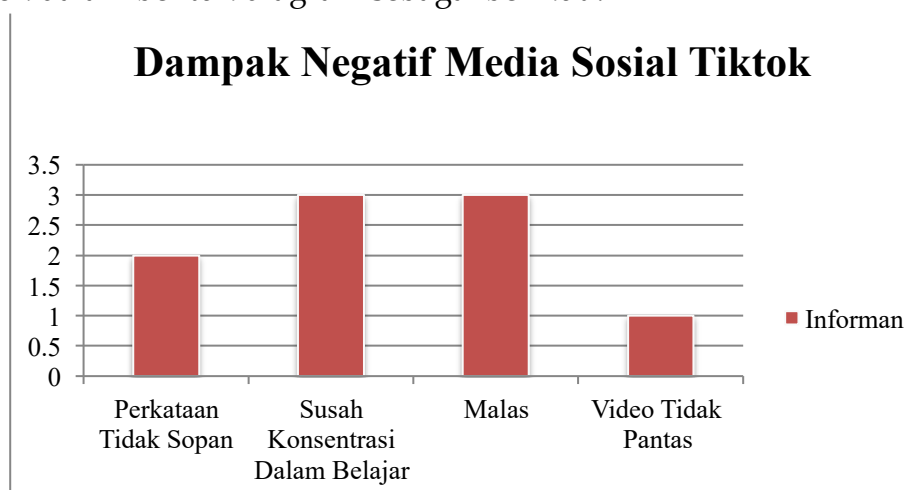
Jika kita menggunakan media sosial dengan bijak, kita bisa mendapatkan banyak manfaat, termasuk fakta bahwa banyak anak mengunggah video yang viral dan diketahui banyak orang (Cervi, 2021) Video yang lucu, menarik, dan menarik perhatian. Karena Anda akan menjadi terkenal dan mendapatkan uang jika Anda memiliki banyak pengikut (Ma'rif & Syaifin, 2021). Selain itu, siswa dapat menggunakan TikTok sebagai sarana pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan mengedit konten video mereka. Kecerdasan emosional juga dapat dipengaruhi oleh religiusitas individu, sehingga jika emosi individu relatif stabil, mereka mungkin lebih mampu melakukan pengendalian diri. tidak peduli dan kasar di tiktok; memilih video yang sesuai untuk ditonton; mempertimbangkan risiko dan potensi efek negatif saat membuat konten dan dapat menghindari penggunaan tiktok meskipun orang lain menggunakannya (Jayanata, 2022).

Keuntungan menggunakan aplikasi tiktok adalah memberikan pengguna kemampuan untuk menunjukkan kemampuan mereka dan mengekspresikan diri mereka sepuasnya (Wantoro, Utama, & Zuhriah, 2019). Mereka dapat mengembangkan keterampilan mereka ke segala arah yang mereka pilih. Efek negatif penggunaan tiktok juga berdampak pada kemampuan seseorang untuk berekspresi dan menyampaikan isi hati seseorang. Anak-anak

di sekolah dasar menyukai aplikasi ini, yang dengan cepat akan memberi mereka informasi. Namun, substansi yang dibuat harus dimanfaatkan tentang pentingnya bahasa tanpa henti (Suswandari, 2023). Terlebih lagi Bakistuta & Abduh (2023) mengungkapkan bahwa Tiktok mampu memberikan dampak positif pada tindak tutur yang dimiliki oleh siswa, dalam hal ini siswa mampu mempelajari bahasa baru dan dapat menguasainya seperti Bahasa Inggris dan Bahasa Arab karena mereka sering melihat konten yang mengandung bahasa tersebut.

b. Dampak Negatif Media Sosial Tiktok

Keuntungan menggunakan aplikasi tiktok adalah memberikan pengguna kemampuan untuk menunjukkan kemampuan mereka dan mengekspresikan diri mereka sepuasnya. Mereka dapat mengembangkan keterampilan mereka ke segala arah yang mereka pilih. Efek negatif penggunaan tiktok juga berdampak pada kemampuan seseorang untuk berekspresi dan menyampaikan isi hati seseorang. Anak-anak di sekolah dasar menyukai aplikasi ini, yang dengan cepat akan memberi mereka informasi. Namun, substansi yang dibuat harus dimanfaatkan tentang pentingnya bahasa tanpa henti (Jayanata, 2022). Berikut ini dampak negatif media sosial tiktok dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 2. Dampak Negatif Media Sosial Tiktok

