

SKRIPSI

***USES AND GRATIFICATIONS* PENGGUNAAN TIKTOK
DALAM PENGEMBANGAN KARAKTER SISWA ADEM
REPATRIASI MALAYSIA DI SMK ISLAMIC VILLAGE
KABUPATEN TANGERANG BANTEN**



Oleh :

OLIVIA EKASARI

Nomor Induk Mahasiswa : 105651104520

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2024

SKRIPSI

***USES AND GRATIFICATIONS* PENGGUNAAN TIKTOK DALAM PENGEMBANGAN KARAKTER SISWA ADEM REPATSIASI MALAYSIA DI SMK ISLAMIC VILLAGE KABUPATEN TANGERANG BANTEN**

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi dan
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Disusun dan Diajukan Oleh:

OLIVIA EKASARI

Nomor Induk Mahasiswa : 105651104520

Kepada

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : *Uses And Gratification* Penggunaan TikTok
Dalam Pengembangan Karakter Siswa ADEM
Repatriasi Malaysia Di SMK Islamic Village
Kabupaten Tangerang Banten


Nama Mahasiswa : Olivia Ekasari

Nomor Induk Mahasiswa : 105651104520

Program Studi : Ilmu Komunikasi



Dr. H. Hiyani Malik, S.Sos., M.Si
NBM. 730 727

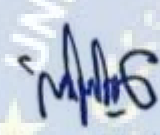
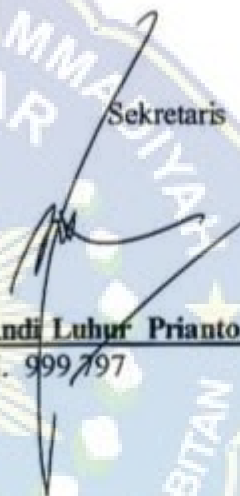


Dr. Syukri, S.Sos., M.Si
NBM. 923 568

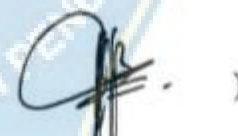



HALAMAN PENERIMAAN TIM

Telah diterima oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar berdasarkan surat keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar dengan Nomor : 0233/FSP/A.4-II/II/45/2024 sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S.I.Kom) dalam program studi Ilmu Komunikasi di Makassar pada hari Selasa tanggal 20 bulan Februari tahun 2024.

Mengetahui:

<p>Ketua</p>  <u>Dr. Hj. Ihyani Malik, S.Sos., M.Si</u> NBM. 730 727	<p>Sekretaris</p>  <u>Dr. Andi Luhur Prianto, S.IP., M.Si</u> NBM. 999 797
--	--

Tim Penguji:

1. Wardah, S.Sos., M.A	
2. Dian Muhtadiah Hamna, S.IP., M.I.Kom	
3. Ami, S.Kom., M.I.Kom	
4. Ahmad Syarif, S.Sos., M.I.Kom	

HALAMAN PERNYATAAN

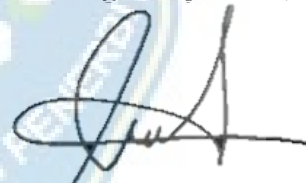
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Olivia Ekasari
Nomor Induk Mahasiswa : 105651104520
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah karya saya sendiri dan bukan hasil plagiat dari sumber lain. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari pernyataan ini benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai aturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 20 Februari 2024

Yang Menyatakan,



Olivia Ekasari

ABSTRAK

Olivia Ekasari. Penggunaan TikTok Dalam Pengembangan Karakter Siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang Banten (dibimbing oleh Wardah dan Nurbiah Tahir)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media sosial TikTok dalam pengembangan Karakter Siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang Banten. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan TikTok dalam pengembangan karakter siswa ADEM Repatriasi Malaysia memberikan hasil yang positif dan negatif. Pada aspek positif (1) keperluan kognitif, siswa memanfaatkan TikTok untuk menambah ilmu pengetahuan untuk meningkat wawasan dan *skill*. (2) Keperluan integratif individu, siswa menggunakan TikTok sebagai media identifikasi diri dimana media berperan dalam pengembangan karakter siswa yaitu dengan mengakses konten penanaman nilai-nilai moral dan motivasi melalui video yang mereka tonton. (3) Keperluan integratif sosial, siswa menggunakan TikTok untuk memperluas jaringan pertemanan (4) Keperluan afektif dan pelepasan, siswa menggunakan TikTok sebagai sarana hiburan dimana media yang berfungsi dalam mengatasi kejenuhan pada saat belajar. Sedangkan pada aspek negatif dari penggunaan TikTok siswa sering mengikuti *trend* bahasa gaul dan kurang bisa menempatkan diri dalam menggunakan bahasa tersebut. Oleh karena itu diperlukannya membentuk karakter yang baik, guru dan kakak pengasuh sudah berupaya untuk menanamkan karakter baik pada siswa. Upaya yang mereka lakukan adalah memberikan nasihat, contoh teladan, pembiasaan dan juga pemberian *punishment* jika siswa berperilaku buruk.

Kata Kunci : Penggunaan TikTok, Pengembangan Karakter, Siswa

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan dan karunia-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini yang berjudul ***“Uses And Gratifications Penggunaan TikTok Dalam Pengembangan Karakter Siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang Banten”***. Tak lupa juga Shalawat dan Salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Rasulullah SAW, sosok yang menjadi suri tauladan bagi umat manusia di muka bumi ini dan semoga kebahagiaan selalu tercurahkan kepada keluarga, sahabat dan umatnya.

Besar harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pihak lain. Tentunya dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak terdapat kekurangan dan keterbatasan ilmu pengetahuan. Namun berkat adanya masukan, bimbingan, arahan, bantuan dan motivasi dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan guna mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dalam kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang yang tercinta dan tersayang yaitu kedua orang tua penulis, Bapa Fahrul Raji dan Ibu Nurhidayah yang telah mendidik dan membesarkan penulis dengan sepenuh hati dan tidak henti-hentinya juga selalu mendoakan, memberikan motivasi dan dorongan kepada penulis sehingga penulis

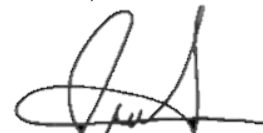
bisa berada dititik ini. Terima kasih juga, kepada adik-adik penulis yaitu Nurmala Dewi, Dian Pertiwi, Nur Syazilah Humaira, Muhammad Rizki Firdaus (Alm) dan Kayla Sintya Azzahra yang selalu memberi semangat dan menjadi motivasi untuk terus melanjutkan pendidikan setinggi mungkin.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada berbagai pihak yang telah banyak membantu penulis selama proses penyusunan skripsi ini, terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Wardah, S.Sos., M.A selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Nurbiah Tahir, S.Sos., M.AP selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya serta dengan sabar untuk memberikan bimbingan, arahan dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Indah Pratiwi Manggaga., S.Sos., MA selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan kepada penulis dari mulai awal mulai perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
3. Ibu Dr. Hj. Ihyani Malik, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Bapak Dr. Syukri S.Sos., M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi dan seluruh staf pengajar Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
6. Seluruh Keluarga Besar Abah Imong dan Seluruh Keluarga Besar Atok Bambang yang selalu memberikan dukungan penuh kepada penulis dalam menempuh pendidikan, baik dukungan moril dan materil.

7. Teman-teman seperjuanganku Nur Fatimah, Nuramira, Asnidar, Martinihani, Suryanti dan Resky Nurawaliyah serta teman-teman angkatan 20 Ilmu Komunikasi dan 20 Value's. Terima kasih sudah menjadi teman dan telah kebersamai penulis selama ini, terima kasih juga atas segala bantuan dari teman-teman yang akan selalu penulis ingat dan kenang selamanya.
8. Seluruh anggota *group* Treasure, Seventeen, EXO, Ikon, B.I dan Enhypen yang secara tidak langsung memberikan semangat dan motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh Keluarga Besar IPMAS SUL-SEL yang menjadi keluarga kedua penulis dalam menempuh pendidikan saat ini.
10. Serta terima kasih juga kepada pihak-pihak yang telah banyak memberikan bantuan, doa dan dukungan selama masa perkuliahan yang tidak dapat penulis tuliskan namanya satu-persatu.
11. Terakhir, untuk diri saya sendiri, terima kasih telah berusaha dan tetap semangat dalam proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih telah bertahan hingga berada dititik ini.

Makassar, 20 Februari 2024



Olivia Ekasari

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENERIMAAN TIM.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Penelitian Terdahulu	10
B. Konsep dan Teori	11
C. Kerangka Pikir	36
D. Fokus Penelitian.....	37
E. Deskripsi Fokus Penelitian.....	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Waktu dan Lokasi Penelitian	40
B. Jenis Penelitian dan Tipe Penelitian	40

C. Informan Penelitian.....	41
D. Teknik Pengumpulan Data.....	42
E. Sumber Data.....	43
F. Teknik Analisis Data.....	44
G. Teknik Pengabsahan Data.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Deskripsi Objek Penelitian.....	47
B. Hasil Penelitian.....	53
C. Pembahasan.....	69
BAB V PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	89



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 3. 1 Informan Penelitian.....	41
Tabel 4. 1 Jumlah Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin.....	52
Tabel 4. 2 Jumlah Siswa Berdasarkan Tingkatan Pendidikan	52
Tabel 4. 3 Jumlah Siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village...	52
Tabel 4. 4 Jumlah Siswa ADEM yang Menggunakan TikTok	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir	37
Gambar 4. 1 Peta Lokasi SMK Islamic Village	48
Gambar 4. 2 Struktur Organisasi SMK Islamic Village	51
Gambar 4. 3 Akun Konten Kreator Edukatif Bahasa Inggris	56
Gambar 4. 4 Akun Konten Kreator Zhafira Aqyla	56
Gambar 4. 5 Konten Kreator Edukasi Editing	57
Gambar 4. 6 Contoh Tugas Pembuatan Video.....	59
Gambar 4. 7 Kegiatan ADEM GOT TALENT BANTEN 2023.....	59
Gambar 4. 8 Konten Kreator Melukis.....	61
Gambar 4. 9 Konten Kreator yang Mendukung Perubahan Mindset.....	62
Gambar 4. 10 Pengikut Akun TikTok Siswa ADEM	65



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era industri 4.0 seperti saat ini internet mempunyai peranan yang penting dalam aspek kehidupan manusia. Pengguna Internet telah meningkat setiap waktu. Penggunaanya mencakup semua kalangan usia, mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa bahkan sampai lansia.

Dikutip dari *Hootsuite* dan *We Are Social* dalam (Maulida, 2022) yang menerbitkan laporan "*Digital 2022 April Global Statshot Report*".

Dari laporan tersebut jumlah pengguna internet didunia telah mencapai 5 miliar atau setara 63 persen populasi penduduk yang diperkirakan mencapai dari 7,93 miliar jiwa. Sedangkan jumlah pengguna media sosial terus meningkat hingga mencapai 4,74 miliar jiwa pada oktober 2022 setara 59,32 persen penduduk global. Terdapat 190 juta pengguna yang baru mengakses media sosial antara oktober 2021 sampai oktober 2022 (Mutia Annur, 2022).

Negara China berada diperingkat pertama sebagai pengguna internet terbesar di dunia dengan jumlah pengguna yang mencapai 1,050 miliar orang, lebih dari setengah jumlah penduduk china yang menggunakan internet. Kemudian India berada diperingkat kedua dengan jumlah pengguna hampir 700 juta orang. Diurutan ketiga adalah Amerika Serikat dengan jumlah pengguna 311,3 juta orang. Sedangkan Indonesia berada di peringkat

keempat pengguna internet terbanyak di dunia dengan jumlah 212,9 juta orang yang telah menggunakan internet (Petrosyan, 2023).

Seiring berjalannya waktu perkembangan fungsi dan tujuan internet tidak hanya digunakan untuk keperluan edukasi dan komersial saja melainkan internet dikembangkan lebih lanjut untuk difungsikan sebagai sarana komunikasi dengan hadirnya beragam jejaring media sosial yang memberikan kemudahan dalam berkomunikasi antara individu satu dengan individu lainnya. Menurut Chris Brogan (2010) dalam (Awaliyah et al., 2021) Media sosial adalah seperangkat alat komunikasi dan kolaborasi baru yang memungkinkan terjadinya berbagai jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia bagi orang awam.

Saat ini media sosial semakin banyak ragam jenisnya. Hampir setiap individu memiliki akun media sosial. Melalui aplikasi jejaring tersebut pengguna dapat mengakses berbagai informasi, berinteraksi serta bisa berekspresi dengan berbagai macam kreativitas mereka. Media sosial yang saat ini banyak digunakan di dunia termasuk Indonesia adalah Aplikasi TikTok.

Sebagaimana yang dikutip Kusuma dalam jurnal. TikTok merupakan media *platform* yang banyak digunakan oleh publik dalam pembuatan video pendek yang berdurasi 15 detik hingga 3 menit disertai dengan musik, filter dan beberapa fitur kreatif lainnya. Aplikasi ini diluncurkan oleh perusahaan Tiongkok, China. *ByteDance* pertama kali meluncurkan aplikasi video

memiliki durasi pendek yang bernama *Douyin*. Hanya dalam waktu 1 tahun, *Douyin* memiliki 100 juta pengguna dan 1 miliar tayangan video setiap hari.

Popularitas *Douyin* yang tinggi membuatnya melakukan perluasan ke luar China dengan nama TikTok. Menurut laporan dari *Sensor Tower*, aplikasi ini diunduh 700 juta kali sepanjang tahun 2019. Hal ini membuat TikTok dapat mengungguli sebagian aplikasi yang berada dibawah naungan *Facebook Inc.* aplikasi ini menempati peringkat kedua setelah *Whatsapp* yang memiliki 1.5 miliar pengunduh (Adawiyah, 2020).

Media sosial TikTok kini banyak digemari oleh para remaja, anak kecil bahkan orang dewasa. Dengan adanya media sosial TikTok, selain digunakan untuk mengekspresikan diri melalui menari, bernyanyi hiburan. Media sosial TikTok juga dapat dimanfaatkan sebagai wadah untuk berbagi tips unik, edukasi, melatih kreativitas, inovasi dan hal bermanfaat lainnya. Dikutip dari *We Are Social* pengguna media sosial TikTok di Indonesia pada Februari 2023 mencapai 109,90 juta pengguna dan berada di urutan kedua terbanyak di dunia setelah Amerika Serikat (AS) yang berada diperingkat pertama dengan 113,25 juta jumlah pengguna (Sadya, 2023).

Namun tidak dapat dipungkiri aplikasi ini banyak digunakan oleh berbagai macam orang dari segala umur tidak menutup kemungkinan terdapat konten-konten yang mengandung unsur negatif di dalamnya. Adanya konten-konten negatif tersebut tentunya dapat membahayakan untuk perkembangan mental penggunanya yang rata-rata remaja yang berusia di bawah 18 tahun karena belum stabilnya dari segi pendirian

maupun pemikiran. Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa dalam hal ini terdapat perkembangan baik itu secara fisik maupun mental.

Adapun ayat yang menyinggung tentang penyebaran informasi terdapat pada Surah Al-Isra ayat 36 :

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

Artinya : “Dan janganlah kamu mengikuti sesuatu yang tidak kamu ketahui. Karena pendengaran, penglihatan dan hati nurani, semua itu akan diminta pertanggungjawabannya” (Q.S Al-Isra : 36).

Dalam ayat ini mengajarkan pentingnya untuk tidak menyebarkan informasi atau mengikuti sesuatu yang tidak diketahui kebenarannya. Hal ini menegaskan bahwa kita akan dimintai pertanggungjawaban atas apa yang kita dengar, lihat, dan pikirkan. Oleh karena itu, kita harus berhati-hati dalam menyebarkan informasi yang tidak kita ketahui kebenarannya.

Menurut Desmita terdapat batasan usia yang umumnya digunakan oleh ahli antara 12 sampai 21 tahun, dapat dikelompokkan antara lain, remaja awal memiliki rentang usia 12-15 tahun, remaja pertengahan 15-18 tahun dan remaja akhir yang memiliki rentang usia 18-21 tahun (Adawiyah, 2020).

Masa remaja merupakan masa perkembangan yang akan dilewati oleh individu. Sedangkan masa perkembangan remaja adalah masa ketika mencapai kematangan mental, emosional, sosial, fisik yang merupakan periode perkembangan individu pada masa peralihan dari masa anak-anak

menuju dewasa. Hal ini mengakibatkan perbedaan karakteristik antara satu dengan yang lain. Perubahan baik secara fisik maupun psikis serta kehidupan sosial yang mendatangkan berbagai persoalan dan tantangan. (Fitri et al., 2018).

Melihat dampak negatif media sosial yang mengkhawatirkan bagi remaja zaman sekarang, perlu arahan, tuntunan, bimbingan, panduan, dan pengawasan dari pihak-pihak seperti orangtua, guru, dan pemangku kepentingan dalam pendidikan anak dan remaja millennial (Ainiyah, 2018).

Seperti penelitian yang dilakukan (Patricia, 2021) menunjukkan intensitas, dan daya tarik berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku kecanduan mahasiswa, sedangkan isi konten pada penggunaan Aplikasi TikTok tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku kecanduan mahasiswa.

Sementara penelitian yang dilakukan (Karini, 2019) menunjukkan peserta didik banyak menghabiskan waktunya di rumah bermain handphone dengan membuat video-video media sosial TikTok. Maka dari itu membuat mereka lupa akan waktu belajar, selain itu mereka lupa juga dengan aktifitas yang lain sehingga mereka hanya ingat dengan apa yang sedang ia mainkan.

Namun adanya aplikasi TikTok juga memiliki dampak positif seperti penelitian yang dilakukan oleh (Siahaan, 2022) menunjukkan media sosial TikTok dapat memberikan dampak kepercayaan diri, penanaman nilai-nilai moral melalui konten yang peserta didik lihat di TikTok. Adapun karakter negatif dari pengaruh TikTok antara lain, pemalas, boro dan

ketidakjujuran. Sedangkan karakter positif dari pengaruh TikTok adalah kreatif dan ceria.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, rata-rata siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village menggunakan aplikasi TikTok. Intensitas penggunaan media sosial yang sering diakses oleh siswa ADEM Repatriasi Malaysia salah satunya adalah media sosial TikTok. Dalam sekali akses siswa dapat menggunakannya satu hingga dua jam. Siswa mengaku bahwa dari TikTok ini banyak memberikan siswa berbagai macam informasi, edukasi, hiburan dll.

