

PENGARUH MEDIA SOSIAL *TIKTOK* TERHADAP MORAL PESERTA DIDIK KELAS X

Mochamad Rafli¹, Dinar Sugiana Fitrayadi², Ria Yuni Lestari³

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia
2286200015@untirta.ac.id¹, dinar.sugiana@untirta.ac.id²,
riayunilestari@untirta.ac.id³

ABSTRACT

Tiktok is blocked in various countries because it contains racial, hate speech and suicide content so that it can affect the moral conditions and behavior of users. the research method used in this study is quantitative using a correlation study approach and a survey to collect the data. The respondents involved were 63 people, namely class X students. the results and analysis obtained are that Tiktok social media has an influence on student morale of 14.8% and is in the very low category. there are other factors that influence outside the factors studied. Tiktok social media can have an influence on the morale of students but there are more decisive factors in the formation of student morale, such as environment, family and peers.

Keywords: *Tiktok, moral, students, influence, media social*

PENDAHULUAN

Hasil laporan dari *We Are Social* pada Januari 2024 dalam (Daniati et al., 2024) menunjukkan pengguna media sosial di Indonesia memiliki jumlah yang sangat banyak sekitar 139 juta, jumlah ini setara dengan 49,9% dari total populasi di Indonesia. Rentang usia yang disurvei berkisar pada 16-64 tahun. Menurut *We Are Social* media sosial WhatsApp menempati urutan pertama sebagai media sosial yang sering diakses dengan skor sekitar 90,9%, diikuti oleh Instagram pada posisi kedua dengan skor 85,3%, Facebook pada posisi ketiga dengan skor 81,6%, *Tiktok* 73,5%, Telegram 61,3%, X (Twitter) 57,5%, Facebook Messenger 47,9%, Pinterest 34,2%, Kuaisho 32,4%,

LinkedIn 25%. Dilihat dari laporan tersebut menunjukkan bahwa pengguna media sosial di Indonesia sangat banyak hampir setengah dari total populasi nasional. Media sosial juga sekarang sudah menjadi sebuah kebutuhan setiap individu karena memudahkan dalam berkomunikasi atau pun mencari informasi secara lebih luas. Tidak hanya itu, untuk sebagian orang media sosial dijadikan sebagai pelampiasan emosi dari setiap permasalahan yang dialami oleh karenanya banyak pengguna yang mencurahkan keluhannya pada media sosial. Menurut Aji, Nugroho & Setyadi 2020 dalam Ramadhani & Hariko (2022) jumlah pengguna media sosial *Tiktok* di

Indonesia mencapai 10 juta pengguna dan mayoritas penggunanya adalah pelajar.

Memiliki kepopuleran yang sangat tinggi, media sosial juga memiliki permasalahan dan kontroversi yang cukup menggepokkan. Khususnya media sosial *Tiktok* karena tergolong aplikasi baru dibandingkan aplikasi lainnya yang diluncurkan secara internasional pada tahun 2018. Sebelumnya *Tiktok* hanya dirilis pada pasar Tiongkok pada tahun 2016 dengan nama Douyin. Awal perilis di Indonesia *Tiktok* sempat diblokir sementara oleh pemerintah dikarenakan memiliki permasalahan seperti pornografi, asusila dan pelecehan agama. Pemblokiran tersebut didasarkan laporan banyak pihak seperti Tim AIS Kominfo, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Anak (Kemen PPA), Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), dan masyarakat luas.

Tiktok juga diblokir di beberapa negara seperti Australia, Kanada, Denmark, Perancis, India, Belanda, Selandia Baru, Norwegia, Taiwan, Afganistan, Inggris, Uni Eropa, Amerika Serikat, dan Nepal. Selain karena alasan keamanan terdapat faktor lain yang menyebabkan *Tiktok* diblokir seperti ujaran kebencian, SARA, konten bunuh diri dan lainnya. Hal tersebut tentunya

dapat mempengaruhi perilaku sosial individu.

