

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN TIKTOK TERHADAP ETIKA
SISWA KELAS XII SMK PRATIDINA MAKASSAR**



Oleh:

ANNISA MUTIARA BURHANI

Nomor Induk Mahasiswa: 105651100619

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

2023

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN TIKTOK TERHADAP ETIKA SISWA KELAS XII SMK PRATIDINA MAKASSAR

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

Disusun dan diajukan oleh:

ANNISA MUTIARA BURHANI

Nomor Stanbuk: 105651100619

Kepada

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

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Proposal Penelitian : Pengaruh Penggunaan TikTok Terhadap Etika

Siswa Kelas XII SMK Pratidina Makassar

Nama Mahasiswa : Annisa Mutiara Burhani

Nomor Induk Mahasiswa : 105651100619

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyetujui :

Pembimbing I

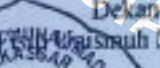

Arni S.Kom., M.L.Kom
NIDN. 0930078204

Pembimbing II


Wardah, S.Sos. M.A
NIDN. 0912088601

Mengetahui

Dekan


Dr. Hj. Ihyani Malik, S.Sos, M.Si
NBM: 730727

Ketua Program Studi

Ilmu Komunikasi


Syukri, S.Sos, M.Si
NBM. 923568

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 Nomor 0173/FSP/A.4-II/VIII/45/2023 sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana (S1) dalam Program Studi Ilmu Komunikasi yang dilaksanakan di Makassar pada hari Senin tanggal 14 bulan Agustus tahun 2023.

Tim Penilai:

Ketua

Sekretaris

Dr. Hj. Ihyani Malik, S.Sos., M.Si

Andi Lohar Prianto, S.IP., M.Si

NBM: 730 727

NBM: 999 797

Tim Penguji:

1. Dr. Muhammad Yahya, M.Si (Ketua)

2. Wardah, S.Sos., M.A

3. Arni, S.Kom., M.I.Kom

4. Dian Muhtadiah H, S.IP., M.I.Kom

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Annisa Mutiara Burhani

Nomor Stambuk : 105651100619

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa Skripsi ini dengan judul : Pengaruh Penggunaan TikTok terhadap Etika Siswa Kelas XII SMK Pratidina Makassar adalah sepenuhnya merupakan karya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain, tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian nanti ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Makassar, 2023
Yang menyatakan


Annisa Mutiara Burhani

ABSTRAK

Annisa Mutiara Burhani, Pengaruh Penggunaan TikTok Terhadap Etika Siswa Kelas XII SMK Pratidina Makassar, (dibimbing oleh Arni dan Wardah).

Dengan adanya media sosial, manusia dapat dengan mudah berbagi informasi baik itu lewat tulisan mereka atau melalui video konten yang mereka buat. Adapun salah satu ini merupakan media sosial yang banyak diminati oleh orang-orang yaitu Aplikasi TikTok. Penggunaan aplikasi TikTok dapat memberikan atau membawa dampak baik itu positif maupun negatif terhadap penggunanya, tergantung bagaimana penggunanya menggunakan aplikasi ini. Oleh sebab itu, peneliti merasa tertarik untuk menggambarkan dan menjelaskan Pengaruh Penggunaan TikTok terhadap Etika Siswa Kelas XII SMK Pratidina Makassar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh yang diberikan dan seberapa besar pengaruh dari penggunaan TikTok terhadap etika siswa kelas XII SMK Pratidina Makassar. Adapun tipe atau metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh antara variabel independent (X) dengan variabel dependen (Y). Adapun sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer dan sekunder dengan jumlah responden 60 siswa. Adapun Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel bebas dan terikat pada penelitian ini, sehingga pada uji signifikansi parsial (Uji t) ini diperoleh nilai sig. variabel X yaitu $0.000 < 0.05$, dengan nilai t hitung $9.424 > t \text{ tabel } 2.001$, sehingga berdasarkan kedua asumsi tersebut maka dapat dipastikan terdapat pengaruh antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) pada penelitian ini. Adapun besar pengaruh penggunaan TikTok terhadap etika siswa ini yaitu sebesar 60,5% sedangkan sisanya 39,5% dipengaruhi oleh variabel lain di luar dari variabel dalam penelitian ini.

Kata kunci: Pengaruh, TikTok, Etika, Siswa.