Dari diagram diatas dapat diketahui bahwa dampak negatif media sosial tiktok pada siswa sekolah dasar di Krikilan 1, Kec. Kab, Kalijambe Sragen yang didapat dari hasil wawancara dengan beberapa responden yaitu paling banyak anak-anak mengatakan pada saat menonton tiktok dapat menyebabkan susah dalam berkonsentrasi belajar dan malasmalasan. Sedikit dari mereka juga mengatakan pada saat menonton tiktok mereka terbiasa menggunakan perkataan yang tidak sopan terhadap orang tua dan melihat video yang tidak pantas untuk anak seusia mereka sehingga mereka sering ditegur dan membuat orang tua marah (Febriyanto et al., 2020). Peneliti mulai menyadari dampak negatif dari media sosial tiktok setelah melakukan sejumlah wawancara dengan siswa SDN Krikilan 1. Dalam hal ini, apa yang dikatakan tepat, saya bertemu dengan ibu pada saat saya mewawancarai salah satu anak (S), saat melakukan observasi. Sang ibu bercerita bahwa dia sering marah kepada anaknya karena sering membiarkan putrinya melalaikan tugas sekolahnya karena terlalu sibuk bermain dengan ponselnya (Adawiyah, 2020).

Menurut pengamatan penulis, temuan penelitian ini hampir mirip pada mereka wawancarai dengan PS dan DPA ada individu yang mengalami efek positif dan negatif akibat Media Sosial Tiktok. Namun, untuk membalikkan efek negatif ini, diperlukan tindakan. Peran individu dalam situasi ini sangat krusial, mengingat para remaja ini masih minim pengetahuan tentang hal tersebut. Namun, situasi ini masih dapat diperbaiki sebelum dampak negatif yang lebih parah terjadi, karena ada potensi dampak negatif yang jauh lebih serius daripada yang mereka alami saat ini. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam hal ini (Aulia et al., 2022).

Siswa ketika terbiasa menggunakan aplikasi tiktok secara rutin tetapi tidak terbiasa menggunakan minat belajar menggunakan, maka dapat dilihat bagaimana tiktok berpengaruh negatif terhadap pembelajaran. Mereka butuh stamina lebih untuk belajar secara rutin karena terbiasa membuka aplikasi tiktok di ponselnya. Sebagai gantinya, mereka merekam media berbasis web menggunakan TikTok dan memutarinya kembali di ponsel mereka di rumah (Nurviatika & Umam, 2023). Bakistuta & Abduh (2023) juga mengungkapkan dampak negatif dari Tiktok terhadap tindak tutur siswa yaitu siswa memiliki kebiasaan untuk menggunakan Bahasa yang kurang baik dan sopan, yang biasa ditemui dalam konten gamers.

Baskara (2023) bahwa game online juga memberikan dampak negatif bagi siswa, baik dalam aspek akademik maupun sosial. Pada aspek akademik, siswa yang seharusnya menghabiskan waktu dengan belajar pada waktu senggang malah menghabiskan waktu dengan bermain game online yang tentu saja mengganggu konsentrasi dan menghambat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada aspek sosial, siswa cenderung menjadi kurang bersosialisasi dengan teman dilingkungan sekitar mereka, dan lebih memilih berinteraksi dengan teman online mereka di dalam game online. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang candu dengan game online cenderung memiliki tingkat interaksi sosial yang rendah.

Upaya Yang Dilakukan Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Pada Media Sosial Tiktok

1) Membagi Waktu

Ada sebagian orang tua berusaha untuk melarang anak-anak mereka bermain ponsel dan diizinkan untuk menggunakan atau memainkan ponsel mereka setelah menyelesaikan kegiatan yang tidak diatur oleh orang tua seperti mengerjakan tugas sekolah dan belajar (Ramadhani & MS, 2020). Hal ini tentunya untuk membatasi agar anak tidak selalu bermain di ponselnya, namun menggunakan sesuatu hal yang benar-benar diperlukan sebelumnya. Sedangkan handphone hanyalah aktivitas waktu luang untuk mengikuti kegiatan ramah anak (Rahmadi, 2011)

Mirip dengan apa yang peneliti wawancarai, U membahas upayanya untuk mengatasi efek negatif dari media sosial Tiktok pada kegiatan seperti pembelajaran:

"Sebagai orang tua, saya mencoba menjadwalkan dari melaksanakan hal yang positif seperti mengaji, belajar dan mengerjakan PR dan hal-hal yang baik seperti itu. Pada saat itu, setelah melakukan semuanya, saya mengizinkan dia bermain handphone. Tetapi saya batasi waktunya."