Menurut Mawara (2023) menjelaskan bahwa *Tiktok* memiliki efek spesial unik dan menarik yang dapat digunakan oleh penggunanya dengan mudah sehingga dapat membuat vidio pendek dengan hasil yang keren serta dapat dipamerkan kepada teman-teman atau pengguna lainnya. Media sosial ini memiliki fitur pendukung seperti penambahan musik dengan stok yang banyak sehingga pengguna dapat membuat konten dengan memadukan musik sesuai dengan konten yang dibuat, hal ini juga dapat membuat pengguna meningkatkan kreativitas sehingga menjadi content creator. Tidak hanya musik, dalam *Tiktok* juga memiliki fitur live yaitu membuat tayangan secara real time. Pengguna dapat menggunakan fitur ini untuk berbagai macam konten seperti edukasi dan berdagang.

Banyaknya pengguna media sosial *Tiktok* dapat ditemukan dengan mudah dilingkungan sekitar. Sering ditemukan beberapa anak yang terlihat sedang memainkan handphone sering membuka media sosial *Tiktok*. Beberapa kesempatan saat mereka berkumpul dengan teman, mereka bukan mengobrol atau berdiskusi melainkan membuat konten untuk disunting pada media sosial *Tiktok*. Menemukan pengguna *Tiktok*

tidaklah sulit karena memang memiliki jumlah pengguna yang banyak.

Tiktok menjadi sebuah platform yang semakin populer dan ini membuat kekhawatiran tentang konten yang tidak pantas yang dapat diakses dengan mudah oleh pengguna. Terdapat kemungkinan pengguna anak-anak dapat terpapar dengan konten-konten vulgar dan tidak pantas. Seperti, video dengan tarian provokatif, atau tantangan berbahaya yang sering kali menjadi viral. Bermain *Tiktok* bisa menimbulkan pengaruh adiktif sehingga dapat menghabiskan banyak waktu dan tidak sempat untuk belajar. Popularitas *Tiktok* diukur dari jumlah likes, comments dan follower, dapat mendorong siswa untuk melakukan apa saja demi mendapatkan perhatian. Fenomena ini terlihat dari berbagai tren dan tantangan yang muncul di *Tiktok*, yang sering kali mengabaikan nilai-nilai sosial dan etika.

Beberapa tantangan yang viral seperti lompat pagar atau prank jahil telah menyebabkan kekhawatiran di kalangan orang tua dan guru. Banyak dari tantangan ini melibatkan tindakan yang tidak sopan atau berbahaya, dan beberapa telah menyebabkan cedera fisik pada pengguna. Selain itu, konten yang mempromosikan materialisme dan hedonisme juga menjadi masalah, dimana banyak siswa merasa tertekan

untuk menunjukkan kehidupan yang mewah dan glamor yang sebenarnya tidak mereka miliki. Dengan algoritma yang terus menerus menampilkan konten menarik perhatian, dapat membuat pengguna merasa terjebak dalam siklus perbandingan sosial dan tekanan untuk tampil sempurna.

Berdasarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, No. 54 Tahun 2013 moral merupakan tujuan utama yang harus dicapai pada setiap pembelajaran. Tetapi, kondisi moral bangsa pada saat ini khususnya pada generasi muda mengalami kemerosotan. Hal ini dapat dilihat dengan maraknya berbagai kasus yang ada seperti, *bullying*. Menurut Yusnata (2023) dalam Asyifah & Firmansyah, (2024) *Programme for International Student Assessment (PISA)* mengadakan survey tentang kasus *bullying* di dunia, berdasarkan data survey PISA Indonesia menempati posisi 5 dari 78 negara yang disurvei. Studi yang dilakukan oleh PISA menghasilkan data sebagai berikut, 42% kasus *bullying* dan kekerasan terjadi pada anak berumur 15 tahun dalam kurun waktu satu bulan, 14% merasa terancam, 15% merasa terintimidasi, 18% mengalami kekerasan fisik, 19% mengalami kasus penculikan dan 22% mendapatkan hinaan. Melansir dari Kompas.id, pada September 2023,

terdapat kasus penganiayaan terhadap guru yang dilakukan oleh siswa. Latar belakang kasus penganiayaan tersebut adalah seorang siswa tidak diijinkan mengikuti ujian karena belum memenuhi persyaratan sehingga siswa tersebut merasa kesal dan melukai gurunya menggunakan sabit.