KATA PENGANTAR

Tiada kata yang paling indah selain mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, dialah Sang Pencipta atas segala cinta kasih-Nya yang tak terhingga dan nikmat-Nya yang tak berujung, sehingga kita mampu melewati hari-hari yang penuh makna ini serta memberi kesempatan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan TikTok Terhadap Etika Siswa Kelas XII SMK Pratidina Makassar”**. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar ini. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, hal itu disadari oleh penulis karena keterbatasan dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis.

Besar harapan penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis terkhususnya serta pihak lain pada umumnya. Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapatkan pelajaran dan dukungan serta dorongan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah tulus memberikan sumbangan berupa pikiran, motivasi, dan nasehatnya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk semua itu, dengan kerendahan hati pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Burhanuddin Thalib dan Ibu Suriani yang telah membesarkan dan mendidik penulis secara ikhlas, serta selalu memberikan motivasi dan doa yang tiada hentinya.
2. Terimakasih juga kepada seluruh keluarga besar penulis yang telah memberikan semangat dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Arni, S.Kom., M.I.Kom, selaku pembimbing 1 dan Ibu Warda, S.Sos, M.A, selaku pembimbing 2 yang telah sabar dan senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan kepada penulis serta memberikan dorongan kepada penulis dari awal penulisan skripsi hingga skripsi penulis dapat terselesaikan.
4. Bapak Syukri, S.Sos, M.Si selaku ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan dukungan serta dorongan kepada penulis agar penulis dapat menyelesaikan studi dengan cepat.
5. Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
6. Segenap Dosen serta staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan pelayanan kepada penulis selama menempuh Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.
7. Bapak Kepala Sekolah SMK Pratidina Makassar H. Hataul Madja, S.ST., S.Kep, Ns., M.Kes dan bapak Dr. H. A. Achruh, ABP. S.Pd., M.pd selaku Wakil Kepala Sekolah yang senantiasa menerima dan memberikan bimbingan kepada saya selama proses penelitian berlangsung
8. Segenap Guru dan Staf Tata Usaha Serta Guru BK SMK Pratidina Makassar, yang senantiasa telah membantu saya selama proses penelitian berlangsung.
9. Amiruddin L dan Juriah selaku om dan tante penulis, sebagai sosok orang tua kedua penulis yang telah memberikan semangat dan dorongan kepada penulis

serta mengurus penulis selama menempuh dan menjalani Pendidikan di Unismuh Makassar.

10. Sahabat saya Fitriani H, yang telah sabar membantu dan senantiasa menemani penulis selama penulisan skripsi ini, serta memberikan dukungan dan dorongan kepada penulis baik selama proses perkuliahan maupun selama penulisan skripsi ini.
11. Keponakan saya Zulhijrah dan Syamsul Alam yang telah membantu penulis selama pengerjaan skripsi ini.
12. Om saya Abbas Hasmada, yang telah memberikan arahan, masukan, serta bantuan dan dorongan selama pengerjaan skripsi ini.
13. Sepupu-sepupu saya Wanah, Azhar, Asti, Imel, dan Dea yang telah memberikan dukungan dalam penulisan skripsi ini.
14. Alpiana Dwi Sundari, yang senantiasa memberikan bantuan serta dukungan kepada penulis.
15. Teman-teman kelas saya Ilmu Komunikasi 2019, yang senantiasa memberikan dorongan dan dukungan.
16. Adik-adik atau para siswa kelas XII SMK Pratidina Makassar yang telah meluangkan waktunya dan berpartisipasi untuk membantu saya selama penelitian.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna, semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis berharap atas kritik yang bersifat membangun dari para pembaca. Akhir kata

penulis berharap agar kiranya skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada para pembaca guna menambah ilmu pengetahuan mereka serta semoga tujuan dari pembuatan skripsi ini dapat tercapai sesuai yang diharapkan.