Setelah melihat dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari aplikasi TikTok oleh peneliti terdahulu. Peneliti juga ingin mengetahui seperti apa dampak TikTok yang ditimbulkan kepada siswa-siswi ADEM Repatriasi yang berada di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang Banten.

Dikutip dari *website* resmi SMK Islamic Village <http://smkislamicvillage.sch.id/>. SMK Islamic Village merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang berbasis islam di Indonesia. Sekolah yang beralamatkan di Jl. Islamic Raya, Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang ini memiliki tiga kompetensi bidang keahlian diantaranya yaitu Jurusan Teknik Komputer Jaringan, Broadcasting dan Desain Komunikasi Visual. SMK Islamic Village juga merupakan salah satu sekolah yang bekerjasama dengan pemerintah terkait program Afirmasi Pendidikan Menengah atau ADEM.

Pemerintah sendiri telah membuat program Afirmasi Pendidikan Menengah atau disebut sebagai Program ADEM yang tidak hanya berlaku bagi anak-anak dari Provinsi Papua dan Papua Barat, namun juga bagi anak-anak Indonesia yang tinggal di Malaysia dan orangtuanya menjadi Pekerja Migran Indonesia (PMI) di Malaysia.

Program ADEM Repatriasi ini dikelola oleh Sekolah Indonesia Kota Kinabalu (SIKK) yang berada di Sabah Malaysia, Konsulat Jenderal Republik Indonesia Kota Kinabalu, Sabah Bridge, Kementerian Luar Negeri dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (Widayanti, 2022).

Program Beasiswa ADEM Repatriasi Malaysia ini diperuntukkan bagi anak-anak PMI yang telah lulus dari jenjang SMP Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN) guna melanjutkan pendidikan ke jenjang SMA/K di Indonesia untuk mendapatkan pendidikan yang lebih baik. Dalam proses perpindahan dari Malaysia ke Indonesia ini tentunya anak-anak Pekerja Migran Indonesia (PMI) perlu beradaptasi dengan lingkungan sekitar dengan budaya yang lumayan jauh berbeda pada saat tinggal di Malaysia apalagi anak-anak yang lahir dan besar disana.

Adapun dimulainya program ADEM Repatriasi di SMK Islamic Village ini bermula pada tahun 2017 hingga sekarang. Dimulai dari angkatan 2017 yang berjumlah 14 orang, 2018 berjumlah 9 orang, 2019 berjumlah 16 orang, 2020 berjumlah 13 orang, 2021 berjumlah 10 orang, 2022 5 orang dan angkatan 2023 berjumlah 6 orang, menurut data terbaru SMK Islamic Village tahun 2023.

Di zaman sekarang teknologi yang semakin canggih kini memudahkan siapa saja untuk bisa mengakses informasi. Banyak *platform* media sosial yang bisa digunakan salah satunya aplikasi TikTok yang bisa mengakses segala informasi. Selain sebagai untuk hiburan Aplikasi ini juga bisa dimanfaatkan oleh anak ADEM Repatriasi Malaysia sebagai sarana edukasi dan informasi.

Dari beberapa penelitian yang telah dipaparkan pembentukan karakter bagi peserta didik merupakan modal untuk masa depan yang lebih baik. Mempersiapkan peserta didik yang berkarakter merupakan tanggungjawab negara, keluarga dan seorang pendidik menjadi aktor utamanya. Begitupun anak-anak pekerja migran Indonesia yang berada di Malaysia juga berhak mendapatkan pendidikan yang lebih baik agar bisa menciptakan karakter yang baik dan juga bisa bersaing dengan anak-anak Indonesia lainnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dari itu peneliti ingin meneliti tentang bagaimana ***Uses And Gratifications Penggunaan TikTok Dalam Pengembangan Karakter Siswa ADEM Repatriasi Malaysia Di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang Banten***

B. Rumusan Masalah

Bagaimana Penggunaan TikTok Dalam Pengembangan Karakter Siswa ADEM Repatriasi Malaysia Di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang Banten ?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui Penggunaan TikTok Dalam Pengembangan Karakter Siswa ADEM Repatriasi Malaysia Di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang Banten.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan tambahan wawasan yang dapat diperoleh serta menjadi sumber referensi dalam bidang media baru atau *new media*.

2. Secara Praktis

Secara praktisi penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi bahan masukan dan pertimbangan dalam menentukan langkah yang tepat terkait dengan *Uses And Gratifications* Penggunaan TikTok Dalam Pengembangan Karakter Siswa ADEM Repatriasi Malaysia serta sebagai bahan rujukan untuk pengembangan ilmu dan teori serta bahan informasi bagi pengembangan penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Sebagai studi referensi, peneliti memaparkan beberapa referensi jurnal penelitian terdahulu yang relevan untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	(Riska Marini, 2019) PENGARUH MEDIA SOSIAL TIKTOK TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMPN 1 GUNUNG SUGIH KAB. LAMPUNG TENGAH	Metode penelitian kuantitatif Dengan menggunakan teori kognitif sosial (<i>social cognitive theory</i>)	Hasil dari penelitian ini menunjukkan peserta didik banyak menghabiskan waktunya dirumah bermain handphone dengan membuat video-video media social TikTok. Maka dari itu membuat mereka lupa akan waktu belajar, selain itu mereka lupa juga dengan aktifitas yang lain sehingga mereka hanya ingat dengan apa yang sedang ia mainkan.
2.	(Chontiana Siahaan, 2022) STUDI LITERATUR: MEDIA SOSIAL “TIKTOK” DAN PEMBENTUKAN KARAKTER. REMAJA	Menggunakan metode penelitian kualitatif studi literatur menentukan topic penelitian dan dotetapkannya rumusan permasalahan	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Media sosial TikTok dapat memberikan dampak kepercayaan diri, penanaman nilai-nilai moral melalui konten yang peserta didik lihat di TikTok. Adapun karakter negatif dari pengaruh TikTok antara lain, pemalas, boro dan

			ketidakjujuran. Sedangkan karakter positif dari pengaruh TikTok adalah kreatif dan ceria.
3.	(Mela Rahmayani, Muhamad Ramdhani, Fardiah Oktariani Lubis, 2021) PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP PERILAKU KECANDUAN MAHASISWA.	Metode Penelitian Kuantitatif pendekatan analisis linear berganda dengan menggunakan teori determinasi teknologi	Hasil dari penelitian ini menunjukkan intensitas, dan daya tarik berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku kecanduan mahasiswa, sedangkan isi konten pada penggunaan Aplikasi TikTok tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku kecanduan mahasiswa.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang bagaimana digital berpengaruh terhadap pembentukan karakter pada remaja. Kemudian yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada lokasi penelitian dan teori yang digunakan. Adapun teori yang digunakan oleh peneliti yaitu teori *uses and gratifications* sedangkan teori yang digunakan oleh peneliti terdahulu yaitu Riska Marini menggunakan teori kognitif sosial, Chontiana Siahaan yang menggunakan pendekatan studi literatur, sementara Mela Rahmayani dkk menggunakan teori determinasi teknologi.

B. Konsep dan Teori

1. *Uses And Gratifications*

Beberapa teori yang terkenal dari komunikasi massa diantaranya adalah *uses and gratifications*. Teori *uses and gratification* awal mula dilahirkan oleh tiga ilmuwan yakni Elihu Katz, Jay G. Blumler, dan

Michael Gurevitch. Ketiga ilmuwan tersebut menemukan bahwa audiens memiliki hasrat untuk memilih apa yang mereka inginkan dari terpaan media.

Teori ini menunjukkan bahwa masalah utamanya bukan bagaimana media mengubah sikap dan perilaku khalayak, tetapi bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak, membuat sasarannya pada khalayak yang aktif, yang menggunakan media untuk mencapai tujuan tertentu.

Dengan kata lain, pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Pengguna media berusaha mencari sumber media yang paling baik dalam memenuhi kebutuhannya. Artinya pengguna media mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya (Puspianto, 2022)

Terdapat tiga asumsi yang digunakan dalam teori *uses and gratifications* menurut Katz et al. (1973) yakni untuk poin yang pertama audiens memiliki banyak pilihan jenis media. Berbagai pilihan ini muncul sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan audiens. Dalam kasus ini, kebutuhan tersebut digambarkan dari sudut pandang psikologis dan sosial. Poin yang kedua, adalah media berusaha melihat atau mengidentifikasi kebutuhan audiens dalam berbagai bentuk dengan menggunakan teori *uses and gratifications*. Poin yang ketiga, adalah media saling bersaing dengan media lainnya untuk memenuhi kebutuhan audiens (Karunia H et al., 2021).

Teori *uses and gratifications* membantu kita memahami kapan dan bagaimana pengguna media menjadi lebih atau kurang aktif atau konsekuensi dari peningkatan atau penurunan keterlibatan. Banyak asumsi *uses and gratifications* secara jelas dinyatakan oleh para pencetus teori ini. Mereka menyatakan bahwa ada lima asumsi utama dalam teori *uses and gratifications* (Saripudin, 2020).

- a. Khalayak aktif dia menggunakan media dengan memiliki tujuan.
- b. Khalayak memiliki inisiatif untuk menghubungkan kepuasan kebutuhan mereka dengan pilihan media tertentu.
- c. Media bersaing dengan sumber lain untuk memenuhi kebutuhan.
- d. Khalayak memiliki pemahaman yang cukup baik tentang penggunaan media mereka, minat mereka, dan alasan mereka sehingga para peneliti dapat mengetahui manfaatnya.
- e. Publik adalah satu-satunya orang yang dapat menilai nilai isi media.

Riset *uses and gratifications* memfokuskan pada motif sebagai variabel independen yang mempengaruhi penggunaan media. Elihu Katz, Jay G. Blumler, dan Michael Gurevitch (1973) mengidentifikasi serta menganalisis empat faktor mengapa audiens menggunakan media sosial dalam (Child & Haridakis, 2018), beberapa alasan diantaranya adalah:

a. **Keperluan Kognitif**

Keperluan kognitif dapat dicapai atau dipenuhi oleh fungsi pengawasan yang mengacu pada keinginan individu untuk mendapatkan pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai topik. Media menjadi sumber informasi yang penting bagi individu untuk tetap up-to-date tentang berita, peristiwa, isu-isu terkini, dan hal-hal yang menarik minat mereka. Keperluan ini berasaskan kepada keinginan untuk memahami dan menguasai persekitaran serta memuaskan atau untuk memenuhi perasaan ingin tahu.

b. **Keperluan Integratif Individu**

Keperluan integratif individu dipenuhi oleh fungsi kebutuhan identitas dimana keinginan individu untuk menemukan representasi diri mereka dalam media dan membangun pemahaman tentang siapa mereka dan apa yang mereka nilai. Media dapat membentuk persepsi identitas individu dan memberikan ruang bagi individu untuk mengidentifikasi diri dengan sifat, prinsip, atau norma yang mereka anggap sesuai dengan diri mereka.

c. **Keperluan Integratif Sosial**

Kebutuhan integratif sosial adalah mengacu pada keinginan individu untuk menciptakan hubungan yang bersifat

personal serta adanya interaksi sosial. Pengaruh dari media dapat membuat individu memiliki koneksi dengan individu lain.

d. Keperluan Afektif dan Pelepasan (*Escapism*)

Keperluan afektif dan pelepasan dapat dipenuhi oleh pengalihan dan fungsi hiburan dalam memenuhi kebutuhan individu untuk mengalami kesenangan, pengalihan, dan emosi positif melalui konsumsi media. Media hiburan dapat menghilangkan kejenuhan dan memberikan cara untuk bersantai dan menikmati waktu luang.

Palmgreen juga menggunakan dasar yang sama yaitu orang menggunakan media didorong oleh motif-motif tertentu, namun konsep yang ia teliti tidak berhenti sampai itu saja, dengan melanjutkan apakah motif-motif itu telah dapat diteliti oleh media (Saripudin, 2020).

Dengan kata lain, apakah khalayak puas dengan media yang mereka gunakan. *Gratifications Sought* (GS) dan *Gratifications Obtained* (GO) adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan kepuasan.

Model nilai pengharapan Palmgreen sebagai *Gratifications Sought* dalam (Child & Haridakis, 2018). *Gratifications Sought* adalah kepuasan yang dicari atau diinginkan pengguna ketika menggunakan suatu jenis media tertentu. Pengguna akan memilih atau tidak suatu media tertentu dipengaruhi oleh sebab-sebab tertentu, yaitu didasari

motif pemenuhan sejumlah kebutuhan yang ingin dipenuhi Palmgreen (2001).

Selain itu, efek media dapat didefinisikan sebagai penilaian kemampuan media untuk memberikan kepuasan (sejauh mana media membantu memperjelas suatu masalah), dependensi (sejauh mana responden bergantung pada media atau isi mana untuk mendapatkan informasi) dan pengetahuan (sejauh mana responden mengetahui tentang persoalan tertentu).

2. Komunikasi

a. Pengertian Komunikasi

Istilah “komunikasi” berasal dari bahasa latin *communicare* yang berarti berpartisipasi atau memberitahukan. Banyak pakar komunikasi yang berupaya mendefinisikan komunikasi. Salah satunya definisi komunikasi yang dipopulerkan oleh Wilbur Shram menyatakan bahwa komunikasi adalah suatu perwujudan persamaan makna antara komunikator dan komunikan. Komunikasi tidak hanya tukar pendapat, tetapi mencakup lebih luas. Artinya, suatu proses penyampaian pesan di mana seseorang atau lembaga tersebut berusaha mengubah pendapat atau perilaku si penerima pesan atau penerima informasi (A. C. Sari et al., 2018).

Sedangkan menurut Shannon dan Weaver (1949) komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling pengaruh memengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak sengaja. Tidak

terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni, dan teknologi (A. C. Sari et al., 2018).

Sementara definisi komunikasi Menurut Devito (2009) dalam buku (A. A. Sari, 2017) mengatakan bahwa komunikasi merupakan tingkah laku satu orang atau lebih yang terkait dengan proses mengirim dan menerima pesan. Dalam proses penyampaian hingga penyimpulan makna dari pesan tersebut, dapat terjadi kerusakan (*distortion*) karena adanya gangguan (*noise*).

b. Tujuan Komunikasi

Menurut Gordon (1971) tujuan yang hendak dicapai dalam komunikasi adalah kualitas seluruh komunikasi itu, seperti “motivasi”, termasuk dalam seluruh tingkah laku sepanjang komunikasi dan tingkah laku itu melibatkan manusia. Tujuan utama dari proses komunikasi adalah untuk mempengaruhi, menimbulkan empati, menyampaikan informasi, menarik perhatian dan sebagainya (Hariyanto, 2021).

Dikutip dari sumber yang sama secara universal tujuan dari komunikasi dapat di kelompokkan menjadi :

1) Mengubah Sikap (*To Change The Attitude*)

Komunikasi berfungsi untuk mengubah perilaku seseorang. Setelah mengungkapkan (mengkomunikasikan) informasi yang ingin disampaikan, pertanyaan selanjutnya

adalah apakah informasi atau pesan yang disampaikan akan mempengaruhi seseorang dan mengubah sikapnya. Komunikasi mampu mengubah sikap seseorang sesuai dengan harapan komunikator.

2) Mengubah (*To Change The Opinion*)

Selain itu, komunikasi bertujuan untuk mengubah pikiran dan pendapat seseorang, seperti yang diharapkan oleh komunikator. Jika kita mendefinisikan kata-kata dasar komunikasi, bersama-sama, sebagai 'kesetaraan' dalam bahasa Indonesia, kita dapat melihat dengan jelas bahwa tujuan komunikasi adalah untuk mencapai sudut pandang atau pendapat yang sama.

3) Mengubah Perilaku (*To Change The Behavior*)

Adapula pendapat lain dari Joseph A.DeVito tentang tujuan komunikasi adalah sebagai berikut :

1) Penemuan Diri (*Self-Discovery*)

Komunikasi dapat membantu individu dalam memahami diri mereka sendiri. Melalui interaksi dengan orang lain dan refleksi atas pengalaman komunikasi, seseorang dapat mengembangkan pemahaman lebih dalam tentang nilai-nilai, keinginan, dan kepribadian mereka sendiri.

2) Untuk Berhubungan (*To Relate*)

Melalui komunikasi, kita dapat membangun ikatan sosial, menciptakan kedekatan emosional, dan menjalin relasi baik dengan orang lain.

3) Untuk Meyakinkan (*To Persuade*)

Komunikasi juga digunakan untuk meyakinkan atau mempengaruhi orang lain. Komunikator berusaha mempengaruhi pandangan, sikap, atau tindakan komunikan dengan menggunakan argumen dan pesan persuasif.

4) Untuk Bermain (*To Play*)

Komunikasi memiliki elemen hiburan dan rekreasi. Menurut DeVito banyak interaksi sosial memiliki komponen komunikasi yang didasarkan pada keinginan untuk bersenang-senang dan berinteraksi dengan santai.

Tujuan komunikasi setelah menerima informasi adalah agar orang yang menerima informasi tersebut bertindak sebagai respons terhadap stimulus yang diberikan, yaitu bertindak seperti yang diharapkan oleh pemberi informasi.

3. Komunikasi Massa

a. Pengertian Komunikasi Massa

Kata komunikasi massa berasal dari istilah Bahasa Inggris dan kependekan dari kata *mass media communication* (Komunikasi yang menggunakan media massa). Media yang dimaksud adalah media yang dihasilkan oleh teknologi modern baik cetak maupun

elektronik. Kita perlu memahami bahwa kata “massa” yang terselip dalam kata komunikasi massa memiliki perbedaan dengan massa dalam artian secara umum.

Kata “massa” dalam arti umum lebih terkait secara sosiologis, yaitu kumpulan individu yang berada di suatu lokasi tertentu. Sementara kata “massa” dalam arti komunikasi massa lebih terkait dengan orang yang menjadi sasaran media massa atau penerima pesan media massa. Mereka digambarkan sebagai orang banyak yang tidak harus berada di lokasi yang sama, bisa tersebar di berbagai lokasi, dalam waktu yang sama atau hampir bersamaan menerima pesan komunikasi massa yang sama (Ambar, 2017).

Berikut beberapa definisi komunikasi massa yang digunakan para ahli komunikasi massa dalam buku (Hadi et al., 2021) :

- 1) Janowitz (1968) berpendapat komunikasi massa terdiri atas lembaga dan teknik dari kelompok tertentu yang menggunakan alat teknologi (pers, radio, film dan sebagainya) untuk menyebarkan konten simbolis kepada khalayak yang besar, heterogen dan sangat tersebar.
- 2) Sedangkan menurut Jay Black dan Frederick C. Whitney (1988) “*Mass communication is a process whereby mass-produced message are transmitted to large, anonymous, and heterogeneous masses of receivers*” (Komunikasi adalah sebuah proses dimana pesan-pesan yang diproduksi secara

massa/tidak sedikit disebarkan kepada massa penerima pesan yang luas, anonim dan heterogen).