Melansir dari media berita digital seperti tirta.id, KOMPAS.com dan Antara News menjelaskan beberapa kasus mengenai tawuran antar pelajar. Tanggal 1 Januari 2024, terdapat puluhan remaja yang terlibat tawuran di Pasar Gembrong Jatinegara Jakarta Timur, yang berlangsung dari subuh sampai pagi. Tanggal 28 Januari 2024 di Pasar Rebo Jakarta Timur terdapat tawuran yang menyebabkan korban dengan luka serius dan empat pelaku ditangkap kepolisian setempat. Tanggal 4 April 2024 di Jakarta Pusat pihak kepolisian mengamankan pelajar berjumlah 170 orang yang terlibat tawuran dan dua diantaranya positif menggunakan sabu. Tanggal 19 April 2024 di Purworejo dua sekolah swasta terlibat tawuran antar pelajar yang kemudian viral di media sosial, pihak kepolisian mengamankan 12 siswa dan menetapkan 5 diantaranya sebagai tersangka. Tanggal 22 April 2024 di Cirebon sejumlah anak SMP terlibat tawuran dan satu korban mengalami luka bacok. Di Yogyakarta pada 13 Mei 2024

terjadi tawuran antar pelajar yang viral di media sosial, pihak kepolisian mengamankan tujuh pelajar.

Melihat dari permasalahan tersebut, membuat masyarakat mengkhawatirkan kondisi moral yang ada pada siswa. Pada saat ini pemerintah sedang menggaungkan tentang Indonesia Emas 2045, tetapi melihat hal tersebut membuat masyarakat skeptis dengan kualitas SDM Indonesia di masa mendatang. Kualitas SDM pada saat ini menunjukkan kurangnya keterampilan dalam suatu kemampuan yang bersifat spesifik. Kondisi moral yang semakin mengkhawatirkan menambah rasa skeptis masyarakat tentang Indonesia Emas 2045.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti ingin mengetahui seberapa jauh pengaruh Tiktok terhadap perkembangan moral, maka peneliti tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Moral Siswa Kelas X.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Nugroho & Rummyeni (2024) memberikan definisi tentang Tiktok yaitu Tiktok adalah platform jejaring media sosial paling populer dan sering digunakan saat ini. Sebagai salah satu media yang populer di masyarakat Indonesia, Tiktok dengan fitur infinity

scroll membuat minat banyak orang untuk memiliki media sosial Tiktok. Selain itu, Tiktok yang tergolong media sosial baru dapat dengan mudah menjadi salah satu media sosial yang paling populer baik itu di Indonesia maupun global. Fitur yang dimiliki Tiktok membuat pengguna ingin mencoba sehingga tidak mau tertinggal dengan tren yang sedang berlangsung.

Menurut Ratnasari (2021) menjelaskan media sosial Tiktok merupakan sebuah aplikasi video yang sedang tren digunakan pada saat ini. Durasi video terlama yang dapat ditampilkan adalah 3 menit. Pengguna media sosial Tiktok memsungkan pengguna untuk berkreasi dengan membuat, mengedit, dan berbagi gambar, musik dan video singkat berdurasi pendek yang berisi hiburan atau informasi. Pengguna juga dapat memperoleh informasi sekaligus hiburan yang sedang tren dari seluruh dunia melalui *fyp (for your page)*. Aplikasi Tiktok memiliki berbagai fitur menarik yang dapat digunakan, sehingga pengguna bisa merasa terhibur dengan fitur tersebut.

Menurut Nugroho (2020) dalam Salsabila et al., (2021) menyatakan bahwa Tiktok adalah aplikasi yang memberikan efek spesial yang unik dan menarik yang bisa digunakan oleh

pengguna aplikasi dengan mudah untuk membuat video pendek yang keren dan menarik perhatian banyak orang yang melihatnya, aplikasi ini merupakan sebuah jaringan sosial dan platform video musik Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016. Fitur yang ada pada aplikasi ini membuat pengguna dapat menggunakannya untuk mendapat perhatian dari banyak pihak. Berbagai fitur yang tersedia dapat membuat pengguna menuangkan berbagai macam ide-ide yang menarik sehingga menjadi sebuah konten yang bisa dinikmati oleh banyak orang. Oleh karena itu, kreativitas user pada meningkat berkat adanya berbagai macam fitur.