Peneliti mewawancarai hal serupa dengan DP tentang bagaimana orang tua meminimalisir efek negatif dari tiktok terhadap perilaku anak:

"Sebagai orang tua, kami memiliki pengetahuan yang terbatas tentang media sosial dan ponsel. Namun, sebagai ibu dan ayah, kami tidak hanya mengamati mengapa anak-anak terikat dengan TikTok dan media sosial. Meskipun kita belum sepenuhnya memahaminya, kita menyadari dampak negatifnya terhadap anak-anak (Kristidhika et al., 2020). Oleh karena itu, salah satu langkah yang kami lakukan adalah mengatur waktu penggunaan. Setelah memberikan jadwal kegiatan yang menurut kami bermanfaat, kami mengizinkan mereka untuk menonton video TikTok hanya dalam waktu singkat."

2) Melakukan Pengawasan

Pelajar sangat mengapresiasi pemanfaatan TikTok sebagai hiburan online, karena bagi mereka hiburan berbasis web ini dapat menghibur mereka di kala penat. Kehadiran TikTok sebagai hiburan virtual memberikan kesenangan bagi setiap individu untuk mengatasi penat dan stres (Kusumaningrum & Kaltsum, 2022). Aplikasi TikTok adalah komunitas dan platform informal untuk video musik yang berasal dari Tiongkok. Pengguna dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk membuat video musik pendek sesuai kreativitas masing-masing (Khairuni, 2016).

Cara yang dibuat untuk memitigasi efek negatif tiktok di media sosial pada moral anak menjadi bahan wawancara dilakukan peneliti pada sejumlah orang tua yang anaknya berumur 11 tahun. mengakibatkan hal-hal berikut:

"Salah satu hal yang saya lakukan untuk mencegah efek buruk dari tiktok yaitu dengan melakukan pengawasan terhadap anak saya. Pada saat anak saya sedang menyaksikan video yang ada di tiktok, saya meminta tolong mereka untuk menontonnya di samping saya. Saya perlu mengawasi video-video itu dia jam tangan, jadi tidak mungkin jauh."

Peneliti juga menanyakan hal yang sama kepada T, dan T menjawab, "Tentu salah satu upaya saya adalah melakukan pengawasan, dengan seperti itu saya bisa memastikan anak tidak melihat hal-hal yang tidak baik. Kami khawatir akan terjadi hal-hal yang tidak diinginkannya (Romadhon et al., 2021) .

3) Memberikan Nasehat (Pengarahan)

Tidak hanya dengan mengelola, upaya wali untuk mencegah efek buruk hiburan virtual pada aktivitas anak merupakan memberikan arahan maupun himbauan pada anak, sebagai pertemuan dengan pakar dengan M, adalah sebagai berikut:

"Tidak hanya menjadwalkan waktu, biasanya kami melakukan dengan memberikan sikap positif, sebagai arahan yang bisa dipahami kepada anak terhadap larangan-larangan yang berlaku dalam penggunaan ponsel, terutama untuk media sosial. Apalagi saat anak berusia 10 hingga 11 tahun, ketika orang tua harus selalu mengarahkannya. Jangan biarkan anak melakukan apa yang diinginkannya tanpa mempertimbangkan akibat negatifnya. Walaupun anak belum sepenuhnya memahami pentingnya nasehat yang diterimanya, namun penting untuk disampaikan kepada mereka karena kelak mereka akan mengikuti keinginannya dengan jejak orang tua."

Salah satu yang orang tua lakukan untuk aktivitas belajar anak di SDN Krikilan 1 Kecamatan Kalijambe Kabupaten dengan memitigasi dampak negatif, positif, dan berdampak pada pembelajaran bagi siswa di sekolah dasar. media soaial tiktok, sesuai temuan wawancara yang dilakukan peneliti di Provinsi Sragen. Jawa Tengah, meliputi: membagi waktu, mengawasi, dan memberikan bimbingan.