Makassar, 18 Juli 2023

Annisa Mutiara Burhani



DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUANi	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
A. Penelitian Terdahulu	10
B. Konsep dan Teori	11
C. Kerangka Berpikir.....	41
D. Hipotesis Penelitian.....	43
E. Defenisi Operasional	43
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Waktu dan Lokasi	48
B. Jenis Penelitian.....	48
C. Populasi dan Sampel	48

D. Teknik Pengumpulan Data.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	59
A. Gambaran umum objek penelitian	59
B. Analisis Data	61
C. Hasil Penelitian	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	42
Gambar 4.1 Struktural Organisasi SMK Pratidina Makassar	60
Gambar 4.2 Grafik Histogram Uji Normalitas	69
Gambar 4.3 Grafik Normal Probability Plot	70



DAFTAR TABEL

Table 2.1 Penelitian terdahulu.....	10
Tabel 2.2 Definisi Variabel Operasional.....	44
Table 3.1 Jumlah Siswa Kelas XII SMK Pratidina Makassar	49
Tabel 3.2 Skala Model Likert.....	52
Tabel 4.1 Jenis Kelamin Responden.....	61
Tabel 4.2 Kelas Responden.....	62
Tabel 4.3 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian.....	62
Tabel 4.3 Uji Validitas Angket Variabel X (Pengaruh Penggunaan TikTok)	64
Tabel 4.4 Uji Validitas Angket Variabel Y (Etika Siswa).....	65
Tabel 4.5 Uji Reliabilitas Angket Variabel Penelitian.....	67
Tabel 4.6 Uji Normalitas (<i>Kolmogorov-Smirnov</i>).....	68
Tabel 4.7 Uji Linearitas Variabel.....	71
Tabel 4.8 Analisis Regresi Linear Sederhana	72
Tabel 4.9 Uji Signifikansi Regresi Parsial (<i>Uji t</i>)	74
Tabel 4.11 Uji Koefisien Determinasi (<i>Uji R²</i>).....	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dari tahun ke tahun di era globalisasi ini semakin berkembang pesat. Saking pesatnya, perkembangan teknologi ini mampu membawa sebuah perubahan dengan cepat pada kehidupan masyarakat. Perubahan yang dimaksud yaitu dapat kita lihat pada saat sekarang ini manusia dapat melakukan sesuatu dengan cepat dengan bantuan teknologi yang semakin canggih. Bukan hanya itu, teknologi informasi juga semakin berkembang pesat dari tahun ke tahun.

Pada saat sekarang ini, dapat kita lihat telah banyak masyarakat yang telah menggunakan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari mereka, mulai dari kalangan anak-anak, remaja, orang dewasa, bahkan orang tua pun telah banyak yang menggunakan teknologi informasi ini. Bahkan teknologi informasi ini telah menjadi bagian dari kebutuhan sehari-hari mereka. Di era digital ini, semakin banyak pengguna teknologi komunikasi, salah satunya yaitu smartphone atau handphone.

Dapat kita lihat pada saat ini, setiap pengguna smartphone pasti menggunakan internet, karena tanpa internet mereka tidak dapat melakukan komunikasi dengan orang lain. Karena pada saat sekarang ini, sudah jarang kita lihat dan temukan orang-orang yang menggunakan smartphone tanpa internet, mereka pasti membutuhkan internet untuk dapat menggunakan sosial media yang mereka gunakan baik itu aplikasi seperti Facebook, Whatsapp,

Instagram, Telegram, Twitter, Tiktok, dan aplikasi sosial media lainnya dan tanpa internet mereka tidak dapat menggunakan aplikasi sosial media tersebut.

Media sosial itu sendiri merupakan sebuah wadah untuk berkomunikasi dengan orang lain yang berada di luar daerah dan jauh dari kita. Media sosial merupakan media komunikasi berbasis internet dimana para penggunanya dapat terus berinteraksi tanpa ada batas ruang dan waktu yang menjadi penghambat interaksi manusia pada zaman dulu (AMELIA, 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi sehingga membuat sosial media semakin membuat perkembangan juga terhadap aplikasi-aplikasinya. Sehingga banyak media yang dapat digunakan oleh manusia untuk dijadikan alat dalam berkomunikasi seperti berbagi pesan dengan pengguna media sosial lainnya baik berupa berita (informasi), gambar (foto), dan juga berupa tautan video.