- 3) Sementara menurut Onong Uchjana Effendy (2000) Komunikasi massa ialah penyebaran pesan dengan menggunakan media yang ditujukan kepada massa yang abstrak, yakni sejumlah orang yang tidak tampak oleh si penyampai pesan.
- 4) Ada juga definisi komunikasi massa menurut Canggara (2010) media merupakan alat atau sarana yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan dari komunikator kepada khalayak. Sedangkan media massa adalah alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari sumber kepada khalayak dengan menggunakan alat-alat komunikasi, seperti surat kabar, film, radio serta televisi (Prasetyo, 2020).

b. Ciri-Ciri Komunikasi Massa

Menurut Denis McQuail dalam (Ambar, 2017) komunikasi massa memiliki beberapa ciri-ciri yang membedakannya dari jenis komunikasi lainnya :

- 1) Sumber komunikasi massa bukanlah satu orang, melainkan suatu organisasi formal dan “sang pengirim” nya seringkali merupakan komunikator profesional.
- 2) Pesannya tidak unik dan beraneka ragam, serta dapat diperkirakan.

- 3) Pesan seringkali “diproses”, distandarisasi, dan selalu diperbanyak.
- 4) Penerima merupakan bagian dari khalayak luas.

Komunikasi massa seringkali mencakup kontak secara serentak antara satu pengirim dengan banyak penerima, menciptakan pengaruh luas dalam waktu singkat dan menimbulkan respon seketika dari banyak orang secara serentak.

c. Fungsi Komunikasi Massa

Fungsi komunikasi massa dikemukakan oleh Effendy dalam (Qudratullah, 2016) secara umum yaitu:

1) Fungsi Informasi

Fungsi memberikan informasi ini diartikan bahwa media massa adalah penyebar informasi bagi pembaca, pendengar atau pemirsa. Berbagai informasi dibutuhkan oleh khalayak media massa yang bersangkutan sesuai dengan kepentingannya.

2) Fungsi Pendidikan

Media massa banyak menyajikan hal-hal yang sifatnya mendidik seperti melalui pengajaran nilai, etika, serta aturan-aturan yang berlaku kepada pemirsa, pendengar atau pembaca.

3) Fungsi Memengaruhi

Media massa dapat memengaruhi khalayaknya baik yang bersifat pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*affective*), maupun tingkah laku.

4. *New Media*

Media baru (*new media*) secara bahasa berarti saluran penyampaian pesan atau informasi yang baru. Berbeda dengan media lama (media konvensional), yang terdiri dari media cetak dan media elektronik (penyiaran) seperti radio, televisi, dan film. Media baru adalah media yang tersedia secara online. Persyaratan untuk mengaksesnya harus menggunakan perangkat seperti gadget, komputer dan koneksi internet.

"Media baru" adalah istilah yang sering digunakan untuk menyebut aplikasi Web 2.0. Aplikasi Web 2.0 juga identik dengan konten digital yang dapat didistribusikan secara masif dan interaktif melalui internet. Konten internet ini terdiri dari gabungan berbagai jenis media, teks, gambar, suara, dan video, dan dikombinasikan dengan kemampuan interaktifnya, mampu mengalahkan semua jenis media yang pernah ada sebelumnya. Keuntungan tambahan ditambahkan dengan keberadaan dokumentasi yang dapat diakses. Setiap saat, orang yang memiliki akses ke internet dapat melihat artikel atau berita yang ditayangkan bertahun-tahun lalu. (Gafar & Abdoel, 2008)

Penggunaan multimedia, hypertextual, dispersal, virtuality, dan interactivity membuat internet berbeda dengan jenis komunikasi lainnya. Multimedia didefinisikan sebagai sebuah medium yang mengandung banyak konten, termasuk teks, audio, video, gambar animasi, dan berbagai jenis konten interaktif lainnya.

Menurut Robert Logan dalam bukunya yang berjudul Memahami Media Baru, menyatakan bahwa media baru “sangat mudah diproses, disimpan, diubah, diambil, hyper-linked, dan mungkin yang paling radikal dari semuanya, mudah dicari dan diakses”(Z Hamson, 2019).

Menurut Mondry (2008) New Media adalah media online yang berbasis teknologi, bersifat fleksibel serta interaktif, berfungsi secara publik maupun privat dengan menggunakan. Sedangkan menurut Creeber & Martin (2009) New Media (media online) yang diartikan sebagai produk komunikasi yang termediasi teknologi, terdapat bersama komputer digital (Feroza & Misnawati, 2021).

5. Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Menurut Karjaluoto (2008) istilah media sosial menggambarkan sebuah media sehingga para pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi dan memberi kontribusi di dalam media tersebut. Karakteristik umum yang dimiliki setiap media sosial yaitu adanya keterbukaan dialog antar para pengguna.

Sosial media dapat dirubah oleh waktu dan diatur ulang oleh penciptanya, atau dalam beberapa situs tertentu, dapat diubah oleh suatu komunitas. Selain itu sosial media juga menyediakan dan membentuk cara baru dalam berkomunikasi. Seperti diketahui, sebelum muncul dan populernya media sosial, kebanyakan orang berkomunikasi dengan cara SMS atau telpon lewat handphone. Namun sekarang dengan adanya media sosial, orang cenderung berkomunikasi lewat layanan obrolan (*chat*) atau berkirim pesan lewat layanan yang tersedia di media sosial (Sitorus, 2018).

b. Jenis-Jenis Media Sosial

Berdasarkan Karjaluoto (2008), media sosial terdiri dari 6 macam, antara lain sebagai berikut :

- 1) Blog (*blogs or web blogs*), yaitu sebuah *website* yang dapat digunakan untuk memasang tulisan, baik oleh satu orang atau kelompok, dan juga menyediakan ruang sehingga pembaca tulisan dapat memberi komentar. Banyak macam-macam blog di dunia, dan blog menjadi populer karena menyediakan perspektif yang utuh dan asli mengenai topik-topik tertentu.
- 2) Forum (*Forums*), yaitu sebuah situs dimana beberapa pengguna (*users*) dapat menyusun topik dan mengomentari topik yang dibuat. Semua orang yang mengunjungi situs tersebut dapat memberikan komentar. Selain itu, biasanya forum ini dijadikan rujukan bagi mereka yang tertarik pada suatu topik. Contoh dari

forum yang cukup populer adalah Kaskus. Didalam Kaskus terdapat berbagai topik yang diciptakan oleh para pengguna situs atau diusulkan oleh para pengunjung situs tersebut.

3) Komunitas Konten (*content communities*), yaitu situs yang memungkinkan pengguna (*users*) untuk memasang atau menyebarkan konten. Konten yang dipasang dan disebarkan biasanya berupa video atau foto untuk bercerita dan berbagi. Beberapa situs ini menyediakan layanan untuk voting, sehingga pengunjung dapat ikut menentukan relevansi konten yang akan dipasang dan disebarkan.

4) Dunia virtual (*virtual worlds*), merupakan sebuah situs yang menyediakan dunia virtual bagi para pengunjungnya. Yaitu dunia yang seolah-olah nyata, dikarenakan pengunjung bisa saling berinteraksi dengan pengunjung lainnya, namun pada dasarnya dunia tersebut hanya ada di dalam internet. Salah satu contoh yang cukup populer dari dunia virtual adalah situs *game online*. Pengunjung dapat berinteraksi dan berjuang bersama dengan pengunjung lain atau dapat juga bersaing dengan pengunjung lain.

5) Wikis, yaitu situs penghasil data-data atau dokumen-dokumen. Dalam situs ini, pengunjung yang telah diterima sebagai pengguna (*users*) resmi dapat mengganti atau menambah

konten yang ada dalam situs dengan sumber yang lebih baik.

Wikipedia merupakan salah satu contoh dari situs wikis.

- 6) Jejaring Sosial (*social networks*), yaitu komunitas virtual yang memungkinkan pengguna (*users*) untuk berkoneksi dengan pengguna (*users*) yang lainnya. Beberapa situs jejaring sosial dibuat untuk memperluas jaringan kelompok, sementara yang lainnya dibuat berdasarkan wilayah tertentu saja (contohnya LinkedIn). Salah satu media sosial yang cukup populer yaitu jejaring sosial. Jejaring sosial merupakan struktur sosial yang terdiri dari elemen-elemen individual atau organisasi. Jejaring ini menunjukkan jalan dimana mereka berhubungan karena kesamaan sosialitas, mulai dari mereka yang dikenal sehari-hari sampai dengan keluarga.

c. Fungsi Media Sosial

Media sosial adalah jenis media online di mana orang dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan membuat konten. Beberapa contoh media sosial termasuk blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual. Sebenarnya, media sosial dan sosial network adalah media yang menyampaikan informasi, tetapi cara mereka menyampaikan informasinya berbeda.

Banyak orang di seluruh dunia menggunakan berbagai jenis media sosial, seperti Blogger, Facebook, Yahoo Messenger, dan YouTube, antara lain. Media sosial juga memiliki banyak manfaat

dalam kehidupan sehari-hari, seperti membantu berjualan, menemukan orang baru, dan berkumpul dengan orang lain. Namun, media sosial juga memiliki efek positif dan negatif, seperti berfungsi sebagai media komunikasi, tempat mencari informasi, meningkatkan tindak kejahatan, dan menghasilkan candu.

6. TikTok

a. Sejarah dan Pengertian TikTok

TikTok merupakan sebuah platform video musik dan jejaring sosial asal Tiongkok, Negeri tirai bambu yang diluncurkan pada september 2016 oleh Zhang Yiming. Aplikasi TikTok, adalah platform video pendek yang dibuat dengan video berdurasi 15 detik yang berisikan audio visual. Di negeri asalnya sendiri aplikasi ini lebih sering disebut dengan nama douyin dan di dunia internasional disebut dengan TikTok.

Ada banyak konten video yang dapat dibuat dengan mudah diaplikasi media sosial TikTok. Penggunaanya tidak hanya dapat melihat dan menirukan, tetapi mereka juga dapat membuat video dengan cara mereka sendiri. Mereka dapat menuangkan berbagai video yang kreatif berdasarkan ide-ide mereka. Mereka tidak hanya dapat menghasilkan video-video menarik dengan menari, lipsync, dan fitur lainnya, tetapi mereka juga dapat memiliki pengetahuan baru melalui video edukasi pembelajaran yang dibuat oleh konten kreator lain.

Perbedaan aplikasi TikTok dengan media sosial lain adalah aplikasi TikTok memiliki berbagai macam fitur yang bisa dinikmati penggunaanya seperti adanya fitur *special effects* yang terdiri dari *effects shaking* dan *shivering* yang berfungsi untuk menciptakan sebuah video yang menarik selain itu diengkapi dengan fitur music background dari berbagai artis terkenal dari berbagai penjuru dunia, dan fitur wajah. Penggunaanya dapat membuat video dengan berbagai rupa tampilan wajah unik mulai dari wajah lucu, seram, sedih, marah dan lain-lain (Rosdina & Nurnazmi, 2021).

b. Cara Penggunaan TikTok

Adapun cara menggunakan aplikasi TikTok dalam (SITORUS, 2018) adalah sebagai berikut :

1) Cara merekam video

Yang paling utama sebelum mengedit video kece, Anda harus merekam video terlebih dahulu. Cara menggunakan aplikasi Tik-Tok berikut ini bisa Anda lakukan dengan langkah-langkah di bawah ini:

- a) Masuk ke aplikasi TikTok yang sudah di-*download*.
- b) Untuk merekam video, Anda bisa langsung klik simbol *plus (+)* pada bagian tengah.

Anda kemudian dapat memilih genre musik yang Anda inginkan. TikTok memiliki daftar lagu yang luas dari lagu lokal, Korea, dan Barat, jadi Anda dapat memilih genre lagu

apa pun. Untuk melihat berbagai genre musik lainnya, klik "*more*".

Tik-Tok akan menampilkan semua daftar lagunya secara otomatis setelah Anda memilih genre atau kategori lagu yang Anda inginkan. Anda dapat mencoba memilih lagu yang Anda sukai di sini. Setelah itu klik *confirm to use and begin shooting*.

Selain itu, Anda dapat memilih tipe gerakan video antara *epic, slow, normal, fast*, atau *flash*, klik salah satunya saja. Setelah Anda klik efek, Tik-Tok akan menampilkan berbagai efek yang dapat Anda download untuk digunakan pertama kali. Klik saja pada efek yang Anda inginkan, dan efek tersebut akan digunakan secara otomatis ke dalam video Anda.

Anda dapat langsung merekam videonya dengan menekan tombol *hold* jika Anda merasa puas dengan semua efeknya. Namun, jika Anda kesulitan terus menekan tombol *hold*, Anda dapat mengubahnya ke bagian *Shooting Tap*, jadi Anda hanya perlu menekan satu kali untuk merekam video.

2) Cara edit video yang sudah direkam

Setelah merekam video, rasanya tidak lengkap jika belum diedit. Mengeditnya sangat mudah dan sederhana. Anda dapat mengikuti beberapa cara di sini:

- a) Setelah merekam selesai, beberapa opsi akan ditampilkan secara otomatis. Anda bisa menyimpan rekaman langsung atau Anda ingin mengeditnya terlebih dahulu. TikTok menyediakan tiga fitur edit untuk mengedit musik, suara, dan efek khusus.
- b) Mulai dari mengedit lagu, Anda dapat langsung klik edit musik. Fitur ini hanya memungkinkan Anda memilih bagian lagu saja, yang dapat Anda lakukan dengan menggeser simbol kuning ke kanan dan ke kiri. Setelah Anda memilih bagian lagu yang diinginkan, Anda dapat langsung klik tanda *checklist* yang ada di dalam kotak berwarna pink.
- c) Untuk mengedit suara, Anda bisa langsung klik Sound. Fitur ini memungkinkan Anda mengatur seberapa besar volume *original soundtrack* dan *soundtrack*, dengan menggeser setiap bulatan putih. Anda kemudian dapat memilih tanda *checklist*.
- d) Sudah selesai dengan musik dan sound, saatnya Anda menambahkan efek menarik untuk video. Caranya, Anda bisa klik pada fitur *special effects*. Nah, di bagian *Filter Effects*, Anda bisa pilih beragam efek seperti *shake*, *illusion*, *black magic* dan lainnya, pilih dan klik salah satunya saja.

- e) Setelah Anda menyelesaikan penggunaan *Filter Effects*, Anda dapat mengubah *Time Effects*. Fungsi dari efek waktu ini adalah untuk memberikan efek pada durasi video tertentu. Klik salah satu efeknya, kemudian atur penempatan efek dengan menggeser bulatan hijau di bagian durasi video. Jika durasi video sudah cukup, Anda dapat langsung klik *save* di pojok kanan atas.
- f) Anda bisa menyimpan hasilnya dengan klik *draft*. Namun, jika Anda ingin langsung meng-upload ke sosial media maka klik *post*.

7. Pengembangan Karakter

Menurut Aristoteles dalam Lickona (1991) mendefinisikan karakter yang baik adalah sebagai kehidupan yang benar-benar menjalankan perilaku dalam hubungannya dengan orang lain dan dalam hubungannya dengan diri sendiri. Sedangkan definisi karakter menurut Michael Novak adalah “campuran yang kompatibel semua kebajikan diidentifikasi oleh tradisi keagamaan, cerita sastra, bijak, dan pikiran sehat orang-orang sepanjang sejarah”(Fahroji, 2020).

Karakter dipahami memiliki tiga bagian dimensi yang saling terkait, yaitu: pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral feeling*), dan tindakan moral (*moral action*). Karakter yang baik terdiri dari pengetahuan yang baik, perasaan yang baik, dan melakukan yang

baik kebiasaan-kebiasaan pikiran, hati, serta kebiasaan tindakan. Kemudian Lickona (1991), menjelaskan pendidikan karakter dalam (Fahroji, 2020) sebagai berikut:

a. *Moral Knowing*

1) *Moral Awareness* (kesadaran moral). Sebuah kegagalan moral umum pada orang-orang dari segala usia adalah kebutaan moral, kita hanya tidak melihat cara-cara situasi yang sedang terjadi melibatkan isu moral dan sebutan bagi pertimbangan moral anak muda perlu tahu bahwa tanggung jawab moral mereka yang pertama adalah dengan menggunakan kecerdasan mereka untuk melihat saat situasi membutuhkan penilaian moral dan kemudian berpikir secara cermat tentang tindakan apa yang tepat.

2) *Knowing Moral Values* (memahami atau mengetahui nilai-nilai moral). Nilai-nilai moral seperti menghormati kehidupan dan kebebasan, tanggung jawab terhadap orang lain, kejujuran, keadilan, toleransi, sopan santun, disiplin diri, integritas, kebaikan, kasih sayang, dan keberanian mendefinisikan banyak cara untuk menjadi orang baik. Mengetahui nilai juga berarti memahami bagaimana menerapkannya dalam berbagai situasi.

3) *Perspective-taking* (perspektif pengambilan keputusan). Perspektif pengambilan keputusan adalah kemampuan untuk

mengambil sudut pandang orang lain, melihat situasi seperti yang mereka lihat, menggambarkan bagaimana mereka mungkin berpikir, bereaksi, dan merasakan.

4) *Moral Reasoning* (penalaran moral). “*Moral reasoning involves understanding what it means to be moral and why we should be moral*”. (Penalaran moral melibatkan memahami apa yang dimaksud menjadi bermoral dan mengapa kita harus bermoral).

5) *Decision Making* (pengambilan keputusan). Yang mampu berpikir satu cara melalui masalah moral dalam cara ini adalah keterampilan pengambilan keputusan reflektif. Sebuah pertanyaan apa yang saya pilih, apa yang konsekuensi pendekatan untuk membuat keputusan moral telah diajarkan bahkan untuk anak-anak prasekolah.

6) *Self-knowledge* (pengetahuan diri sendiri). Mengetahui diri sendiri adalah jenis yang paling sulit untuk memperoleh pengetahuan moral, tetapi perlu untuk pengembangan karakter. Menjadi orang yang bermoral membutuhkan kemampuan untuk meninjau perilaku kita sendiri dan kritis mengevaluasinya.

b. *Moral feeling*

Sisi emosional dari karakter telah banyak diabaikan dalam pembahasan pendidikan moral, tetapi hal itu sangat

penting. Sekedar tahu apa yang benar tidak menjamin perilaku yang baik. Orang dapat menjadi begitu pintar tentang hal-hal yang benar dan salah tetapi masih salah dalam memilih.