Kesimpulan

Setiap siswa di SDN Krikilan 1 memiliki ponsel untuk mendapatkan berbagai informasi. Siswa menggunakan media sosial untuk dapat berkomunikasi melalui aplikasi Tiktok. Media sosial Tiktok berpengaruh buruk terhadap proses atau prestasi belajar SDN Krikilan 1 Kecamatan Krikilan, siswa terlihat dari kata-kata dan kegiatan sehari-hari, terutama terkait pembelajaran di sekolah. Namun, masih banyak dampak negatif lain yang lebih parah, sehingga dampak ini masih bisa dimitigasi sebelum menjadi lebih parah. Beruntung anakanak di SDN Krikilan 1 tidak terkena dampaknya. Masalah belajar termasuk lamban atau tidak dapat berkonsentrasi saat belajar, sering melakukan perilaku refleksif seperti menari, dan mengganggu teman-temannya. Para orang tua siswa yang bersekolah di SD Krikilan yang menyadari dampak ini, masih ada upaya untuk memitigasinya. Salah satunya adalah menjadwalkan waktu, kedua adalah mengawasi, serta ketiga adalah memberikan bimbingan (arahan). Media Sosial Tiktok digunakan untuk mempersiapkan mental berbicara di depan umum, dimulai dengan membuat video sebagai ajang pembelajaran dan kreativitas.

Daftar Pustaka

- Abdurahman, A., Mulyani, S., & Ruskandi, K. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget pada Siswa kelas V terhadap Perilaku Sosial dan Minat Belajar. *Renjana Pendidikan 2: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD Kampus UPI Di Purwakarta 2021 Tersedia*, 17-27. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk>
- Abdussamad, Z. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. In *Syakir Media Press* (pp. 34-39).
- Adawiyah, D. P. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 135-148. <https://doi.org/10.21107/ilkom.v14i2.7504>
- Ananda, Z. P., & Ramadan, Z. H. (2023). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Perilaku Sosial Anak di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5180-5197.
- Andreas, K., Tsiatsos, T., Terzidou, T., & Pomportsis, A. (2010). Fostering collaborative learning in Second Life: Metaphors and affordances. *Computers and Education*, 55(2), 603-615. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.02.021>
- Aprianti, R. A. R., Rakhmat, C., & Indihadi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema Organ Gerakan Hewan Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 398-407.
- Aulia, W., Maputra, Y., Afriyeni, N., & Sari, L. (2022). Hubungan Religiusitas Dengan Kontrol Diri Dalam Penggunaan TikTok Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*, 9(2), 118. <https://doi.org/10.24843/jpu.2022.v09.i02.p02>
- Bakistuta, E. T., & Abduh, M. (2023). Dampak Media Sosial Tiktok Terhadap Tindak Tutur Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1201-1217.
- Balakrishnan, J., & Griffiths, M. D. (2017). Social media addiction: What is the role of content in YouTube? *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 364-377. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.058>
- Balakrishnan, V., Teoh, K. K., Pourshafie, T., & Liew, T. K. (2017). Social media and their use in learning: A comparative analysis between Australia and Malaysia from the learners'