Berdasarkan beberapa definisi tentang Tiktok di atas maka dapat disimpulkan bahwa Tiktok merupakan jejaring sosial yang populer dan tren di kalangan masyarakat dengan berbagai efek spesial, unik dan menarik lainnya yang dapat menarik perhatian dari orang lain.

Pengertian tentang moral dijelaskan oleh Hurlock (1978) dalam Sari et al., (2024) yaitu, perilaku yang sesuai dengan kode kelompok sosial. Pengertian tersebut didukung oleh pernyataan Nuraini & Najicha (2022) dalam Sari et al., (2024) yaitu, Perilaku moral dikendalikan oleh konsep-konsep moral atau peraturan perilaku yang telah

menjadi kebiasaan anggota suatu budaya yang ada. Peraturan yang terdapat pada suatu wilayah tertentu dapat dijadikan sebagai patokan moral yang dianut oleh masyarakat. Hal tersebut berdasarkan kebiasaan suatu daerah dalam berperilaku dan berinteraksi antar anggota masyarakat di sekitarnya.

Pendapat lain menjelaskan tentang definisi dari moral menurut Bambang Daroeso (2022) dalam Muna et al., (2024) yaitu, moral sebagai perangkat ide-ide tentang tingkah laku hidup, dengan warna dasar tertentu yang dipegang oleh sekelompok manusia di dalam lingkungan tertentu. Penentuan nilai moral ditentukan dari pemikiran yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan tertentu. Orang yang memiliki otoritas tertentu dapat menentukan nilai moral yang dapat diterapkan oleh masyarakat. Perilaku hidup masyarakatpun perlahan akan mengikuti nilai moral yang berlaku.

Menurut Hibban (2024) moral secara eksplisit adalah hal-hal yang berhubungan dengan proses sosialisasi individu, tanpa moral manusia tidak bisa melakukan proses sosialisasi. Moral bisa dijadikan sebagai acuan dalam berinteraksi pada setiap manusia. Karena manusia makhluk yang tidak bisa hidup sendiri dan perlu manusia yang lainnya.

Maka dari itu moral memiliki peranan yang penting.

Beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa moral merupakan suatu aspek yang dapat menentukan dalam setiap interaksi dalam bermasyarakat. Selain itu, moral juga dapat menjadi sebuah pedoman untuk hidup berdamai dengan kelompok masyarakat lainnya. Tanpa moral setiap perilaku dapat mengacaukan kondisi masyarakat dan merugikan orang lain. Oleh karena itu, penting bagi seseorang untuk memiliki nilai moral.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian korelasional. Menurut Sugiyono & Lestari (2021) penelitian korelasional merupakan tipe penelitian dengan karakteristik masalah berupa hubungan korelasional antara dua variabel atau lebih. Dalam penelitian ini, peneliti mengukur dan menganalisis variabel-variabel tanpa mencoba mempengaruhi atau mengubahnya. Penelitian korelasional tidak bisa digunakan untuk menentukan hubungan sebab-akibat, tetapi hanya untuk menemukan adanya hubungan atau asosiasi antara variabel-variabel tersebut. Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di lingkungan

sekolah SMA Negeri 4 Pandeglang dan secara online melalui Google Form.

Menurut Sugiyono & Lestari (2021) menjelaskan bahwa populasi adalah cakupan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian dicari kesimpulannya, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 4 Pandeglang yang memiliki aplikasi Tiktok. Tercatat ada sekitar 165 peserta didik yang memiliki aplikasi Tiktok, dan sebanyak 63 peserta didik yang dijadikan sampel.