Terdapat 5 hal aspek dari emosi yang harus mampu dirasakan oleh seseorang untuk menjadi manusia yang berkarakter yaitu:

- 1) *Conscience* (hati nurani) memiliki 2 sisi: Sisi kognitif tahu apa yang benar dan sisi emosional merasa wajib melakukan apa yang benar. Banyak orang tahu apa yang benar tetapi merasa sedikit kewajiban untuk bertindak sesuai dengan kebenaran tersebut.
- 2) *Self-esteem* (harga diri). Ketika kita memiliki ukuran yang sehat untuk harga diri; kita menilai diri sendiri. Ketika kita menilai diri sendiri, kita menghargai diri kita. Kita tidak akan menganiaya diri dan pikiran atau membiarkan orang lain menganiaya kita. Ketika kita memiliki harga diri, kita tidak tergantung persetujuan orang lain.
- 3) *Empathy* (empati). Empati adalah memahami dan mengamati keadaan orang lain, dan mencintai kebaikan. Bentuk tertinggi dari karakter adalah menjadi benar-benar dengan sesuatu kebaikan.

4) *Self-control* (pengendalian diri). Emosi dapat terjadi karena berbagai alasan. Itulah satu alasan mengapa kontrol diri adalah penting dalam moral.

5) *Humility* (rendah hati). Rendah hati adalah moral yang terabaikan tetapi merupakan bagian penting dari karakter baik. Rendah hati adalah sisi afektif dari pemahaman diri. Ia terbuka terhadap keaslian kebenaran dan kemauan untuk memperbaiki kegagalan kita.

c. *Moral Action*

Tindakan moral merupakan hasil (*outcome*) dari dua bagian karakter di atas. Jika orang memiliki kualitas moral dari kepandaian dan emosi yang telah dijelaskan, mereka cenderung melakukan apa yang mereka tahu dan rasakan itu benar.

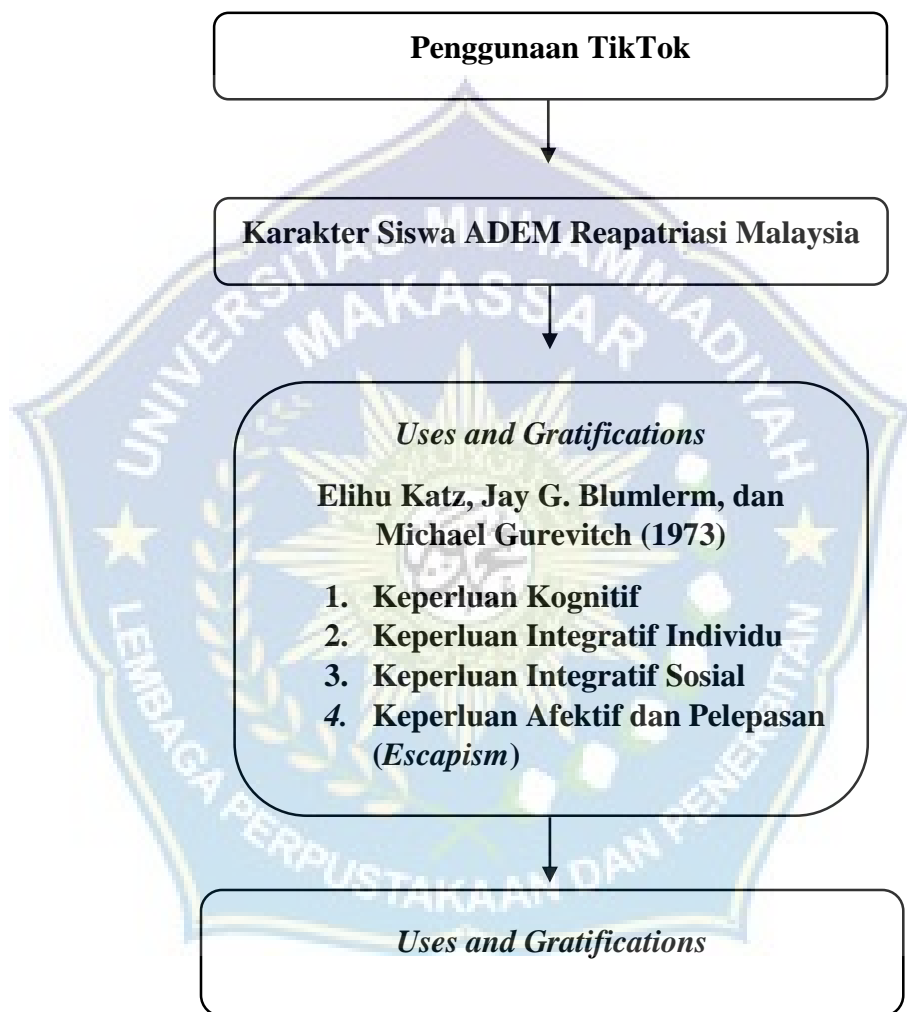
C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan model konseptual untuk memperjelas tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang didefinisikan sebagai masalah yang penting. Teori adalah konsep-konsep dan generalisasi-generalisasi hasil penelitian. Oleh karena itu, perlu dibangun kerangka teoritis yang memuat gagasan-gagasan pokok untuk memperjelas penelitian.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti mengemukakan indikator *uses and gratifications* menurut Elihu Katz, Jay G. Blumler, dan

Michael Gurevitch (1973) yaitu : (1) Keperluan Kognitif, (2) Keperluan Integratif Individu, (3) Keperluan Integratif Sosial, (4) Keperluan Afektif dan Pelepasan (*Escapism*).

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir



D. Fokus Penelitian

Fokus pada penelitian ini adalah mengenai *Uses And Gratifications* Penggunaan TikTok Dalam Pengembangan Karakter Siswa ADEM Repatriasi Malaysia Di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang Banten dengan menggunakan teori *Uses And Gratifications* yang terdiri dari

beberapa indikator yaitu : (1) Keperluan Kognitif, (2) Keperluan Integratif Individu, (3) Keperluan Integratif Sosial, (4) Keperluan Afektif dan Pelepasan (*Escapism*).

E. Deskripsi Fokus Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah diuraikan, penulis mendeskripsikan fokus penelitian yang akan diteliti :

1. Keperluan Kognitif berupa kebutuhan Informasi siswa ADEM repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village Kab. Tangerang, Banten yang dapat membantu dalam proses belajar dan dapat mengembangkan bakat dan skill siswa.
2. Keperluan Integratif Individu berupa kebutuhan siswa ADEM repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village Kab. Tangerang, Banten dalam menemukan representasi diri, mengidentifikasi diri berdasarkan sifat, prinsip atau norma yang dianut untuk meningkatkan kualitas karakter, pemahaman nilai-nilai, atau mempengaruhi perilaku mereka di sekolah dan kehidupan sehari-hari.
3. Keperluan Integratif Sosial berupa kebutuhan siswa ADEM repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang, Banten dalam membangun hubungan sosial.
4. Keperluan Afektif dan Pelepasan (*Escapism*) berupa kebutuhan siswa ADEM repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village Kab. Tangerang, Banten dalam mengatasi stres, meningkatkan

kegembiraan, atau mengisi waktu luang dengan kegiatan yang bermanfaat.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama dua bulan tertanggal sejak 20 November 2023 – 20 Januari 2024. Adapun yang menjadi lokasi penelitian penulis yang bertempat di SMK Islamic Village yang berlokasi di Jalan Islamic Raya Blok C2 No.1, Kecamatan Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten.

B. Jenis Penelitian dan Tipe Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif untuk memberikan gambaran dan tinjauan objektif dari judul penelitian tentang bagaimana *Uses And Gratifications* Penggunaan TikTok Dalam Pengembangan Karakter Siswa ADEM Repatriasi Malaysia Di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang Banten.

2. Tipe Penelitian

Adapun tipe penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*) merupakan suatu penelitian yang dilakukan langsung dilapangan. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif atau pemaparan, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari

orang-orang dan perilaku yang dapat diamati dan berkaitan dengan fokus penelitian(Sugiyono, 2013).

C. Informan Penelitian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia informan diartikan sebagai “orang yang memberikan informasi”. Sedangkan informan dalam penelitian menurut Moelong J. Lexy (1995) diartikan dengan orang-orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi situasi dan kondisi latar penelitian (Sulaiman, 2016).

Teknik penentuan informan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Menurut (Sugiyono, 2013) “teknik *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu”.

Informan (narasumber) penelitian merupakan orang yang memiliki informasi tentang subjek penelitian. Sesuai dengan kebutuhan peneliti terkait *uses and gratifications* penggunaan TikTok dalam pengembangan karakter siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village, maka informan dalam penelitian yaitu:

Tabel 3. 1 Informan Penelitian

No	Nama	Keterangan
1.	Meisy Kurnia Putri, S.E	Guru Pendamping Siswa ADEM
2.	Kholis	Kakak Pengasuh Asrama Putra

3.	Khairiah Wiwik	Kakak Pengasuh Asrama Putri
4.	Ahmad Danial Qhuzayri	Siswa ADEM Kelas X
5.	Jasmin Nurul Fadilah	Siswa ADEM Kelas XI
6.	Arianti	Siswa ADEM Kelas XII

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian dalam hal ini yaitu siswa ADEM Repatriasi Malaysia, untuk melihat dari dekat proses kegiatan yang dilakukan dengan cara mengamati, mencatat dan menganalisa secara sistematis terhadap gejala atau objek yang akan diteliti.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu Teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara (*interview*) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara dan narasumber yang diwawancarai melalui komunikasi langsung. Dimana dalam penelitian ini wawancara akan dilakukan kepada informan yang telah dipaparkan sebelumnya untuk mengetahui Penggunaan TikTok dalam pengembangan karakter siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang, Banten.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini adalah suatu Teknik dimana data diperoleh dari dokumen yang ada pada benda-benda tertulis, buku-buku ataupun hal yang berkaitan dengan objek penelitian. Dalam hal ini untuk memperoleh hasil dokumentasi wawancara serta hal-hal lain yang berkaitan dengan penelitian.

E. Sumber Data

Sumber data terbagi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung (dari tangan pertama), sementara data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada. Berdasarkan uraian tersebut maka sumber data dibedakan menjadi dua yaitu :

1. Sumber data primer yaitu sumber data pokok utama dan langsung dengan kata lain sumber data itu diperoleh dari wawancara hingga pengamatan yang dilakukan terkait dengan mengetahui *uses and gratifications* penggunaan TikTok dalam pengembangan karakter siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang, Banten.
2. Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dari pencacatan dokumen-dokumen pendukung atau arsip lainnya seperti peraturan tertulis (jika ada), keadaan personalisasi, sarana dan prasana yang mendukung dan yang berkaitan *uses and gratifications* penggunaan

TikTok dalam pengembangan karakter siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang, Banten.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data ialah langkah selanjutnya untuk mengolah data dari hasil penelitian menjadi data, dimana data diperoleh, dikerjakan dan dimanfaatkan sedemikian rupa untuk menyimpulkan persoalan yang diajukan dalam menyusun hasil penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif (*interactive model of analysis*). Dalam model ini terdapat 3 komponen pokok Menurut Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2013) ketiga komponen tersebut yaitu :

1. Reduksi Data merupakan komponen pertama analisis data yang mempertegas, membuat fokus, membuang hal yang tidak penting dan mengatur data sedemikian rupa sehingga simpulan dapat dilakukan.
2. Sajian Data merupakan suatu rakitan informasi yang memungkinkan kesimpulan. Secara singkat dapat berarti cerita sistematis dan logis supaya makna peristiwanya menjadi lebih mudah dipahami.
3. Penarikan Kesimpulan dalam awal pengumpulan data peneliti sudah harus mulai mengerti apa arti dari hal-hal yang ditemui dengan mencatat peraturan-peraturan, sebab akibat dan berbagai proporsi sehingga penarikan kesimpulan dapat dipertanggungjawabkan.

G. Teknik Pengabsahan Data

Data yang sudah terkumpul melalui teknik pengumpulan data dapat di uji keabsahannya melalui sebuah uji keabsahan data. Cara pengujian kredibilitas data atau kepercayaan terhadap hasil penelitian dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, dan *member check* (Sugiyono, 2013).

Sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Salah satu caranya adalah dengan proses triangulasi. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber, adapun bentuk triangulasi yaitu sebagai berikut :

1. Triangulasi Sumber

Membandingkan cara mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda. Misalnya membandingkan hasil pengamatan dengan wawancara, membandingkan apa yang dikatakan umum dengan yang dikatakan pribadi.

2. Triangulasi Teknik

Untuk memperoleh data informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini, maka untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu digunakan untuk validitas data yang berkaitan dengan pengecekan sebagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Perubahan suatu proses dan perilaku manusia mengalami perubahan dari waktu ke waktu sehingga untuk mendapatkan data yang sah melalui observasi penelitian perlu diadakan pengamatan tidak hanya satu kali pengamatan saja.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

1. Gambaran Umum dan Profil SMK Islamic Village

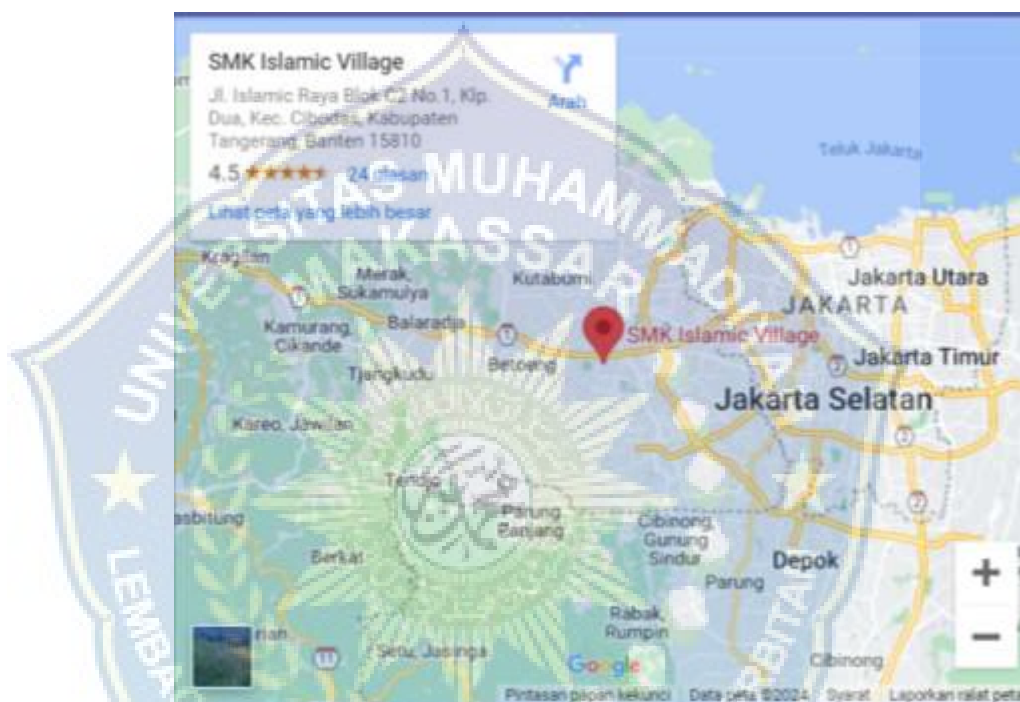
Yayasan Islamic Village adalah pelopor Islamic School di sekitar wilayah Tangerang. Didirikan oleh H. Junan Helmy Nasution pada tanggal 17 Agustus 1972. Sesuai dengan namanya Islamic Village merupakan sebuah kawasan perumahan yang memiliki konsep hunian islami yang memiliki visi yaitu mewujudkan masyarakat yang tumbuh dan berkembang di atas nilai-nilai ajaran Islam. Untuk mewujudkan visi atau harapan tersebut Yayasan Islamic Village menetapkan dua bidang garapan utama, yaitu sosial dan pendidikan.

Di bidang sosial yayasan berusaha memberdayakan golongan masyarakat lemah, khususnya anak-anak yatim piatu, terlantar dan tidak mampu dengan memberinya bekal pendidikan dan keterampilan yang layak. Sedangkan di bidang pendidikan, yayasan merencanakan program pembinaan terencana dan sistematis untuk menghasilkan generasi islam yang dapat diandalkan di masa yang akan datang. Islamic Village dilengkapi berbagai fasilitas seperti ibadah, pendidikan, kesehatan, dan sentra ekonomi. Sekolah Islamic Village terdiri dari tingkat PAUD, TK, SD, SMP, SMA, SMK dan Perguruan Tinggi.

SMK Islamic Village sendiri merupakan sekolah menengah kejuruan yang berbasis islam di Indonesia. Sekolah yang beralamatkan

di Jl. Islamic Raya No. 1, Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten. Sekolah swasta yang berakreditasi A ini sudah berdiri sejak tahun 1997 dan telah meluluskan ribuan siswa yang sudah bekerja dan berkarya di beberapa perusahaan swasta dan pemerintah.