- perspectives. *Australasian Journal of Educational Technology*, 33(1), 81–97. <https://doi.org/10.14742/ajet.2469>
- Baskara, N. F. C. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Cemoro. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2058–2066.
- Buana, T., & Maharani, D. (2020a). Penggunaan Aplikasi Tik Tok (Versi Terbaru) dan Kreativitas Anak. *Jurnal Inovasi*, 14(1), 1–10.
- Buana, T., & Maharani, D. (2020b). Penggunaan Aplikasi Tik Tok (Versi Terbaru) Dan Kreativitas Anak. *Jurnal Inovasi*, 16(2), 34–44. <https://doi.org/10.33557/ji.v16i2.2227>
- Cao, N., Isa, N., & Perumal, S. (2024). *Effects of Prior Negative Experience and Personality Traits on WeChat and TikTok Ad Avoidance among Chinese Gen Y and Gen Z*. 95–115.
- Cervi, L., & Marín-Lladó, C. (2021). What are political parties doing on tiktok? The spanish case. *Profesional de La Informacion*, 30(4), 1–17. <https://doi.org/10.3145/EPI.2021.JUL.03>
- Febriyanto, B., Patimah, D. S., Rahayu, A. P., & Masitoh, E. I. (2020). Pendidikan Karakter Dan Nilai Kedisiplinan Peserta Didik Di Sekolah. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1), 75–81. <https://doi.org/10.31949/jee.v3i1.2107>
- Hartono, W. J., Wijoyo, H., Wongso, F., Khoiri, A., Sunarsi, D., Gunartin, Kusjono, G., & Sobarna, A. (2021). Students' Perceptions of Student Council Activity in New Normal Era at Junior High School. *Proceedings of the 5th International Conference on Arts Language and Culture (ICALC 2020)*, 534(534), 127–132. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210226.057>
- Hasibuan, S., Rodliyah, I., Thalbah, S. Z., Ratnaningsih, P. W., & E, A. A. M. S. (2022). Media penelitian kualitatif. In *Jurnal EQUILIBRIUM* (Vol. 5, Issue January).
- Herlisya, D., & Wiratno, P. (2022). Having Good Speaking English through Tik Tok Application. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 1(3), 191–198. <https://doi.org/10.54012/jcell.v1i3.35>
- Hidayat, M. L., Prasetyo, W. H., & Wantoro, J. (2019). Pre-service student teachers' perception of using google classroom in a blended course. *Humanities and Social Sciences Reviews*, 7(2), 363–368. <https://doi.org/10.18510/hssr.2019.7242>
- Hidayati, E. W., & Devi, A. (2022). Dampak Penggunaan Media Sosial Tik-Tok Terhadap Perilaku Mahasiswa Program Studi PAI Sekolah Tinggi Agama Islam Daruttaqwa Gresik | Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 18(2), 170–179. <https://jurnal.insida.ac.id/index.php/attaqwa/article/view/97>
- Jayanata, G. (2022). *Dampak Media Sosial Tik Tok Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar Negeri 42 di Desa Padang Peri Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma*.
- Jayanata, M. G., Irmawati, M., Djuari, L., & Umijati, S. (2022). The relationship between socioeconomic statuses to nutritional status of first grade students in private primary school in north Surabaya. *World Journal of Advanced Research and Reviews*, 13(1), 473–480. <https://doi.org/10.30574/wjarr.2022.13.1.0023>
- Kadri, N. M., Zulkefly, N. S., & Baharudin, R. (2019). Structural Relations amongst Religiosity, Self-control, and Externalizing Problems of Juveniles in Malaysia. *Malaysian Journal of Medicine and Health Sciences*, 15(April), 68–75.

- Kartikasari, M., & Rahmawati, F. P. (2020). Desain Media Pembelajaran Interaktif "Tekat Baja" untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5052–5062. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Kartikasari, M., & Rahmawati, F. P. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif "Tekat Baja" untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta Indonesia*, 6(3), 5052–5062. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3021>
- Kaye, D. B. V., Chen, X., & Zeng, J. (2021). The co-evolution of two Chinese mobile short video apps: Parallel platformization of Douyin and TikTok. *Mobile Media and Communication*, 9(2), 229–253. <https://doi.org/10.1177/2050157920952120>
- Khairuni, N. (2016). Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak. *Jurnal Edukasi*, 1(1), 91–106.
- Kristidhika, D. C., Cendana, W., Felix-Otuorimuo, I., & Müller, C. (2020). Contextual teaching and learning to improve conceptual understanding of primary students. *Teacher in Educational Research*, 2(2), 71. <https://doi.org/10.33292/ter.v2i2.84>
- Kuhn, F. (2020). Conspicuous souvenirs: Analysing touristic self-presentation through souvenir display. *Tourist Studies*, 20(4), 485–504. <https://doi.org/10.1177/1468797620956935>
- Kusumaningrum, N., & Kaltsum, H. U. (2022a). Efektifitas Media Pembelajaran Multiply Card dalam Pembelajaran Perkalian terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4913–4924. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Kusumaningrum, N., & Kaltsum, H. U. (2022b). Efektifitas Media Pembelajaran Multiply Card dalam Pembelajaran Perkalian terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Universitas Muhammadiyah Surakarta Indonesia*, 6(3), 4913–4924. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2962>
- Kusumawardhani, E., & Sari, D. S. (2021). Gelombang Pop Culture Tik-Tok: Studi kasus Amerika Serikat, Jepang, India dan Indonesia. *Padjajaran Journal of International Relations*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.24198/padjir.v3i1.27758>
- Literat, I. (2021). "Teachers Act Like We're Robots": TikTok as a Window Into Youth Experiences of Online Learning During COVID-19. *AERA Open*, 7(1), 1–15. <https://doi.org/10.1177/2332858421995537>
- Liu, L. (2021). The Rise of Data Politics: Digital China and the World. *Studies in Comparative International Development*, 56(1), 45–67. <https://doi.org/10.1007/s12116-021-09319-8>
- Ma'ruf, M. W., & Syaifin, R. A. (2021). Strategi Pengembangan Profesi Guru dalam Mewujudkan Suasana Pembelajaran Yang Efektif. *Al-Musannif: Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 3(1), 27–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.56324/almusannif.v3i1.54>
- Ma, Y., & Hu, Y. (2021). Business Model Innovation and Experimentation in Transforming Economies: ByteDance and TikTok. *Management and Organization Review*, 17(2), 382–388. <https://doi.org/10.1017/mor.2020.69>