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang bisa berbentuk apa saja yang telah ditetapkan oleh seorang peneliti untuk dipelajari sehingga dapat memperoleh informasi tentang hal tersebut, yang kemudian dapat ditarik kesimpulan Sugiyono & Lestari (2021). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Sosial Tiktok (X), Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Moral (Y)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan Media Sosial Tiktok

Berdasarkan data yang didapatkan saat penelitian, peneliti menemukan data bahwa peserta didik lebih menyukai konten hiburan saat

bermain Tiktok. Hal ini menunjukkan bahwa konsumsi konten hiburan lebih banyak dibandingkan konten edukasi, hal ini sangat disayangkan karena jumlah waktu yang terpakai untuk bermain Tiktok terbuang percuma. Berdasarkan data yang didapat, butir instrumen tentang menggunakan Tiktok untuk mencari hiburan memiliki poin yang cukup tinggi, hal ini menunjukkan peserta didik memiliki intensi yang berlebih pada hiburan.

Sedangkan pada butir instrumen tentang penyebaran informasi memiliki nilai terendah. Peserta didik lebih cenderung menyebarkan informasi tanpa melakukan verifikasi, sehingga hal tersebut dapat menyebabkan kesalahpahaman dalam mengonsumsi konten karena belum dapat menyaring konten mana baik dan buruk secara mendalam. Terlebih lagi, peserta didik dapat termotivasi pada suatu konten, akan lebih baik jika peserta didik termotivasi oleh konten yang bersifat positif, tapi tidak baik jika konten yang didapat bersifat negatif tentu hal itu akan berdampak buruk.

Data tersebut sesuai dengan pendapat Eli Pariser dalam Wulandari et al., (2021) yang mengemukakan tentang bagaimana perilaku seseorang dalam internet dapat memberikan informasi yang sesuai dengan perilaku tersebut.

Setiap konten yang ditampilkan oleh Tiktok ditentukan oleh algoritma yang disesuaikan dengan kegiatan pengguna dalam menggunakan Tiktok. Berdasarkan perilaku peserta didik yang cenderung menyukai konten hiburan, maka algoritmapun akan memberikan lebih banyak konten hiburan dibandingkan dengan konten edukasi. Hal ini dapat mengurangi peserta didik dalam mendapatkan informasi yang bermanfaat yang bersifat edukatif dan informatif.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik cenderung lebih menyukai dan mengonsumsi konten hiburan saat menggunakan Tiktok dibandingkan dengan konten edukasi. Kecenderungan ini menunjukkan bahwa sebagian besar waktu yang dihabiskan untuk bermain Tiktok tidak digunakan untuk memperoleh informasi yang bermanfaat, melainkan lebih kepada kesenangan semata. Selain itu, temuan lain juga menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kecenderungan untuk menyebarkan informasi tanpa melakukan verifikasi terlebih dahulu, sehingga dapat memicu terjadinya kesalahpahaman atau penyebaran informasi yang tidak benar.

Lebih lanjut, perilaku peserta didik yang dominan mengakses konten hiburan turut memengaruhi algoritma

Tiktok, sehingga aplikasi tersebut akan menampilkan lebih banyak konten hiburan sesuai dengan minat pengguna. Akibatnya, kesempatan peserta didik untuk mendapatkan konten edukatif atau informatif menjadi lebih kecil. Hal ini tentu sangat disayangkan karena Tiktok sebenarnya dapat menjadi media yang positif jika digunakan untuk mengakses dan menyebarkan informasi yang bermanfaat. Oleh karena itu, perlu adanya kesadaran dari peserta didik untuk lebih selektif dalam memilih konten dan memanfaatkan media sosial, khususnya Tiktok, untuk hal-hal yang mendukung proses pembelajaran dan pengembangan diri.

2. Kondisi Moral Peserta Didik

Data yang didapatkan pada variabel moral menunjukkan bahwa peserta didik merasa senang saat berbohong untuk kepentingan pribadi. Bukti yang menguatkan juga menunjukkan pada butir instrumen dengan nilai paling kecil, yaitu kejujuran sulit untuk dilakukan. Dari data tersebut dapat menunjukkan bahwa peserta didik tidak akan menahan diri jika dihadapkan pada situasi yang mengharuskannya berbohong meskipun tahu hal tersebut tentu tidak baik. Hal ini menunjukkan kejujuran peserta didik perlu ditingkatkan agar tidak memberikan dampak yang tidak baik dan merugikan

orang lain. Walaupun terdengar sederhana tapi kejujuran memang sulit untuk dilakukan, karena masih dalam tahap berkembang, peserta didik masih bisa diarahkan ke arah yang lebih baik.