Gambar 4. 1 Peta Lokasi SMK Islamic Village



Sumber: website SMK Islamic Village

Kegiatan belajar mengajar menggunakan kurikulum Merdeka berlangsung selama 5 hari Senin-Kamis masuk pada pukul 07.00-15.30 WIB sedangkan di hari Jumat pukul 07.00-13.30 WIB. Adapun program unggulan dalam pembelajaran di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang yaitu :

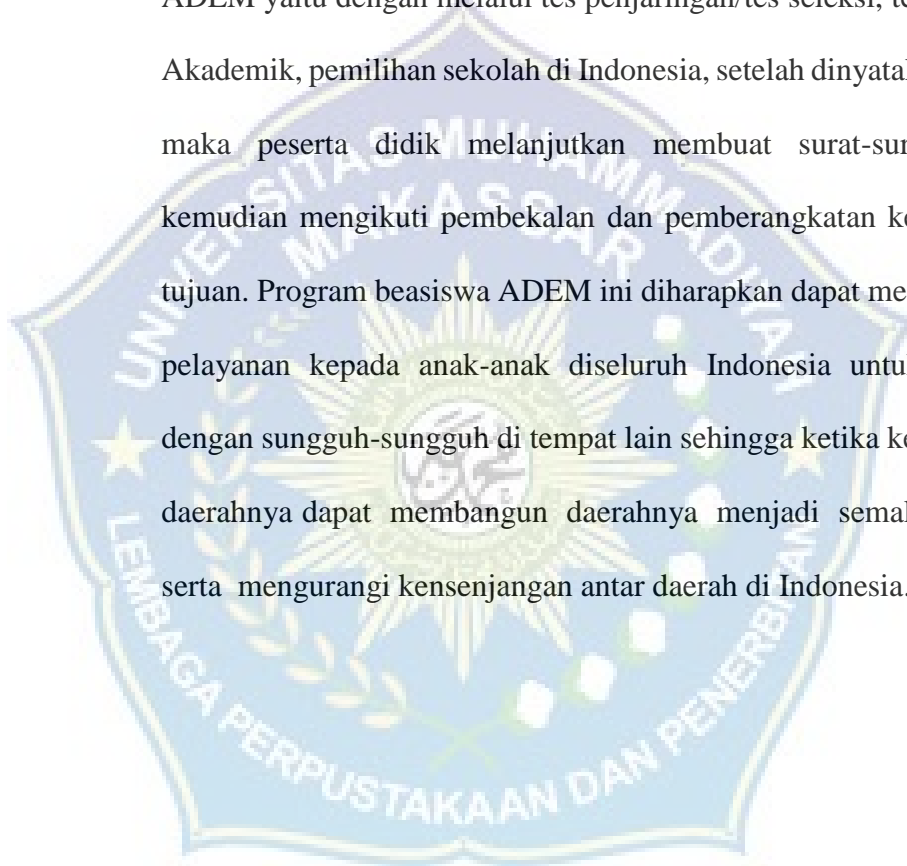
- a. Program Akademik atau kompetensi keahlian terdiri dari ;
Teknik Komputer Jaringan, Desain Komunikasi Visual dan
Broadcasting.
- b. Program Non Akademik atau Ekstrakurikuler terdiri dari:
Paskibra, Tari Saman, Marawis, Teater dan Broadcast, Futsal,
Bulu Tangkis, Akustik dan Voli.
- c. Program Pembiasaan Ciri Khas terdiri dari: Tadarus, Shalat
Dhuha, Tahsin, Tahfidz, Shalat Berjama'ah Dzuhur dan Ashar
yang dilaksanakan setiap hari Senin hingga Jumat.
- d. Program Pembinaan Mental dan Spritual Siswa terdiri dari:
Peringatan tahun baru islam, Tarbiyah Qurban, Tarbiyah Zakat,
Manasik Haji, Pesantren Ramadhan yang dilaksanakan sekali
dalam setahun

2. Siswa ADEM Repatriasi Malaysia

Program Afirmasi Pendidikan Menengah atau disebut sebagai Program ADEM adalah program beasiswa yang tidak hanya berlaku bagi anak-anak dari Provinsi Papua dan Papua Barat, namun juga bagi anak-anak Indonesia yang tinggal di Malaysia dan orangtuanya bekerja di Malaysia. Ada lagi satu program ADEM lainnya yaitu ADEM Terdepan, Terluar, Tertinggal (3T) yang diperuntukkan bagi anak-anak yang berada di wilayah Terdepan, Terluar, Tertinggal (3T) di seluruh Indonesia.

Program ADEM Repatriasi dikelola oleh Sekolah Indonesia Kota Kinabalu (SIKK), Konsulat Jenderal Republik Indonesia Kota Kinabalu, Sabah Bridge, Kementerian Luar Negeri dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

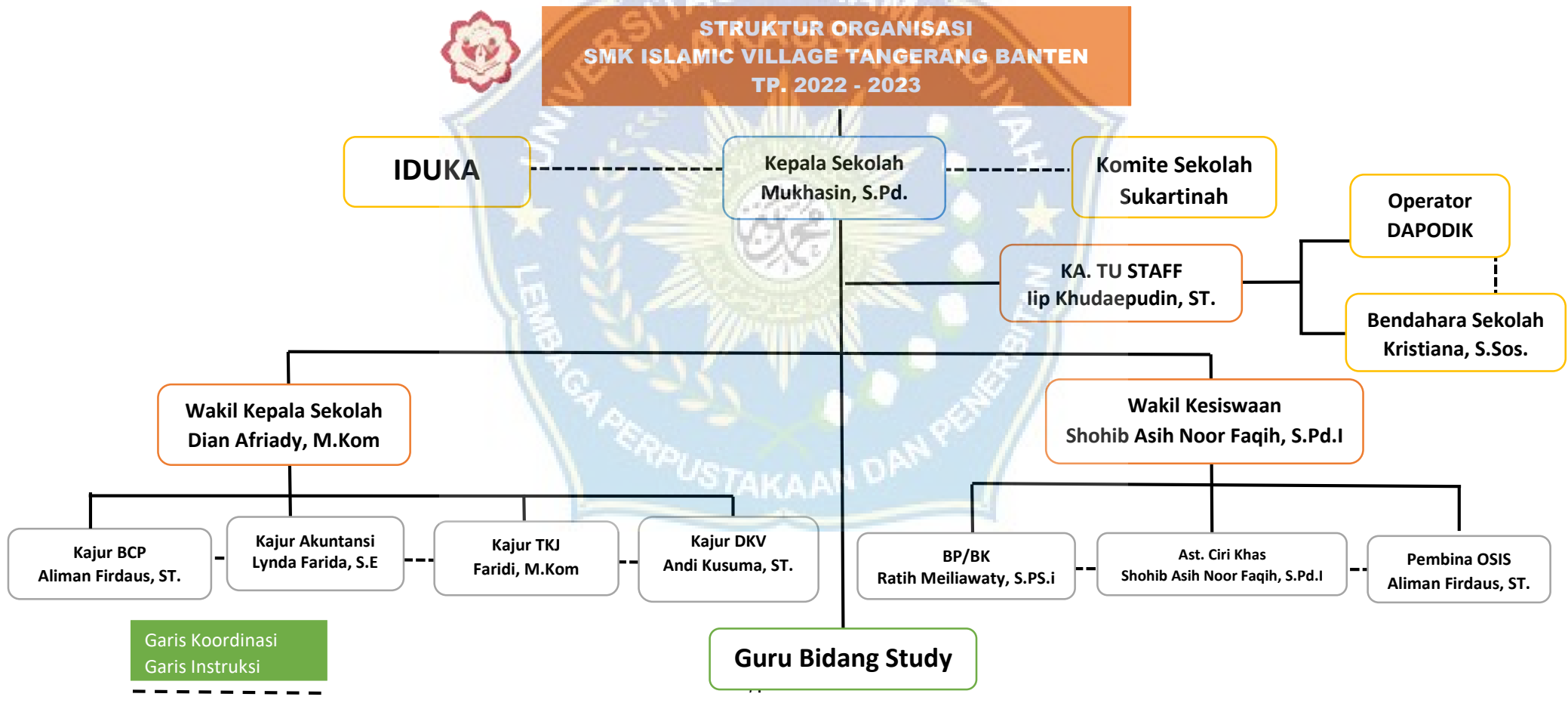
Ada tahapan bagi peserta didik yang menerima program ADEM yaitu dengan melalui tes penjurangan/tes seleksi, tes potensi Akademik, pemilihan sekolah di Indonesia, setelah dinyatakan lolos, maka peserta didik melanjutkan membuat surat-surat/paspor kemudian mengikuti pembekalan dan pemberangkatan ke sekolah tujuan. Program beasiswa ADEM ini diharapkan dapat memberikan pelayanan kepada anak-anak diseluruh Indonesia untuk belajar dengan sungguh-sungguh di tempat lain sehingga ketika kembali ke daerahnya dapat membangun daerahnya menjadi semakin maju serta mengurangi kesenjangan antar daerah di Indonesia.



3. Struktur Organisasi SMK Islamic Village

Adapun struktural beserta tugas pokok dan fungsi di SMK Islamic Village sebagai berikut :

Gambar 4. 2 Struktur Organisasi SMK Islamic Village



Sumber : SMK Islamic Village

4. Peserta Didik

Adapun jumlah keseluruhan siswa SMK Islamic Village berdasarkan jenis kelamin sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Jumlah Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin

Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
141	103	244

Adapun Jumlah siswa SMK Islamic Village berdasarkan jenis tingkatan Pendidikan sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Jumlah Siswa Berdasarkan Tingkatan Pendidikan

Tingkatan Pendidikan	L	P	Jumlah
Tingkat 10	65	36	101
Tingkat 11	44	39	83
Tingkat 12	32	28	60
Total	141	103	244

Adapun Jumlah siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village sebagai berikut :

Tabel 4. 3 Jumlah Siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village

Tingkatan Pendidikan	L	P	Jumlah
Tingkat 10	4	6	10
Tingkat 11	1	4	5
Tingkat 12	3	3	6
Total	8	13	21

Berdasarkan dari table di atas menunjukkan dari 244 jumlah siswa di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang Banten. Terdapat 21 jumlah siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang Banten tersebut. Terkait dengan penggunaan TikTok dalam pengembangan karakter siswa ADEM dari 21 siswa ternyata ada sekitar 14 orang yang menggunakan TikTok. Dari 21 siswa ADEM yang dijadikan sebagai informan dalam penelitian ini ada 3 siswa berikut akun TikTiknya :

Tabel 4. 4 Jumlah Siswa ADEM yang Menggunakan TikTok

No	Nama	Username Akun
1.	Ahmad Danial Qhuzayri	@Along.qhuz
2.	Muhammad Sazri	@MuhammadSazri
3.	M.sahrul nizam	@msahrulnizamnizam
4.	Daus	@daussek
5.	Lalu Andrian	@iyannnnn666
6.	Abdul Jalil	@Imyourbae.16
7.	Arianti	@ aquila ____ 0
8.	Niba	@_nibaaaa
9.	Pikha	@Pikachu
10.	Siti	@Ty06
11.	Jasmin	@ jasminadillah15
12.	Liana	@ lianexx
13.	Aisyah	@ aichaaaaaaa00-
14.	Ilma	@ ilmaqae

B. Hasil Penelitian

Setelah melakukan penelitian selama kurang lebih dua bulan di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten. Peneliti menemukan data-data yang berhubungan dengan judul penelitian ini. Data

diperoleh melalui observasi langsung ke sekolah SMK Islamic Village dan wawancara yang mendalam kepada informan yang bersangkutan.

Penggunaan TikTok Dalam Pengembangan Karakter Siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang Banten. Dengan kemajuan teknologi, akses anak ke media sosial tidak bisa dihindari. TikTok merupakan media sosial yang saat ini populer dan banyak disukai anak remaja. Pada aplikasi TikTok para remaja bisa membuat video sesuai kreativitas serta melihat video yang dibuat orang lain dari seluruh dunia.

Hadirnya media sosial TikTok ini telah membawa pengaruh tersendiri terhadap kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat saat ini terutama para remaja. Di SMK Islamic Village tersendiri merupakan salah satu sekolah yang cenderung siswanya aktif dalam menggunakan media sosial terutama media sosial TikTok termasuk siswa ADEM Repatriasi Malaysia. Seperti yang dikatakan oleh guru Pendamping Siswa ADEM, sebagai berikut :

“Disini hampir semua siswa punya aplikasi TikTok termasuk anak ADEM juga. Karena memang, dari kami sendiri tidak bisa terus membatasi anak dalam menggunakan sosial media pasti ada pengaruh positif dan negatif pasti ada. Cuman kami selalu tekankan kepada mereka ketika mereka di sekolah harus taat dan berperilaku baik, makanya setiap pagi di sekolah ada penyampaian janji siswa, jadi setiap hari mereka selalu diingatkan untuk selalu berperilaku baik, baik kepada guru maupun sesama teman”. (Hasil wawancara bersama M.K.P, 20 Desember 2023).

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat diketahui bahwa hampir semua dikalangan siswa SMK Islamic Village menggunakan media sosial

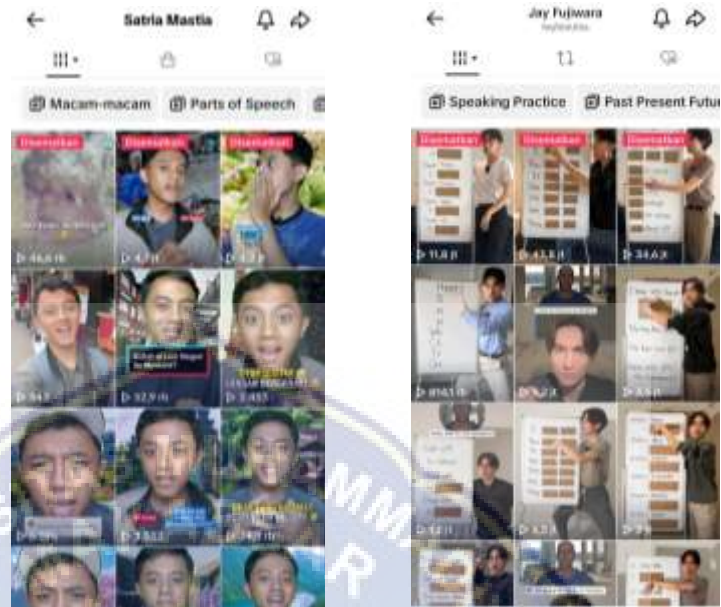
TikTok. Dalam meminimalisir dampak buruknya guru melakukan komunikasi secara persuasif kepada siswa agar tetap berperilaku baik.

a. Keperluan Kognitif

Dalam memenuhi keperluan kognitif, media sosial TikTok dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan media pengembangan diri yaitu dengan memilih konten yang bermanfaat dan berkualitas. Siswa dapat mengikuti akun-akun media sosial yang berfokus pada pendidikan untuk mendapatkan informasi terkini, tips pembelajaran, dan sumber daya edukatif. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Siswa ADEM Kelas XI sebagai berikut :

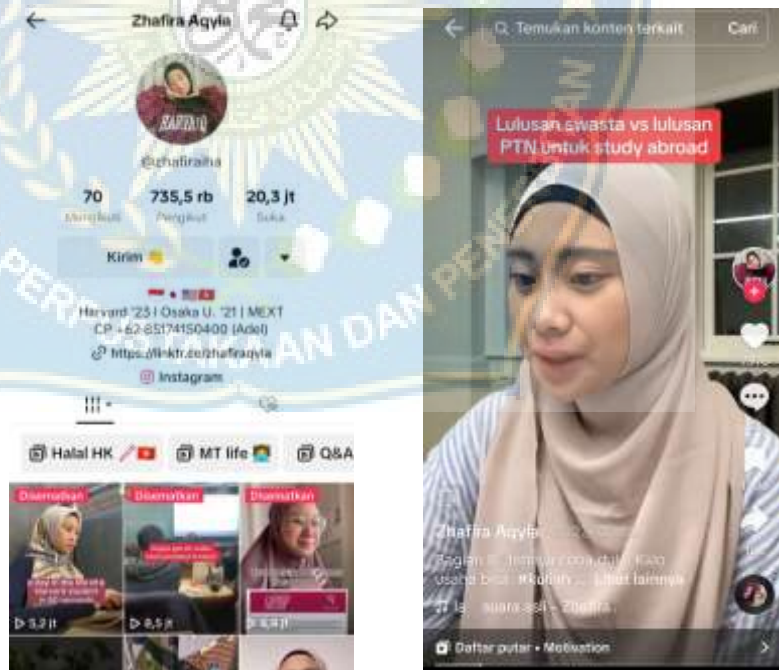
“saya menggunakannya sebagai salah satu media tambahan dalam proses pembelajaran kak, jadi video-video yang sering saya cari berkaitan dengan edukasi bahasa inggris kak. Salah satu konten kreator yang saya suka yaitu kak Zhafira Aqyla, karena dia saya jadi semangat untuk belajar bahasa inggris agar bisa berkuliah di luar negeri juga”. (Hasil wawancara bersama N.F.S, 21 Desember 2023.

Gambar 4. 3 Akun Konten Kreator Edukatif Bahasa Inggris



Sumber: Akun TikTok Satria Mastia dan Jay Fujiwara

Gambar 4. 4 Akun Konten Kreator Zhafira Aqyla



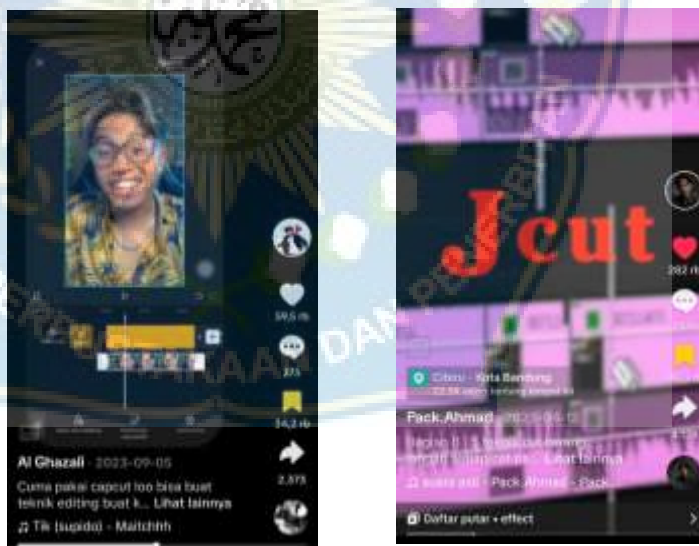
Sumber : Akun TikTok Zhafira Aqyla

Berdasarkan hasil wawancara terkait pemanfaatan dari aplikasi TikTok ini. Dapat diketahui bahwa media ini dapat

digunakan sebagai sarana tambahan pembelajaran dan karena adanya tokoh atau seseorang yang dapat dijadikan sebagai teladan sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa ADEM Repatriasi Malaysia dalam proses belajar. Selanjutnya hasil wawancara dengan informan berikutnya oleh Siswa ADEM Kelas X sebagai berikut:

“Saya lebih senang mencari informasi tentang sekolah-sekolah taruna, selain itu saya juga suka mencari tentang video-video tutorial mengedit kak dan saya juga dari jurusan broadcasting jadi lumayan membantu dalam mengerjakan tugas-tugas”.
(Hasil wawancara bersama A.D.K, 20 Desember 2023).

Gambar 4. 5 Konten Kreator Edukasi Editing



Sumber: Akun TikTok Al Ghazali dan Pack.Ahmad

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dilihat bahwa siswa juga lebih cenderung menggunakannya untuk mengakses

informasi-informasi yang mereka butuhkan selain itu mereka juga lebih banyak menggunakannya ke hal-hal yang dapat memInstagram.com/smkislamicvillagebantu siswa dalam mengerjakan tugas-tugas. Selanjutnya hasil wawancara dengan informan berikutnya bersama guru pendamping siswa ADEM yang mengatakan:

“...Nah kita guru-guru disini juga melibatkan media TikTok ini sebagai media pembelajaran bagi siswa agar dapat mendorong siswa untuk lebih berani berekspresi dan berkreavitas. Jadi kadang guru akan memberikan kepada siswa untuk membuat projek video. Kemarin siswa ADEM ikut lomba drama musikal dan monolog dikegiatan ADEM GOT TALENT Se-Provinsi Banten, Alhamdulillah juara pertama setelah melewati beberapa tingkatan seleksi. Kami para guru mendukung penuh atas pilihan mereka tanpa menekan bahwa mereka harus bisa semuanya”. (Hasil wawancara bersama M.K.P, 20 Desember 2023).