- Muzayanati, A., Sutrisno, & Ramadhana, N. H. (2022). Pengaruh Konten Tiktok Terhadap Degradasi Akhlak Anak Madrasah Ibtidaiyah Di Masa Pandemi. *Jurnal Ibrriez*, 7(1), 43-54.
- Norton, K. (2023). *Becoming "That Girl": A Digital Ethnography of Productivity and Wellness Culture on YouTube* (Issue June).
- Nurgrahani, F. (2023). Metode Penelitian Kualitatif. In *NBER Working Papers*.
- Nurhaeni, T., Kurniawan, E. Y., & Sumadiningrat, E. (2022). Peran Pembelajaran Seni Tari dalam Pengembangan Motorik Siswa di SDN Salembaran 3 Tangerang. *Tsaqofah: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 2(September), 541-552.
- Nurviantika, D. M., & Umam, N. K. (2023). The Effect of Tiktok on the Use of Standard Language in Grade 4 Elementary School Children. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 533-542. <https://doi.org/10.51276/edu.v4i2.397>
- Ochs, C., Gahrman, C., & Sonderegger, A. (2024). Learning in hybrid classes: the role of offtask activities. *Scientific Reports*, 14(1), 1-10. <https://doi.org/10.1038/s41598-023-50962-z>
- Permatasari, V. I., Apriyanto, P., Putra, M. A., & Asih, S. (2023). Penggunaan Tiktok Sebagai Media Promosi Untuk Meningkatkan Pendapatan UMKM di Desa Jendi Kecamatan Girimarto. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(3), 1135-1142.
- Pescott, C. K. (2024). 'They are watching you do everything online': Children's perceptions of social media surveillance. *Children and Society*, January, 1-19. <https://doi.org/10.1111/chso.12835>
- Pinto, F., Macadar, M. A., & Pereira, G. V. (2024). Pandemic sociomaterial bricolage: how vulnerable communities used social media to tackle the COVID-19 crisis. *Information Technology & People*, 37(1), 374-398. <https://doi.org/10.1108/ITP-02-2021-0135>
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149-154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Rahayu, N. W., Ferdiana, R., & Kusumawardani, S. S. (2022). A systematic review of ontology use in E-Learning recommender system. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 3, 100047. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100047>
- Rahayu, V. R. (2022). the Use of Tiktok As a Literacy Learning Medium for Elementary School Students. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Science*, 1(5), 512-516. <https://doi.org/10.55324/ijoms.v2i2.101>
- Rahmadi. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*.
- Ramadhani, S. P., & MS, Z. (2020). Profesional Pedagogy Guru Terhadap Perubahan Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(2), 384-397. <https://doi.org/10.31949/jee.v3i2.2538>
- Ramdani, N. S., Hadiapurwa, A., & Nugraha, H. (2021). Potensi Pemanfaatan Media Sosial TikTok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 425-435.