Butir intumen lain yang memiliki nilai tinggi yaitu tentang bertanggung jawab. Peserta didik masih sadar akan pentingnya sebuah tanggung jawab, hal ini dapat membuat peserta didik tidak terlalu bertindak secara sembarangan karena karena sadar akan sebuah tanggung jawab. Peserta didik sadar betul bahwa dengan bertanggung jawab dapat dihormati oleh orang lain, hal ini dapat membuat peserta didik untuk melakukan setiap kegiatan dengan bertanggung jawab walaupun berdasarkan butir instrumen tentang tanggung jawab tidak memiliki nilai tertinggi.

Dari data yang didapat menurut pendapat Kohlberg dalam Fakhriana & Fauzihardani (2024) berpendapat bahwa dalam perkembangan moral terdapat tiga tahap yaitu pre-conventional, conventional dan post-conventional. Peserta didik yang merasa senang saat berbohong masih berada pada tahap pre-conventional karena keputusan moralnya lebih berdasar kepada keputusan pribadi, baik untuk menghindari hukuman ataupun mencari keuntungan. Sedangkan, kesadaran dalam bertanggung jawab masuk pada tahap

conventional karena peserta didik memahami mengenai norma sosial yang berlaku dan ekspektasi dari masyarakat.

Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa moral peserta didik masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam aspek kejujuran. Data menunjukkan bahwa sebagian peserta didik merasa senang ketika berbohong demi kepentingan pribadi, serta menganggap kejujuran sebagai hal yang sulit dilakukan. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta didik masih cenderung mengikuti dorongan pribadi meskipun tindakan tersebut tidak sesuai dengan norma moral yang baik. Oleh karena itu, penting bagi lingkungan pendidikan untuk menanamkan nilai kejujuran agar peserta didik mampu menahan diri dari perilaku tidak terpuji yang dapat merugikan orang lain.

Namun, di sisi lain, peserta didik juga menunjukkan kesadaran akan pentingnya tanggung jawab, meskipun nilai instrumen ini tidak paling tinggi. Kesadaran akan tanggung jawab menunjukkan bahwa peserta didik masih memiliki landasan moral yang baik untuk dikembangkan, karena mereka memahami bahwa sikap bertanggung jawab dapat menumbuhkan rasa hormat dari orang lain dan menjaga hubungan sosial yang baik.

3. Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Moral

Tiktok memberikan fitur tatap muka yang memudahkan pengguna untuk mencari informasi secara mudah dan cepat. Hal ini dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mencari berbagai informasi ataupun mencari hiburan. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat menunjukkan bahwa media sosial Tiktok memiliki pengaruh terhadap moral peserta didik sebesar **14,8%**.

Hasil ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menghasilkan kesimpulan bahwa media sosial memiliki pengaruh terhadap moral peserta didik. Menurut Daniati (2024) menunjukkan bahwa media sosial terutama Tiktok dapat mempengaruhi pola pikir dan moral peserta didik, baik secara positif ataupun negatif. Tiktok dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan moral, tetapi dampaknya bisa menjadi negatif tergantung jenis konten didapat.

Banyaknya konten yang variatif dan mudah diakses dapat mempengaruhi moral peserta didik. Peserta didik dapat mencari konten yang berhubungan dengan nilai moral, norma, etika dan perilaku untuk sekedar hiburan ataupun edukasi. Dalam hal ini Tiktok menjadi

sarana yang dapat mempengaruhi moral peserta didik, bisa sebagai penguatan nilai positif atau sebaliknya, tergantung jenis konten yang dominan.

Tiktok juga menawarkan ruang untuk berkekrativitas dalam menyampaikan pesan moral melalui visual yang menarik, narasi, ataupun interaksi antar pengguna. Hal ini membuat Tiktok tidak hanya sebagai media hiburan saja tetapi bisa sebagai media untuk menguatkan nilai moral jika konten yang disajikan bersifat edukatif.