Gambar 4. 6 Contoh Tugas Pembuatan Video



Sumber : [Instagram.com/smkislamicvillage](https://www.instagram.com/smkislamicvillage)

Gambar 4. 7 Kegiatan ADEM GOT TALENT BANTEN 2023



Sumber : [Instagram.com/smkislamicvillage](https://www.instagram.com/smkislamicvillage)

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan informan di atas dapat diketahui bahwa penggunaan TikTok sebagai media saluran pembelajaran oleh siswa juga mendapat dorongan dari guru-guru yaitu dengan memberikan tugas-tugas yang berkaitan kepada para siswa. Sehingga dapat menghasilkan *output* yang positif bagi siswa. Salah satunya adalah TikTok dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat video dan mengekspresikan diri mereka. Selain itu, TikTok juga dapat memberikan pembelajaran dan motivasi melalui konten-konten yang positif dan inspiratif. TikTok juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menampilkan bakat mereka.

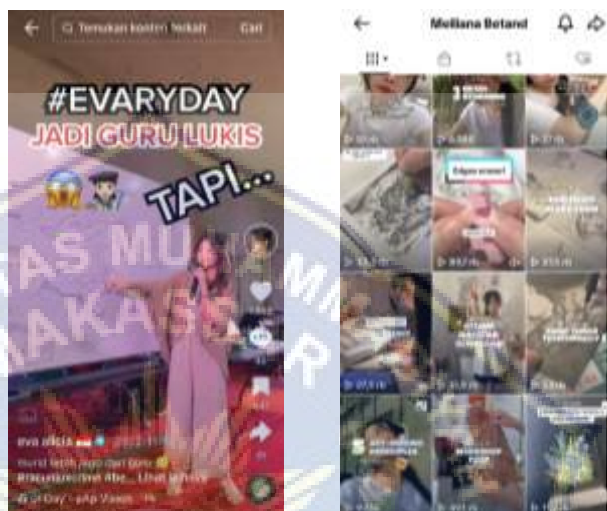
b. Keperluan Integratif Individu

Dalam memenuhi integratif individu media sosial dapat memainkan peran penting dalam membantu individu mengidentifikasi diri dan menemukan representasi diri mereka dalam berbagai konteks. Seseorang dapat menemukan peran model atau publik figur yang mewakili identitas mereka di media sosial. Selain itu seseorang dapat belajar lebih banyak tentang identitas dan representasi diri dari orang-orang dengan latar belakang yang berbeda. Seperti yang diungkapkan oleh informan berikutnya yaitu siswa ADEM kelas XII, sebagai berikut :

“Dari dulu saya memang sangat melukis cuma saya rasa teknik melukis saya ini hanya begitu-begitu saja tidak ada perkembangan saya sempat berhenti dari hobi ini, tetapi menggunakannya setelah mengenal TikTok saya mulai banyak

tau teknik-teknik melukis lewat video-video yang lewat diberanda TikTok jadi saya coba untuk mengikuti tips-tipsnya dan saya merasa kemampuan saya sudah ada perubahan yang meningkat dari sebelumnya. Sekarang juga saya lagi belajar untuk membuat karakter 3D kak ”. (Hasil wawancara bersama A, 21 Desember 2023).

Gambar 4. 8 Konten Kreator Melukis

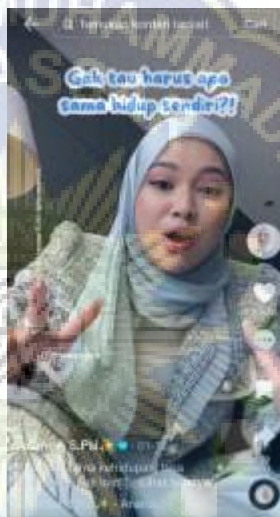


Sumber : Akun TikTok eva Alicia dan Meiliana Betand

Berdasarkan penyampaian tersebut. Dapat diketahui bahwa melalui TikTok, siswa dapat menemukan kembali semangat untuk mengembangkan bakat mereka. Platform ini memberikan ruang kreatif untuk mengekspresikan diri, mendapatkan apresiasi, terhubung dengan orang-orang yang ahli dalam bidang yang diminati, sehingga dapat mengembangkannya lagi dibidang lain. Ini bisa menjadi sumber motivasi dan dukungan untuk terus berkembang secara artistik. Adapun hasil wawancara dengan informan berikutnya dengan siswa ADEM kelas XI sebagai berikut:

“Banyak konten-konten kreator yang suka memberikan edukasi, banyak wawasan baru yang saya dapatkan dari TikTok, seperti pengetahuan sejarah-sejarah, pengetahuan tentang negara-negara luar dan masih banyak lagi yang baru saya ketahui. Terus saya juga paling suka cari konten motivasi dan cara mengubah mindset. Karena hal ini dapat membantu saya ketika saya dalam kondisi down dan merasa insecure pada teman-teman saya. Ini adalah satu cara yang saya gunakan merefleksikan diri untuk memperbaikinya menjadi lebih lagi kedepannya”. (Hasil wawancara bersama J.N.F, 21 Desember 2023).

Gambar 4. 9 Konten Kreator yang Mendukung Perubahan Mindset



Sumber : Akun TikTok Ananza, S.Psi

Berdasarkan penyampaian di atas. Dapat dilihat juga bahwa Siswa mencari konten motivasi dan tips untuk mengubah mindset guna mengatasi masalah mental dan perasaan *insecure*. Konten tersebut dapat memberikan dukungan emosional, strategi mengatasi stres, pembentukan keterampilan mental positif, rasa keterhubungan, solusi untuk mengatasi *insecure*, motivasi dalam mencapai tujuan, dan pandangan positif terhadap kehidupan. Meskipun bermanfaat, namun ada baiknya juga siswa harus

berkonsultasi kepada guru-guru atau kakak pengasuh agar mendapatkan pandangan dan masukan yang lebih baik. Selanjutnya hasil wawancara dengan informan berikutnya dengan Guru Pendamping ADEM, sebagai berikut :

“Alhamdulillah dari pas pertama datang kesini anak ADEM semakin kesini karakter semakin baik dan mudah di atur juga, mereka mampu beradaptasi dilingkungannya dengan baik. Meskipun masih ada beberapa dari mereka yang kadang masih tertutup, tapi Alhamdulillah masih bisa kami rangkul. Sebagian besar siswa ADEM lebih aktif dan berprestasi di non-akademik namun kami juga tetap berusaha mendorong mereka untuk tetap serius ketika dalam pelajaran karena itu sudah kewajibannya sebagai pelajar”. (Hasil wawancara bersama M.K.P, 20 Desember 2023).

Berdasarkan penyampaian di atas. Dapat diketahui bahwa siswa ADEM mengalami peningkatan karakter yang positif seiring berjalannya waktu di lingkungan ini. Banyak dari mereka menunjukkan keaktifan dan prestasi di bidang non-akademik. Hal ini juga dikarenakan siswa merasa mendapat dukungan penuh atas hal apa yang mereka sukai dan merasa dipedulikan juga karena guru juga memberikan dorongan agar siswa dapat menyeimbangi antara prestasi non-akademik dan akademik. Pendekatan ini bertujuan menciptakan keseimbangan yang sehat antara pengembangan karakter dan pencapaian akademis. selanjutnya hasil wawancara dengan informan berikutnya yaitu kakak pengasuh asrama putra :

“Untuk sikap dan karakter siswa yang saya lihat selama mereka menggunakan TikTok. Alhamdulillah baik-baik saja,

mereka tetap sopan, patuh kalau dikasih tau, solatnya juga masih terjaga, kewajiban-kewajiban di asrama juga jarang tertinggal. Mungkin dampak yang tidak baiknya yang lebih terasa dari TikTok ini yaitu siswa kadang suka mengikuti bahasa-bahasa gaul yang lagi trend di media sosial, seperti kata cuaks, adakah serratus dll. Sebenarnya ini itu lucu ya untuk pencair suasana kalau bersama teman-teman, tapi terkadang siswa kurang bisa untuk menempatkan situasi dimana bisa bercanda atau mengatakan seperti itu.”(Wawancara 21 Desember 2023).

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwa dampak dari penggunaan TikTok ini lebih menunjukkan sikap positif. Siswa tetap bersikap baik dan sopan, patuh pada peraturan serta bertanggungjawab akan kewajibannya. Adapun dampak buruk yang dihasilkan dari TikTok ini yaitu siswa sering mengikuti *trend* bahasa gaul yang ditampilkan di TikTok, siswa kurang bisa menempatkan diri dalam menggunakan bahasa gaul tersebut.

c. Keperluan Integratif Sosial

Media sosial memungkinkan orang-orang untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman, keluarga, rekan kerja, dan orang-orang di seluruh dunia. Dalam memenuhi keperluan integratif sosial media sosial tiktok memungkinkan pengguna untuk memperluas jaringan sosial mereka dengan mudah, seperti terhubung dengan orang-orang yang mereka tidak kenal sebelumnya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh siswa ADEM kelas XI dalam wawancara yang dilakukan sebagai berikut:

“Selain dari teman yang di sekolah saya juga mempunyai teman dari TikTok, ada yang dari pulau jawa, sumatera dan ada juga yang dari papua. Saya lumayan sedikit tau tentang budaya-budaya mereka karena kami sering cerita tentang daerah kami masing-masing. dan terkadang saya suka mengikuti bahasa-bahasa dari mereka.” (Hasil wawancara bersama A.D.K, 21 Desember 2023).

Gambar 4. 10 Pengikut Akun TikTok Siswa ADEM



Sumber : Akun TikTok along.qhuz

Berdasarkan wawancara di atas bahwa keterlibatan siswa dalam menggunakan media sosial, khususnya TikTok, dapat menambah teman baru dan mendukung perkembangan sosial mereka. Siswa bisa lebih banyak mendapatkan teman dan bisa saling mempelajari bahasa dan kebudayaan baru dari teman barunya yang berbeda daerah dengan daerah tempat tinggalnya. Namun perlunya juga untuk mempelajari dan memahami dengan

baik mengenai bahasa yang didengar sebelum digunakan di lingkungan tempat tinggal agar tidak ada saling ketersinggungan dengan yang lainnya. Adapun hasil wawancara dengan informan selanjutnya, guru pendamping siswa ADEM Repatriasi Malaysia mengatakan :

“Kami para guru-guru disini memang sudah membuat jadwal untuk mengingatkan kepada siswa untuk lebih bijak dalam menggunakan media sosial, jadi dalam setiap seminggu itu ada penyampaian terkait hal ini oleh bapak kepala sekolah, guru kesiswaan atau guru ciri khas. Kita sebagai guru juga selalu mengamati siswa jika ada yang suka menyendiri atau yang sibuk bermain gawai sendiri kita datangi dan coba ajak dia berbicara seperti dia berbicara bersama teman sebayanya. Nah jika dia sudah nyaman dan sudah bisa terbuka dengan kami, mulai dari situ kita selalu mengajak mereka untuk terus aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas ataupun kegiatan-kegiatan di luar kelas bersama teman-temannya”. (Hasil wawancara bersama M.K.P, 20 Desember 2023).

Berdasarkan wawancara di atas dapat diketahui bahwa kecenderungan bermain media sosial berlebihan dapat menyebabkan isolasi sosial dan ketidakseimbangan dalam kehidupan nyata. orang yang terlalu fokus pada interaksi *daring* dan mengabaikan interaksi langsung. Untuk menghindari dari hal-hal tersebut, maka dari itu upaya yang dilakukan oleh guru di sekolah adalah dengan memberikan edukasi yang mendalam terkait bijak dalam bermedia sosial dan menciptakan lingkungan kelas yang ramah serta mendorong semua siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Hal yang sama juga dilakukan oleh kakak pengasuh asrama putri, ia mengatakan :

“Di asrama sendiri kami kakak-kakak pengasuh tidak membatasi mereka untuk pegang handphone cuma tetap selalu kami pantau. Kami juga di asrama menyiapkan jadwal khusus untuk mereka. Jadi pada saat hari sekolah mereka pulang ke asrama itu sore jadi waktu mereka untuk leluasa pegang handphone itu hanya saat pulang sekolah sampai masuk waktu solat magrib. Setelah solat isya itu kita akan tadarus bersama sampai jam delapan malam setelah itu mereka wajib belajar bersama sama anak asrama lainnya diperpustakaan hingga jam 10 malam dan itu semua ada absennya. Jika ada yang ketahuan tidak hadir kita akan kasih hukuman ke mereka. Jadi sanksinya itu pada saat selesai solat isya kita suruh tadarus sambil berdiri atau suruh kultum. Begitu juga dihari libur bedanya pada saat pagi kami akan mengadakan kerja bakti membersihkan asrama dan olahraga bersama juga, mereka memiliki waktu senggang itu pada jam 10 sampai jam 3 sore jadi hanya disitu juga mereka bebas bermain handphone”. (Hasil wawancara bersama K.W pada 21 Desember 2023).

Berdasarkan penyampaian di atas dapat diketahui bahwa upaya yang dilakukan dalam mengurangi kecenderungan dan kecanduan bermain media sosial oleh siswa ADEM yaitu dengan membuat beberapa jadwal kegiatan rutin dalam asrama agar waktu yang mereka punya untuk bermain *internet* jadi berkurang agar siswa lebih banyak berbaur dengan siswa lainnya agar siswa tidak sibuk dengan dunianya sendiri, jika ada yang melanggar aturan-aturan yang dibuat akan dikenakan sanksi. Adapun bentuk sanksi yang diberikan sebagai bentuk peringatan dan teguran kepada siswa untuk lebih disiplin lagi. Hal ini juga di ungkapkan oleh siswa ADEM kelas XII sebagai berikut:

“Setelah pulang sekolah saya biasanya beristirahat sebentar sambil buka WA, IG dan TikTok atau kalau ada pakaian menumpuk saya cuci dulu sebelum masuk waktu solat magrib. Karena dari selesai solat magrib lumayan padat

kegiatan kami ada kegiatan tadarus berjamaah, belajar berjamaah ada juga yang setor doa-doa dan hafalan harian.”. (Hasil wawancara bersama A, 21 Desember 2023).

Berdasarkan penyampaian di atas dapat dilihat dalam meminimalisir kecanduan bermain media sosial oleh siswa ADEM juga didukung dengan padatnya jadwal kegiatan-kegiatan positif ketika siswa berada di asrama. Jadi tidak ada waktu untuk bersantai-santai sehingga dapat mengakibatkan kecenderungan bermain media sosial yang berlebihan dan dapat menyebabkan isolasi sosial dan ketidakseimbangan dalam kehidupan nyata.

d. Keperluan Afektif dan Pelepasan

Pikiran yang lelah dan rasa jenuh dalam proses belajar merupakan hal yang wajar dan dialami oleh banyak orang. Ketika mencapai titik maksimal rasa jenuh tersebut, sering kali kita membandingkan pekerjaan kita dengan orang lain, menggerutu sehingga menambah beban pikiran. Jadi dalam memenuhi keperluan afektif dan pelepasan untuk mengatasi rasa jenuh tersebut siswa ADEM Repatriasi Malaysia menggunakan salah satu media sosial yaitu TikTok sebagai pelarian untuk mengatasi rasa jenuh. Seperti yang diungkapkan oleh siswa ADEM kelas XII sebagai berikut :

“Jika sedang belajar atau mengerjakan tugas-tugas dari guru kadang juga suka jenuh, jadi saya terkadang istirahat sebentar untuk buka TikTok untuk scroll-scroll video yang lewat beranda dan kadang suka buka YouTube untuk dengar lagu-lagu. Setelah saya merasa mood saya sudah baik, lanjut lagi

untuk mengerjakan tugas”. (Hasil wawancara bersama A, 21 Desember 2023).

Berdasarkan wawancara di atas dapat diketahui bahwa media sosial dapat dijadikan sebagai pengalihan rasa jenuh oleh siswa dalam belajar agar siswa tidak merasa stress dan tertekan saat proses belajar. Adapun hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada siswa ADEM kelas X sebagai berikut :

“Untuk dalam menggunakan TikTok saya biasa membukanya satu sampai dua jam jika ada untuk melihat video edukasi dan video viral atau video lucu-lucu yang lewat diberanda TikTok. Setelah itu saya akan kerjakan tugas kalau ada tugas atau melaksanakan kegiatan rutin yang dilakukan di asrama, jika masih ada waktu senggang saya biasanya ikut kumpul-kumpul bersama teman-teman asrama sambil diskusi santai”. (Hasil wawancara bersama J.N.F, 20 Desember 2023.)

Berdasarkan pernyataan tersebut. Dapat diketahui bahwa meskipun siswa tersebut menggunakan TikTok, mereka tetap dapat membagikan waktunya dengan cara menetapkan jadwal, menentukan batas waktu untuk media sosial, mengutamakan pekerjaan sekolah, menggunakan metode belajar yang efisien, dan mengintegrasikan aktivitas kreatif. Komunikasi terbuka dengan orang disekelilingnya serta pengembangan keterampilan pengendalian diri juga penting untuk menciptakan keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab akademis.

C. Pembahasan

Penggunaan TikTok Dalam Pengembangan Karakter Siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang Banten.

Berdasarkan hasil penelitian terkait dengan penggunaan TikTok dalam pengembangan karakter siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang Banten. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan penggunaan TikTok cenderung memberikan dampak positif dan negatif. Dimana dampak positif dari TikTok pada pembentukan karakter siswa dimana pembentukan karakter baik tersebut dapat dilakukan melalui penanaman nilai-nilai moral melalui konten yang ia tonton di TikTok. Selain itu dampak positif dari TikTok mengarah pada aspek kognitif, psikomotorik dan sosial dimana pengetahuan, kreativitas dan jalinan sosial semakin meluas. Sedangkan dampak negatif penggunaan TikTok siswa sering mengikut tren bahasa gaul dan kurang bisa mendapatkan diri dalam menggunakan bahasa tersebut.