- Ren, Y., Qi, W., & Fan, M. (2022). The Development of Tik Tok's Global Market. *Proceedings of the 2021 3rd International Conference on Economic Management and Cultural Industry (ICEMCI 2021)*, 203(Icemci), 2779–2784. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211209.452>
- Ritonga, S. A. (2020). Implementasi Perkembangan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercecerita Di Paud Miftahul Ilmi Desa Tebing Linggahara. *Tarbiyah Bil Qalam*, *V*, 60–64.
- Romadhon, M., Marini, A., & Sumantri, M. S. (2021). Kebijakan Pendidikan Inklusi Sebuah Solusi di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *4*(1), 109–115. <https://doi.org/10.31949/jee.v4i1.3085>
- Sandu, N., & Gide, E. (2019). Adoption of AI-chatbots to enhance student learning experience in higher education in india. *2019 18th International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training, ITHET 2019*. <https://doi.org/10.1109/ITHET46829.2019.8937382>
- Saraswati, D. L., Mulyaningsih, N. N., Asih, D. A. S., Ardy, V., & Dasmu. (2021). Development of Learning Media-Based Digital Book on Modern Physics Learning. *Proceedings of the 1st International Conference on Folklore, Language, Education and Exhibition (ICOFLEX)*, 512(Icoflex 2019), 338–343. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.063>
- Saraswati, H. D., & Afifi, S. (2021). Strategi Komunikasi Pemasaran Pariwisata Di Masa Pandemi Covid-19. *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, *12*(2), 138–155. <https://doi.org/10.35814/coverage.v12i2.2743>
- Sharabati, A. A. A., Al-Haddad, S., Al-Khasawneh, M., Nababteh, N., Mohammad, M., & Abu Ghoush, Q. (2022). The Impact of TikTok User Satisfaction on Continuous Intention to Use the Application. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, *8*(3). <https://doi.org/10.3390/joitmc8030125>
- Sharma, M. K., Leeshma, B., Prasad, K., Hamza, M. A., Tadpatrikar, A., Thakur, P. C., & Singh, P. (2020). Internet Addiction As A Comorbid Condition Among Users With Mild Intellectual Disability. *Open Journal of Psychiatry & Allied Sciences*, *11*(1), 52. <https://doi.org/10.5958/2394-2061.2020.00011.7>
- Sharma, S., Zhang, M., Anshika, Gao, J., Zhang, H., & Kota, H. S. (2020). Effect of restricted emissions during COVID-19 on air quality in India. *Science of the Total Environment Journal*, *728*(January), 1–8.
- Solomon, S. (2021). Incorporating Social Media into the Classroom: A Case Study on How TikTok can be Immersed into Classroom Pedagogy. *Dominican Scholar Master*, *May*, ii–73.
- Subandi, M. A. (2023). Konsep Psikologi Islam Dalam Sastra Sufi. In *Millah*.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif*. Alfabeta.
- Suswandari, A. F. (2023). The Effect of Using STEM Learning Models for Students to Improve Digital Literacy Skills in Elementary Schools. *Research and Innovation in Social Science Education Journal (RISSEJ)*, *1*(1), 11–18. <https://doi.org/10.30595/rissej.v1i1.114>
- Tedsungnon, P. (2024). Journal la bisecoman. *Journal La Bisecoman*, *05*(01), 016–025. <https://doi.org/10.37899/journallabisecoman.v5i1.1028>

- Wantoro, J., Utama, S., Zuhriah, S., & Hafida, S. H. N. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar Berbasis Hots. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 11-20. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.8453>
- Watie, E. D. S. (2016). Komunikasi dan Media Sosial (Communications and Social Media). *Jurnal The Messenger*, 3(2), 69. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v3i2.270>
- Winanto, A. (2016). Pendidikan Karakter Di Dalam Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar Melalui Model Group Investigation. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Jawa*, 2, 1-7.
- Xiuwen, Z., & Razali, A. B. (2021). An Overview of the Utilization of TikTok to Improve Oral English Communication Competence among EFL Undergraduate Students. *Universal Journal of Educational Research*, 9(7), 1439-1451. <https://doi.org/10.13189/ujer.2021.090710>
- Yuan, Y., & Wang, Q. (2024). Characteristics, hotspots, and prospects of short video research: A review of papers published in China from 2012 to 2022. *Heliyon*, 10(3), e24885. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e24885>
- Zhu, C., Xu, X., Zhang, W., Chen, J., & Evans, R. (2020). How Health Communication Via Tik Tok Makes a Difference: A Content Analysis Of Tik Tok Accounts Run By Chinese Provincial Health Committees. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(1), 1-13. <https://doi.org/10.3390/ijerph17010192>
- Zuo, H., & Wang, T. (2019). Analysis of Tik Tok User Behavior From The Perspective of Popular Culture. *Frontiers in Art Research*, 1(3), 01-05. <https://doi.org/10.25236/FAR.20190301>