Walaupun pengaruh Tiktok terhadap moral peserta didik signifikan, nilai koefisien determinasi yang didapat hanya sebesar **14,8%** menunjukkan pengaruhnya relatif kecil. Hal ini menunjukkan hanya sebagian kecil yang dapat dijelaskan dalam menggunakan Tiktok. Sedangkan sisanya **85,2%** dapat dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, teman sebaya dan media massa.

Menurut Utami & Hasibuan (2024) walaupun teknologi dan media sosial dapat mempengaruhi perilaku peserta didik, faktor sosial seperti pengaruh keluarga dan teman sebaya tetap menjadi faktor yang lebih besar. Orang tua dan lingkungan sekolah memiliki peran penting dalam

pembentukan dan penanaman nilai moral yang baik. Sama halnya dengan teman sebaya yang ikut berperan dalam pembentukan sikap moral peserta didik karena sering menjadi model dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan temuan ini, peneliti menyarankan dalam meningkatkan moral peserta didik harus diberikan perhatian pada faktor-faktor sosial, tidak menjadikan Tiktok sebagai salah satu faktor pengaruh. Pendekatan yang bersifat holistik dengan berbagai unsur sosial dapat memberikan dampak yang lebih efektif dalam membentuk moral peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa media sosial Tiktok memiliki pengaruh terhadap moral peserta didik, meskipun pengaruh tersebut tergolong kecil, yaitu sebesar **14,8%**. Hal ini menunjukkan bahwa Tiktok memang berkontribusi dalam membentuk moral peserta didik, baik secara positif maupun negatif, tergantung dari jenis konten yang dikonsumsi. Tiktok dapat menjadi sarana untuk memperkuat nilai moral melalui konten edukatif, kreatif, dan interaktif, namun di sisi lain juga berpotensi menurunkan moral jika peserta didik lebih banyak mengonsumsi konten negatif.

Namun demikian, hasil penelitian ini juga mengungkapkan bahwa sebagian besar faktor yang mempengaruhi moral peserta didik, yaitu sebesar **85,2%**, berasal dari faktor lain di luar penggunaan Tiktok. Faktor-faktor tersebut meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, teman sebaya, dan media lainnya. Oleh karena itu, meskipun Tiktok dapat menjadi salah satu media yang mempengaruhi moral, peran lingkungan sosial seperti keluarga dan sekolah jauh lebih besar dan penting dalam pembentukan moral peserta didik.

Sejalan dengan pendapat para ahli, keluarga, guru, dan teman sebaya memiliki andil besar dalam membentuk karakter dan moralitas peserta didik. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan moral peserta didik harus dilakukan secara menyeluruh (holistik) dengan melibatkan berbagai pihak, tidak hanya bergantung pada media sosial. Pembinaan moral yang efektif memerlukan dukungan dan perhatian dari lingkungan sosial yang terdekat dengan peserta didik agar nilai-nilai moral yang baik dapat ditanamkan dan dikembangkan secara optimal.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik cenderung lebih banyak mengonsumsi konten hiburan dibandingkan konten edukatif di Tiktok,

yang berimplikasi pada berkurangnya akses terhadap informasi yang bersifat edukatif dan informatif. Algoritma Tiktok memperkuat kecenderungan ini dengan menyesuaikan konten yang ditampilkan berdasarkan preferensi pengguna.

Dalam aspek moral, ditemukan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menerapkan kejujuran, yang mengindikasikan bahwa mereka berada pada tahap perkembangan moral pre-conventional, di mana keputusan moral didasarkan pada kepentingan pribadi. Namun, kesadaran akan tanggung jawab telah berkembang ke tahap conventional, yang menunjukkan pemahaman terhadap norma sosial yang berlaku.

Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa Tiktok memiliki pengaruh yang sangat rendah terhadap moral peserta didik kelas X yaitu sebesar **14,8%**, meskipun pengaruh tersebut relatif kecil dibandingkan faktor lain seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan teman sebaya. Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan moral peserta didik, diperlukan pendekatan holistik yang melibatkan berbagai faktor sosial guna membentuk nilai moral yang lebih kuat dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Chairani Asyifah, Mas Agus Firmansyah, D. A. B. (2024). KASUS BULLYING DUNIA PENDIDIKAN DI INDONESIA DARI PERSPEKTIF MEDIA DAN PEMBERITAANNYA. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 9(1).
- Daniati, N. S., Priyatno, A., & Muhdiyati, I. (2024). *Pengaruh Media Sosial TikTok Terhadap Perilaku Moralitas Pada Era Digitalisasi di SDN Caringin 02. 3*, 4091–4106.
- Fakhriana, A., & Fauzihardani, E. (2024). Analisis Pengaruh Tingkat Perkembangan Moral terhadap Tax Compliance. *Jurnal Eksplorasi Akuntansi*, 6(1), 219–231. <https://doi.org/10.24036/jea.v6i1.1152>
- Hibban, M. I. (2024). Sanksi Penyimpangan Moral yang Berlaku di Kehidupan Sosial dalam Sudut Padangan Hukum Islam dan Hukum Negara Republik Indonesia. *Risalah: Jurnal*

- Pendidikan Dan Studi Islam*, 10(1), 379–396.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 54 Tahun 2013 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah. *Lembaran Negara RI*, 53(9), 1689–1699.
- Lilik Nailil Muna, Amalia Firdausi, Rizki Meiday Oktavian, M. N. Z. (2024). Penanaman Emotional Value Dalam Aspek NilaiMoralKarakterSiswa SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 98–102.
- Mawara, R. E. (2023). Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Prodi Ppkn. *Phinisi Integration Review*, 6(2), 344.
<https://doi.org/10.26858/pir.v6i2.48058>
- Nugroho, P., & Rummyeni. (2024). Pengaruh Terpaan Konten Video #Ootd Di Tiktok Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Riau. *Communications*, 6(1), 45–62.
- <https://doi.org/10.21009/communications.6.1.3>
- Permata Sari, I., Wati Pasaribu, I., Zahien Akbar, M. A., & Cikka Octanelsha, B. (2024). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Pembentukan Moral Generasi Milenial Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(5), 751–759.
- Ramadhani, A. F., & Hariko, R. (2022). Subjective Well-Being siswa pengguna Tiktok berdasarkan perbedaan intensitas penggunaan. *Counseling and Humanities Review*, 2(1), 1–6.
<https://doi.org/10.24036/000483chr2022>
- Ratnasari, I. (2021). Digital Marketing pada Start Up dan UMKM. *Yogyakarta: Absolute Media*.
- Salsabila, E. F., Hanggara, G. S., & Dwi, R. (2021). Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Sopan Santun Siswa Smk Pgri 2 Kediri. *Seminar Nasional Virtual, Konseling Kearifan Nusantara*, 32–41.
- Sugiyono, S., & Lestari, P. (2021). *Metode penelitian komunikasi (Kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional)*. Alfabeta Bandung,

CV.

Utami, G. F., & Hasibuan, P. (2024).

2024 Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Pengaruh Perkembangan Moral Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa SMKN 3 Payakumbuh 2024 Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin. 2(10), 261–268.

Wulandari, V., Rullyana, G., &

Ardiansah, A. (2021). Pengaruh algoritma filter bubble dan echo chamber terhadap perilaku penggunaan internet. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 17(1), 98–111.
<https://doi.org/10.22146/bip.v17i1.423>

Berita Digital

<https://regional.kompas.com/read/2024/05/06/093749478/tawuran-antarsekolah-di-purworejo-12-siswa-diamankan-5-jadi-tersangka> diakses pada tanggal 10 Juni jam 13:10

<https://www.antaraneews.com/berita/4051032/kpai-minta-kemkominfo-blokir-game-online-yang-mengandung-kekerasan> diakses pada tanggal 27 Mei jam 20:19

<https://tirto.id/kronologi-kasus-tawuran-pelajar-jogja-pekan-ini-apa->

penyebabnya-gYCK diakses pada tanggal 10 Juni jam 13:26