Berdasarkan hasil yang dipaparkan di atas dapat diketahui TikTok bahwa dalam memenuhi keperluan siswa seperti yang dikemukakan oleh oleh Elihu Katz, Jay G. Blumler dan Michael Gurevitch (1973) : (1) Keperluan kognitif, siswa menggunakannya sebagai sarana pembelajaran dan pengembangan diri. (2) Keperluan integratif individu, siswa menggunakannya sebagai media identifikasi diri. (3) Keperluan integratif sosial, siswa menggunakan TikTok untuk memperluas jaringan pertemanan dan (4) Keperluan afektif dan pelepasan, siswa juga menggunakannya sebagai media hiburan.

a. Keperluan Kognitif

Dalam pemahaman karakter *Perspective-tasking* dapat dihubungkan dengan aspek keperluan kognitif dalam penggunaan TikTok sebagai sarana pembelajaran dan pengembangan diri bagi siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village. Tasking adalah pendekatan yang memandang aktivitas manusia sebagai suatu kumpulan tugas yang kompleks dan beragam yang membutuhkan berbagai keterampilan kognitif untuk diselesaikan. Seperti fenomena yang terjadi pada siswa ADEM Repatriasi Malaysia yang menggunakan TikTok sebagai media pembelajaran bahasa Inggris karena adanya sosok konten kreator yang menjadi inspirasi bagi siswa sehingga siswa dapat memanfaatkan TikTok ini dengan baik.

Serta berkat dari guru-guru yang sering memberikan tugas untuk membuat video yang kreatif. Siswa pun cukup antusias belajar dari media yang menyediakan beragam konten-konten dengan tampilan video yang bagus-bagus, siswa mempunyai banyak referensi dan lebih bisa berkreasi lagi dengan karya-karyanya. Sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menampilkan bakat mereka. Hal ini dibuktikan dimana siswa ADEM Repatriasi Malaysia yang mendapatkan juara pada lomba drama musikal dan monolog dalam kegiatan ADEM GOT TALENT Se-Provinsi Banten.

Hal ini sejalan dengan teori *uses and gratifications* yang digunakan. Dimana di dalam penelitian ini siswa menggunakan TikTok

untuk memenuhi kebutuhan kognitif mereka yang mengacu pada keinginan untuk mendapatkan pengetahuan dan pemahaman dalam proses belajar serta pengembangan diri.

Menurut Onong Uchjana Effendy Media massa merupakan sarana pendidikan bagi khalayak karena banyak menyajikan hal-hal yang sifatnya mendidik. Salah satu cara mendidik yang dilakukan media massa adalah melalui pengajaran nilai, etika, serta aturan-aturan yang berlaku kepadak halayak atau pembaca (Qudratullah, 2016).

Media sosial dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena media sosial lekat dengan kehidupan sehari-hari kalangan remaja, seperti Youtube dan Tiktok. TikTok dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam menghasilkan efek positif pada peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan menambah keakraban antarteman sehingga media sosial efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Yusi Kamhar & Lestari, 2019).

b. Keperluan Integratif Individu

Keperluan integratif individu dalam penggunaan TikTok merupakan keinginan individu untuk menemukan represtasi diri mereka dalam media tersebut. Terdapat sikap, perasaan, karakter diri, kemampuan, tujuan hidup, kebutuhan dan penampilan diri. Menurut Sullivan dalam (Adawiyah, 2020) konsep diri memiliki makna

menerima akan identitas diri yang merupakan salah satu bentuk kestabilan konsep inti.

Dalam fenomena ini siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang, Banten menjadikan media sosial TikTok sebagai sarana untuk mengidentifikasi diri. Seperti siswa yang dapat menumbuhkan kembali rasa semangatnya setelah menonton konten edukatif tentang perubahan *mindset* yang dapat memicu motivasi dalam diri siswa untuk terus bisa berkembang dan merubah ke hal-hal yang lebih baik.

Penggunaan TikTok sebagai sarana untuk mengidentifikasi diri dapat memengaruhi karakter *moral-reasoning* siswa. Mereka yang terpapar pada konten-konten edukatif yang membahas nilai-nilai moral, perubahan *mindset*, dan motivasi untuk berkembang dan merubah diri menjadi lebih baik. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang nilai-nilai moral, mempertimbangkan konsekuensi dari tindakan mereka, dan membuat keputusan yang lebih baik dalam kehidupan sehari-hari.

Serta ditemukan juga bahwa siswa dapat mengembalikan semangat untuk mengembangkan bakat mereka setelah melihat video yang diunggah oleh konten kreator yang sejalan dengan minat siswa. Adapun ungkapan dari guru dan kakak pengasuh terkait kondisi karakter siswa dalam menggunakan media sosial TikTok signifikan ke arah positif yaitu siswa tetap dapat menjaga sopan santun, sadar dan

bertanggungjawab akan kewajibannya sebagai pelajar di sekolah maupun di asrama.

Melalui konsumsi konten TikTok yang relevan dengan minat dan bakat mereka, siswa dapat meningkatkan pemahaman tentang diri mereka sendiri. Mereka dapat menemukan hal-hal yang mereka sukai, minati, dan berbakat di dalam diri mereka sendiri melalui identifikasi dengan konten-konten yang relevan. Hal ini membantu mereka memperkuat *self-knowledge* mereka, memahami potensi dan kekuatan mereka, serta memperoleh kejelasan tentang arah yang ingin mereka ambil dalam kehidupan.

Media dapat membentuk persepsi identitas individu dan memberikan ruang bagi individu untuk mengidentifikasi diri dengan sifat, prinsip, atau norma yang mereka anggap sesuai dengan diri mereka (Child & Haridakis, 2018).

Seperti yang ditemukan oleh (Siahaan, 2022) dalam penelitiannya yaitu konten yang sering ditampilkan dalam TikTok juga dapat membentuk karakter remaja menjadi lebih baik. Pembentukan karakter baik tersebut dapat dilakukan melalui penanaman nilai-nilai moral melalui konten yang ia tonton di TikTok. Ada banyak konten kreator yang dalam penggunaannya mengunggah hal-hal yang mengarah kearah baik.

Dalam fenomena ini TikTok juga menimbulkan dampak negatif pada karakter siswa. Seperti yang disampaikan oleh kakak pengasuh

dimana siswa sering mengikuti *trend-trend* bahasa gaul yang ada pada TikTok. Siswa kurang dapat menempatkan diri dalam menggunakan *trend* bahasa gaul tersebut.

Penggunaan media sosial Tik-Tok telah memberi berbagai macam dampak terhadap karakter siswa. Diantara dampak-dampak tersebut, dapat digolongkan menjadi dampak positif dan dampak negatif (Irawan & Firdaus, 2021).

Dalam aspek keperluan integratif individu dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini sejalan dengan teori *uses and gratifications* yang dikemukakan oleh Elihu Katz, Jay G. Blumler dan Michael Gurevitch (1973). Dimana media dapat membentuk persepsi identitas individu dan memberikan ruang bagi individu untuk mengidentifikasi diri.

c. Keperluan Integratif Sosial

Jalinan sosial memainkan peran penting dalam membentuk pola kehidupan yang terhubung, saling tergantung, dan memiliki kesamaan tujuan atau nilai-nilai bersama. Hal ini penting untuk menciptakan stabilitas, harmoni, dan perkembangan positif dalam lingkungan sosial. Dalam fenomena ini siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang Banten juga menggunakan TikTok untuk memperluas jaringan pertemanan dengan orang baru. Meski demikian, keterlibatan siswa ADEM dalam menjalin interaksi di lingkungan kehidupan nyata tetap terjalin dengan baik.

Pemahaman karakter *knowing moral values* berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai moral dalam interaksi sosial dan pengambilan keputusan mereka. Siswa yang menggunakan TikTok untuk memperluas jaringan pertemanan dengan orang baru tetap konsisten dalam perilaku mereka, baik di dunia maya maupun di dunia nyata. Mereka menunjukkan kemampuan untuk mempraktikkan nilai-nilai moral secara konsisten dalam berbagai konteks, yang mencerminkan pemahaman yang mendalam tentang pentingnya nilai-nilai tersebut dalam membentuk hubungan yang sehat dan harmonis.

Siswa yang menggunakan TikTok untuk memperluas jaringan pertemanan juga dapat menunjukkan empati dengan menghormati perbedaan dan keberagaman di antara teman online mereka. Mereka memahami bahwa setiap individu memiliki latar belakang, pandangan, dan pengalaman yang unik, dan mereka menghargai hal tersebut.

Dengan demikian, penggunaan TikTok oleh siswa ADEM Repatriasi Malaysia tidak hanya membantu mereka memperluas jaringan pertemanan, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka tentang nilai-nilai moral dan menerapkannya dalam interaksi sosial mereka, baik di dunia maya maupun di dunia nyata serta memberikan kesempatan untuk menunjukkan dan mengembangkan karakter empati.

Media sosial merupakan bagian dari *new media* yang dapat digunakan untuk memfasilitasi interaksi sosial dan memperluas

jaringan pertemanan. Audiens menggunakan media sosial untuk terhubung dengan orang lain, memperluas lingkaran pertemanan, dan memelihara hubungan sosial (Child & Haridakis, 2018).

Ketertarikan seseorang terhadap media sosial dipengaruhi lingkungannya dimana pengguna media sosial melihat TikTok berdasarkan banyak orang disekelilingnya mengakses aplikasi tersebut dan dapat merubah persepsi pengguna yang awalnya tidak tertarik menjadi tertarik kemudian aplikasi Tik Tok dapat memberikan manfaat yang dibutuhkan seperti memperluas jejaring sosial pertemanan, mendapatkan hiburan yang menarik, serta memberikan informasi (Deriyanto et al., 2018).

Dalam aspek keperluan integratif sosial dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini sejalan dengan teori *uses and gratifications* yang dikemukakan oleh Elihu Katz, Jay G. Blumler dan Michael Gurevitch (1973). Dimana media dapat memperluas jaringan sosial.

Agar tidak terjadinya kecanduan bermain media sosial dan mengakibatkan siswa menutup diri dari lingkungan sosial. Dalam fenomena ini terdapat beberapa upaya yang dilakukan oleh guru dan kakak pengasuh untuk menghindari siswa dari isolasi sosial. Upaya yang dilakukan yaitu memberikan nasihat, contoh teladan, pembiasaan, pembuatan jadwal khusus dalam kehidupan sehari-hari dan juga pemberian *punishment* jika siswa berperilaku buruk dan *reward* jika siswa berperilaku baik. Selama konten Tik-Tok yang diakses siswa

positif, maka tidak akan menimbulkan dampak negatif terhadap karakter dan kondisi sosial siswa.

Seperti yang dilakukan oleh guru yaitu memberikan nasihat melalui sela-sela pembelajaran seperti pada saat belajar PPKn diselipkan penanaman karakter dan moral, begitupun dengan pelajaran yang lain, guru akan senantiasa menyelipkan nasihat untuk menumbuhkan karakter sopan santun siswa. Pemberian nasihat oleh orang tua berbeda dari orang tua satu ke orang tua lainnya. Beberapa cara yang dilakukan oleh para orang tua tersebut adalah memberikan nasihat pada anaknya dengan cara memposisikan orang tua menjadi teman, mensisipkan moral dan sopan santun kepada anak dalam kehidupan sehari-hari serta menekankan sikap yang baik dan benar. Saat anak melakukan kesalahan dalam berperilaku, guru dan orang tua tidak segan-segan menegur dan memberikan nasihat untuk memperbaiki kesalahan perilaku tersebut (Nabilah & Suprayitno, 2022).

d. Keperluan Afektif dan Pelepasan

Fungsi komunikasi massa dalam mengatasi kejenuhan atau stres saat belajar dapat dilihat dari perspektif teori *uses and gratifications*. Menurut teori ini, audiens menggunakan media massa, termasuk media sosial, untuk memenuhi berbagai kebutuhan pribadi, sosial, dan informasional.

Dalam konteks mengatasi kejenuhan atau stres saat belajar, Siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang menggunakan media sosial untuk mendapatkan hiburan dan melepaskan ketegangan saat belajar dan mengerjakan tugas yaitu dengan menonton video-video yang dapat menaikkan *mood* serta semangat siswa agar siswa tidak terlalu tertekan pada saat proses belajar dan juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada siswa. Dengan berbagai fitur yang ada di TikTok, wajar jika bagi anak TikTok digunakan sebagai sarana hiburan dan mencari informasi untuk menghilangkan bosan, meningkatkan suasana hati menjadi lebih baik (Nabilah & Suprayitno, 2022).

Penggunaan media sosial, seperti menonton video yang menghibur, untuk mengatasi kejenuhan atau stres saat belajar oleh siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang dapat dikaitkan dengan pemahaman karakter *self-control*. Adapun yang mencerminkan karakter *self-control* yaitu:

1. Pengendalian diri dalam penggunaan media sosial, siswa menggunakan media sosial secara sadar dan terkontrol sebagai alat untuk mengurangi kejenuhan atau stres saat belajar. Mereka menetapkan batasan waktu atau memilih konten yang memang ditujukan untuk menghibur dan meningkatkan mood, bukan sekadar mengalihkan perhatian tanpa arah.

2. Mengelola emosi, Dalam situasi stres atau kejenuhan, siswa menggunakan media sosial sebagai alat untuk mengelola emosi mereka dengan baik. Mereka memilih konten yang dapat menaikkan mood dan semangat, sehingga dapat meredakan stres dan meningkatkan kesejahteraan mental mereka.
3. Pengendalian diri untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, Siswa memilih untuk menggunakan media sosial sebagai alat untuk mengatasi kejenuhan atau stres, tetapi mereka juga memiliki kemampuan untuk kembali fokus pada tugas-tugas akademis mereka setelah mendapatkan hiburan yang diperlukan. Mereka tidak membiarkan penggunaan media sosial mengganggu kinerja mereka dalam belajar.

Berdasarkan hasil dari analisis data dan pembahasan pengembangan karakter siswa dalam menggunakan aplikasi tiktok dapat disimpulkan bahwa karakter siswa ADEM SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang Banten memberikan dampak positif terhadap pengembangan karakter mereka. Beberapa aspek positif yang dapat menunjukkan perkembangan karakter yang baik meliputi :

- 1) Sebagai sarana pembelajaran dan pengembangan diri : siswa menggunakan TikTok sebagai sumber pembelajaran, menunjukkan niat untuk meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan, yang dapat berkontribusi pada pengembangan karakter akademis dan praktis.

- 2) Sebagai media identifikasi diri : TikTok berperan sebagai media identifikasi diri dengan menyajikan konten yang menanamkan nilai-nilai moral dan motivasi. Hal ini dapat membantu siswa dalam membangun karakter dan pemahaman nilai-nilai positif.
- 3) Memperluas jaringan pertemanan : Siswa dapat memperluas jaringan pertemanan melalui TikTok, yang dapat membantu dalam pengembangan karakter sosial dan interpersonal.
- 4) Media Hiburan : TikTok memberikan ruang untuk hiburan dan ekspresi kreatif, yang dapat memperkaya aspek emosional dan kreatif dari pengembangan karakter siswa.

Meskipun demikian terdapat juga dampak negatif yang ditimbulkan TikTok dalam mendukung pengembangan karakter siswa. Yaitu siswa sering mengikut tren bahasa gaul dan kurang bisa mendapatkan diri dalam menggunakan bahasa tersebut. Adapula dari salah satu informan yang mengaku sukar untuk mengendalikan dirinya setelah membuka aplikasi TikTok sehingga membuat dia kecanduan untuk membuka TikTok dalam waktu yang lama.

Dari penggunaan media sosial banyak memberikan dampak yang positif. Pengaruh positif tersebut adalah media sosial dapat memotivasi peserta didik untuk mengembangkan dirinya dengan berkomunikasi dengan pengguna lain untuk bertukar informasi; memperluas jaringan pertemanan, melatih kemampuan menggunakan teknologi digital, dapat memotivasi peserta didik untuk berprestasi seperti orang lain yang

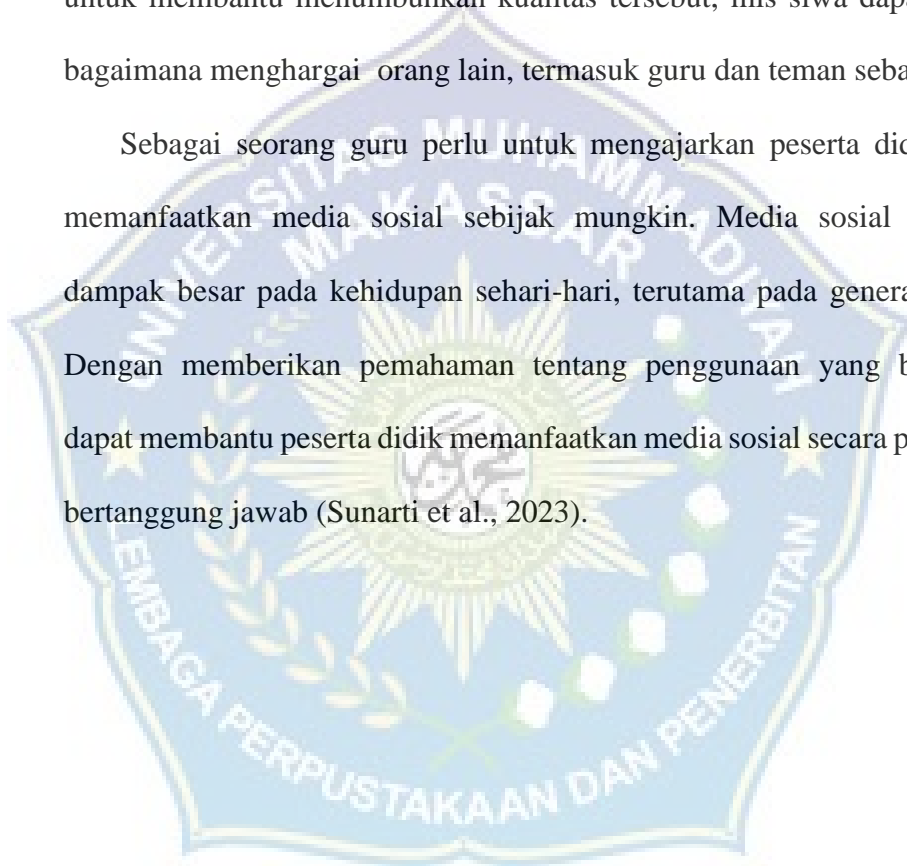
dilihat atau dikenalnya di jejaring sosial, sebagai wadah untuk mengekspresikan diri dengan opini maupun foto (MA Koni, 2016). Seperti juga penelitian yang dilakukan oleh (Asri et al., 2023) yang menunjukkan aplikasi Tik Tok sebagai aplikasi yang digemari kalangan peserta didik, mampu mendukung pembelajaran kreativitas tari secara efektif, sebagai ruang ekspresi dan apresiasi.

Tidak lepas dari dampak positif penggunaan media sosial juga memiliki dampak negatif yang ditimbulkan. Pemanfaatan teknologi yang menawarkan peluang besar kepada penggunanya seringkali dilalaikan dan akibatnya pengguna menjadi tidak dapat mengontrol dirinya dengan menggunakan teknologi secara berlebihan (Setiawan, 2017). Pemanfaatan media online tiktok dapat juga mempengaruhi karakter siswa tersebut. Sehingga media berbasis aplikasi tiktok ini merupakan faktor luar yang mempengaruhi karakter siswa (Illahi & Aditia, 2022).

Selain TikTok orang-orang yang berada di lingkungan yang sama juga berperan penting dalam pengembangan karakter siswa yaitu guru dan kakak pengasuh. Terdapat beberapa upaya yang dilakukan oleh orang tua dan guru untuk menumbuhkan dan membentuk karakter baik kepada siswa. Upaya yang dilakukan yaitu berupa nasihat, contoh teladan, pembiasaan dan juga pemberian *punishment* jika siswa berperilaku buruk dan *reward* jika siswa berperilaku baik. Selama konten Tik-Tok yang diakses siswa positif, maka tidak akan menimbulkan dampak negatif terhadap karakter.

Menurut Lickona dalam (Eka Yeni Winantika et al., 2022) pendidikan karakter merupakan salah satu cara untuk menjamin kehidupan yang baik bagi siswa agar senantiasa dapat terus meningkatkan motivasi dan prestasi belajarnya. Seringkali sulit bagi siswa untuk membangun karakter yang baik di tempatnya sendiri, oleh karena itu sekolah merupakan tempat yang ideal untuk membantu menumbuhkan kualitas tersebut, mis siswa dapat belajar bagaimana menghargai orang lain, termasuk guru dan teman sebaya.

Sebagai seorang guru perlu untuk mengajarkan peserta didik untuk memanfaatkan media sosial sebijak mungkin. Media sosial memiliki dampak besar pada kehidupan sehari-hari, terutama pada generasi muda. Dengan memberikan pemahaman tentang penggunaan yang bijaksana, dapat membantu peserta didik memanfaatkan media sosial secara positif dan bertanggung jawab (Sunarti et al., 2023).



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Media sosial TikTok cukup memberikan dampak positif terhadap pengembangan karakter siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang, Banten diantaranya:

- 1) Keperluan Kognitif, dimana siswa menggunakan TikTok sebagai sarana media pembelajaran dan pengembangan diri, siswa memanfaatkan TikTok untuk menambah ilmu pengetahuan untuk meningkat wawasan dan *skill*.
- 2) Keperluan Integratif Individu, siswa menggunakan TikTok sebagai media idebtifikasi diri dimana media berperan dalam pengembangan karakter siswa yaitu dengan mengakses konten penanaman nilai-nilai moral dan motivasi melalui video yang mereka tonton.
- 3) Keperluan Integratif Sosial, siswa menggunakan TikTok untuk memperluas jaringan pertemanan dimana pada media ini siswa juga mendapatkan kenalan baru selain teman yang ada disekelilingnya
- 4) Keperluan Afektif dan Pelepasan, siswa menggunakan TikTok sebagai sarana hiburan dimana media yang berfungsi dalam mengatasi kejenuhan pada saat belajar.

Meskipun demikian, perlu diingat bahwa terdapat juga dampak negatif seperti pengikutan tren bahasa gaul dan potensi kecanduan, yang

dapat mempengaruhi beberapa aspek pengembangan karakter. Oleh karena itu, penting untuk memonitor dan mengelola penggunaan TikTok agar dampak positifnya lebih dominan.

B. Saran

1. Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, dengan saran ini diharapkan terdapat perbaikan untuk karakter sopan santun siswa akibat bermain media sosial. Maka peneliti menyarankan kepada siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village agar lebih bijak lagi dalam menggunakan media sosial dan bisa memperbaiki perilakunya serta dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar.
2. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya yang memiliki minat dan kesamaan kajian dengan peneliti untuk lebih menyempurnakan penelitian ini dengan menambahkan atau menggunakan teori lainnya yang dianggap relevan sehingga dapat lebih menarik dan lebih menggali informasi yang lebih jauh terkait dengan penggunaan TikTok dalam pengembangan karakter siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, D. P. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 135–148.
- Ainiyah, N. (2018). Remaja Millennial dan Media Sosial: Media Sosial Sebagai Media Informasi Pendidikan Bagi Remaja Millennial. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(2), 221–236.
- Ambar. (2017). *Teori Komunikasi Massa McQuail – Konsep – Karakteristik*. Pakarkomunikasi.Com.
- Asri, G. K. P., Suwarjiya, S., & Aulia, N. (2023). Tik Tok media pengembangan karakter melalui kreativitas tari kreasi Dayak. *Imaji*, 21(1), 10–21.
- Awaliyah, C., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Media Sosial Mempengaruhi Integrasi Bangsa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7868–7874.
- Child, J. T., & Haridakis, P. (2018). Uses and Gratifications Theory. *Engaging Theories in Family Communication*, 337–348.
- Deriyanto, D., Qorib, F., Komunikasi, J. I., Tribhuwana, U., & Malang, T. (2018). Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok. *Jisip*, 7(2), 77. www.publikasi.unitri.ac.id
- Eka Yeni Winantika, Budi Febriyanto, & Shopia Nida Utari. (2022). Peran Media Sosial Dalam Pembentukan Karakter Siswa Di Era Digital. *Jurnal Lensa Pendas*, 7(1), 1–14.
- Fahroji, O. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter. In *Qathrunâ* (Vol. 7, Issue 1).
- Feroza, C. S., & Misnawati, D. (2021). Penggunaan Media Sosial Instagram Pada Akun @Yhoophii_Official Sebagai Media Komunikasi Dengan Pelanggan. *Jurnal Inovasi*, 15(1), 54–61.
- Fitri, E., Zola, N., & Ifdil, I. (2018). Profil Kepercayaan Diri Remaja serta Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 4(1), 1–5.
- Gafar, & Abdoel. (2008). Penggunaan Internet Sebagai Media Baru dalam Pembelajaran. *Penggunaan Internet Sebagai Media Baru Dalam Pembelajaran*, 8(2), 36–43.
- Hadi, I. P., Wahjudianata, M., & Indrayani, I. I. (2021). *KOMUNIKASI MASSA* (T. Q. Media (ed.); Pertama). Qiara Media.
- Hariyanto, D. (2021). *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi Penulis*.

- Illahi, N. K., & Aditia, R. (2022). Analisis Sosiologis Fenomena dan Realitas Pada Masyarakat Siber. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(2), 75–82.
- Irawan, H., & Firdaus, K. B. (2021). Resiliensi Pancasila di Era Disrupsi: Dilematis Media Sosial Dalam Menjawaban Tantangan Isu Intoleransi. *Jurnal Paris Langkis*, 1(2), 36–47.
- Karini, R. (2019). *Skripsi: Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di Smpn 1 Gunung Sugih Kab.*
- Karunia H, H., Ashri, N., & Irwansyah, I. (2021). Fenomena Penggunaan Media Sosial : Studi Pada Teori Uses and Gratification. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 92–104.
- MA Koni, S. (2016). “Pengaruh Jejaring Sosial Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik.” *TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 1–7.
- Maulida, L. (2022). *Jumlah Pengguna Internet Dunia Tembus 5 Miliar, Online Hampir 7 Jam Sehari* Artikel ini telah tayang di *Kompas.com* dengan judul “Jumlah Pengguna Internet Dunia Tembus 5 Miliar, Online Hampir 7 Jam Sehari.” *Kompas.Com*.
- Mutia Annur, C. (2022). *Ada Berapa Pengguna Internet dan Media Sosial di Seluruh Dunia?* *Databoks.Katadata.Co.Id*.
- Nabilah, & Suprayitno. (2022). DAMPAK MEDIA SOSIAL (TIK-TOK) TERHADAP KARAKTER SOPAN SANTUN SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR IZZA. *PGSD,FIP Universitas Negeri Surabaya*, 10(4), 735–745.
- Patricia, C. O. S. (2021). *PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP PERILAKU KECANDUAN MAHASISWA*. 3(2), 6.
- Petrosyan, A. (2023). *Countries with the largest digital populations in the world as of January 2023*. *Statista.Com*.
- Prasetyo, A. P. (2020). *MANAJEMEN MEDIA MASSA Konsep Dasar, Pengelolaan, Etika Profesi*. Pustaka Baru.
- Puspianto, A. (2022). PELUANG DAN TANTANGAN MEDIA MASSA DI ERA CYBER (Perspektif Hypodermic Needle Theory dan Uses And Gratification Theory). *An-Nida' : Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 10(2), 22–45.
- Qudratullah, Q. (2016). Peran Dan Fungsi Komunikasi Massa. *Jurnal Dakwah Tabligh*, 17(2), 41–46.
- Rosdina, A., & Nurnazmi. (2021). Dampak Aplikasi Tik Tok dalam Proses Sosial Di Kalangan Remaja Kelurahan Rabadompu Timur Kecamatan Raba Kota Bima. *EduSociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 4(1), 100–109.
- Sadya, S. (2023). *Pengguna TikTok Indonesia Terbesar Kedua di Dunia pada Awal 2023*. *DataIndonesia.Id*.

- Sari, A. A. (2017). *Komunikasi Antarpribadi*. Deepublish.
- Sari, A. C., Hartina, R., Awalia, R., Irianti, H., & Ainun, N. (2018). Komunikasi dan Media Sosial. *Jurnal The Messenger*, 3(2), 69.
- Saripudin, M. (2020). *Analisis Deskriptif Gratification Sought Dan Gratification Obtained Penggunaan Media Instagram (Studi Kasus Pada Followers Akun Instagram @Evieefendie)*.
- Setiawan, W. (2017). Era Digital dan Tantangannya. Seminar Nasional Pendidikan. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1–9.
- Siahaan, C. (2022). *Studi Literatur : Media Sosial “ Tiktok ” Dan Pembentukan Karakter Remaja*.
- Sitorus, F. G. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIK-TOK TERHADAP PERILAKU ANAK (Studi pada Pengguna Aplikasi Tik-Tok Pada Remaja di Kota Medan). *Reserch Repository*, 10 November 2018, 1–87.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Sulaiman, D. (2016). Manajemen pendidikan pesantren modern dalam pembentukan karakter anak. *Al-Fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2), 133.
- Sunarti, S., Elpisah, E., & Fahreza W, M. (2023). Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas VII SMPN 2 Tamalatea Kabupaten Jeneponto Sulawesi Selatan. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidiciplinary*, 1(2), 72–78.
- Widayanti, R. S. (2022). Manajemen Program Afiriasi Pendidikan Menengah (ADEM) Papua-Papua Barat dan Repatriasi Pada Sekolah Mitra di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Media Manajemen Pendidikan*, 4(2), 290–310.
- Yusi Kamhar, M., & Lestari, E. (2019). Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1–7.
- Z Hamson. (2019). *EKLIPTIS ILMU KOMUNIKASI (Sejarah Perkembangan Ilmu Komunikasi, dari Tradisional hingga Digital)*. *Communication Theory*, 1–11.



DOKUMENTASI



Dok 1 : Akun TikTok Siswa ADEM Repatriasi Malaysia



Dok 2 : Wawancara bersama Ibu Meisy Kurnia Putri S.E guru Pendamping siswa ADEM (Wawancara 20 Desember 2023)



Dok 3 : Wawancara bersama Ibu Khairiah Wiwik kakak pengasuh Asrama Putri (Wawancara 21 Desember 2023)



Dok 4 : Wawancara bersama Bang Kholis kakak pengasuh Asrama Putra
(Wawancara 21 Desember 2023)



Dok 5 : Wawancara bersama Ahamd Danil Kuzairi siswa ADEM kelas X
(Wawancara 20 Desember 2023)



Dok 6 : Wawancara bersama Jasmin Nurul Fadilah siswa ADEM kelas XI
(Wawancara 21 Desember 2023)



Dok 7 : Wawancara bersama Arianti siswa ADEM kelas XII (Wawancara 21
Desember 2023)



**Universitas
Muhammadiyah
Makassar**
Integrity · Professionalism · Ethical Leadership

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Faculty of Social and Political Sciences

Motornegara Lantai 5 - Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90221

Telp. (0411) 866 922 Fax. (0411) 865 588

Official Email: fsip@unismuh.ac.id

Official Web: <https://fosp.unismuh.ac.id>

Nomor : 2B65/FSP/A.G-VIII/XII/1445 H/2023 M
Lamp. : 1 (satu) Eksemplar
Hal : **Pengantar Penelitian**

Kepada Yth.

Bapak Rektor, Cq. Lembaga Penelitian dan
Pengabdian pada Masyarakat (LP3M) Unismuh
Di -

Makassar

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan rencana penelitian mahasiswa untuk melengkapi data dalam rangka Penulisan Skripsi, maka diharapkan kepada Bapak/Ibu kiranya dapat memberikan Pengantar Penelitian kepada :

Nama Mahasiswa : Olivia Ekasari

Stambuk : 105651104520

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Lokasi Penelitian : Di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang Banten.

Judul Skripsi : *"Uses And Gratifications Penggunaan Tiktok dalam Pengembangan Karakter Siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang Banten"*

Demikian Pengantar Penelitian ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik, diucapkan banyak terima kasih.

Jazakumullahu Khaeran Katziraa.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Makassar, 16 Desember 2023

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

Syukri, S.Sos., M.Si
NBM. 932 568



Kemajuan Untuk Bangsa dan Ummat Manusia
Progress for the Nation and Humankind

Ilmu Administrasi Negara - Ilmu Pemerintahan - Ilmu Komunikasi
Public Administration - Government Studies - Communication Science



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 08411065508 Makassar 90221 e-mail: lp3@unismuh.ac.id

Nomor : 3022/05/C.4-VIII/XII/1445/2023

17 Jumadil Awal 1445

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

30 Nopember 2023 M

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak / Ibu Bupati Tangerang

Cq. Ka. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kabupaten Tangerang

di -

Banten

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Sosial dan Politik Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 2865/FSP/A.6-VIII/XII/1445/2023 tanggal 16 Desember 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : OLIVIA EKASARI

No. Stambuk : 10565 1104520

Fakultas : Fakultas Sosial dan Politik

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"USES AND GRATIFICATIONS PENGGUNAAN TIKTOK DALAM PENGEMBANGAN KARAKTER SISWA ADEM REPATRIASI MALAYSIA DI SMK ISLAMIC VILLAGE KABUPATEN TAGERANG BANTEN"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 20 Desember 2023 s/d 20 Februari 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd

NBM 1127761



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin No 259 Makassar 90222 Tlp (0411) 866972, 881593, Fax (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Olivia Ekasari
Nim : 105651104520
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	20 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	7 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan
seperlunya.

Makassar, 12 Februari 2024

Mengetahui,

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,



Nur M.L.P.
NBM. 964 591

Olivia Ekasari 105651104520 Bab I

ORIGINALITY REPORT

10%
SIMILARITY INDEX

7%
INTERNET SOURCES

4%
PUBLICATIONS

6%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|---|---|----|
| 1 | Nurussakinah Daulay, Anggreini Ayu Lestari Br Sembiring, Ayu Landa Fitri, Azura Mahyuliza Sembiring, Muhammad Ikhsan Fahmi. "Implikasi Bimbingan Kelompok tentang Dampak Aplikasi Tiktok terhadap Kepercayaan Diri Remaja", El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2023
Publication | 2% |
| 2 | repo.unespadang.ac.id
Internet Source | 2% |
| 3 | repository.uinbanten.ac.id
Internet Source | 2% |
| 4 | journal.lppmunindra.ac.id
Internet Source | 2% |
| 5 | jurnal.uin-antasari.ac.id
Internet Source | 2% |

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off

Olivia Ekasari 105651104520 Bab II

ORIGINALITY REPORT

20%
SIMILARITY INDEX

19%
INTERNET SOURCES

0%
PUBLICATIONS

17%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source		5%
2	repository.umsu.ac.id Internet Source		5%
3	Submitted to Universitas Negeri Medan Student Paper		2%
4	Submitted to Sriwijaya University Student Paper		2%
5	repository.unpas.ac.id Internet Source		2%
6	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source		2%
7	library.binus.ac.id Internet Source		2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off

Olivia Ekasari 105651104520 Bab III

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to IAIN Purwokerto Student Paper	2%
2	library.walisongo.ac.id Internet Source	2%
3	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	2%
4	tumbilotohe2015.blogspot.com Internet Source	2%
5	123dok.com Internet Source	2%
6	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	2%

Exclude quotes

Off

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

Off

Olivia Ekasari 105651104520 Bab IV

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 Ratna Siwi Widayanti, "Manajemen Program Afirmasi Pendidikan Menengah (ADEM) Papua-Papua Barat dan Repatriasi Pada Sekolah Mitra di Daerah Istimewa Yogyakarta", Media Manajemen Pendidikan, 2022
Publication 3%

2 media.neliti.com
Internet Source 2%

3 pdfs.semanticscholar.org
Internet Source 2%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches 2%



turnitin



Jlivia Ekasari 105651104520 Bab V

ORIGINALITY REPORT

4%	4%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilib.uns.ac.id Internet Source	4%
---	--------------------------------------	----

Exclude quotes
Exclude bibliography



RIWAYAT HIDUP PENULIS



Olivia Ekasari, dilahirkan pada tanggal 08 Oktober 2002 di Sandakan, Sabah, Malaysia. Anak pertama dari pasangan Bapak Fahrul Raji dan Ibu Nurhidayah, penulis memiliki empat adik perempuan serta satu adik laki-laki yang bernama Nurmala Dewi, Dian Pertiwi, Nur Syazilah Humaira, Muhammad Rizki Firdaus (alm) dan yang terakhir Kayla Sintya Azzahra. Penulis pernah menempuh pendidikan SD di Sekolah Indonesia Kota Kinabalu lulus pada tahun 2014. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Sekolah Indonesia Kota Kinabalu lulus pada tahun 2017. Penulis melanjutkan sekolah di SMK Islamic Village Tangerang jurusan Teknik Komputer dan Jaringan lulus pada tahun 2020. Selanjutnya pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi, tepatnya di Universitas Muhammadiyah Makassar pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, usaha dan disertai doa dalam menjalankan aktivitas akademik diperguruan tinggi di Universitas Muhammadiyah Makassar. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “*Uses and Gratifications* Penggunaan TikTok Dalam Pengembangan Karakter Siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang Banten” pada tahun 2024.