Berdasarkan laporan *We Are Sosial* yang dikutip dari DataIndonesia.id mengenai jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia dari tahun 2015-2022 semakin meningkat. Dari laporan tersebut menyatakan bahwa pada Januari 2022, sebanyak 191 juta penduduk Indonesia merupakan pengguna aktif media sosial. Jumlah tersebut telah meningkat dari 170 juta orang menjadi meningkat sebanyak 12,35% dari tahun sebelumnya. Adapun aplikasi Whatsapp yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia yaitu sebanyak 88,7% pengguna. Adapun juga aplikasi Instagram dan Facebook dengan persentase pengguna yaitu sebanyak 84,8% dan 81,3% pengguna. Dan sementara itu persentase pengguna aplikasi TikTok dan Telegram sebanyak

63,1% dan 62,8% pengguna (*Pengguna Media Sosial Di Indonesia Capai 191 Juta Pada 2022*, n.d.).

Namun salah satu media sosial yang banyak digemari kalangan remaja pada saat ini yaitu aplikasi media sosial TikTok. Aplikasi TikTok itu sendiri merupakan sebuah aplikasi yang di mana para penggunanya bisa berbagi video musik dengan durasi yang pendek. Aplikasi media sosial ini banyak digemari pada kalangan masyarakat, mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa bahkan di kalangan orang tua. Banyak yang menggunakan aplikasi TikTok ini sebagai aplikasi yang dapat menghibur penggunanya dikala waktu kosong maupun di saat mereka merasa bosan. Sehingga untuk mengisi waktu kosong mereka, mereka membutuhkan media yang dapat menghibur mereka selain game online dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yaitu menurut (Jayanata, 2022) bahwa dampak media sosial TikTok terhadap perilaku siswa, lebih banyak terlihat dampak negatif seperti siswa kurang dalam belajar, lebih banyak memainkan HP daripada membuka buku. Siswa juga kurang peduli terhadap lingkungan, berkumpul membahas hal-hal viral yang ada di media sosial TikTok dan membuat video bersama dan berjoget bersama. Akibat ketidakpedulian siswa terhadap lingkungan yang disebabkan oleh penggunaan HP yang berlebihan, sehingga membuat siswa kurang dalam melakukan komunikasi dengan orang lain dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar mereka.

Sementara itu dalam penelitiannya menurut (SITORUS, 2018) terdapat pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku anak remaja, perubahan pola perilaku yang terjadi adalah para remaja tidak dapat membedakan apakah video-video TikTok yang menjadi viral dan banyak ditonton tersebut adalah video yang bermanfaat, bermoral dan bersifat edukasi. Jika video tersebut menjadi viral dan banyak diikuti, maka mereka juga akan membuat video tersebut dengan versi mereka tersendiri. Hal ini dapat membuat anak remaja merasa percaya diri dalam menampilkan kreatifitas yang mereka miliki. Namun disisi lain, anak remaja yang telah mengikuti dan menonton atau bahkan telah melihat video-video viral tersebut kadang tidak dapat bahkan kurang dalam membedakan video-video yang bagus dan layak untuk mereka lihat dan ikuti.

Maka dapat dilihat bahwa dengan hadirnya aplikasi TikTok ini sehingga selain aplikasi game online maka aplikasi ini juga dapat membuat penggunanya merasa terhibur dan dapat menghilangkan rasa lelah mereka setelah beraktivitas seharian dan menghilangkan rasa bosan mereka. Aplikasi TikTok ini memberikan akses kebebasan kepada penggunanya untuk bebas mengekspresikan diri mereka dalam bentuk video musik pendek yang mereka buat sendiri. Bahkan saat ini aplikasi TikTok dapat digunakan sebagai tempat untuk menyampaikan aspirasi, mengungkapkan pendapat, dan menyampaikan informasi atau berita yang sedang trending maupun viral pada saat itu juga.

Aplikasi TikTok ini merupakan salah satu aplikasi yang baru hadir pada tahun 2017, namun sampai saat ini Aplikasi TikTok ini banyak digemari

dikalangan anak-anak maupun remaja sehingga mereka menjadi pengguna Aplikasi TikTok sampai saat ini. Namun, sama dengan aplikasi lainnya, Aplikasi TikTok ini juga tentunya memiliki dampak di dalamnya, baik itu dampak negatif dan dampak positif. Dari sisi positif, Aplikasi TikTok ini dapat menimbulkan atau menghadirkan kepercayaan diri pada seseorang atau penggunanya, dapat mengekspresikan diri, berbagi informasi dengan orang lain, mengasah kreativitas penggunanya, dan dapat memperbaiki suasana atau mood seseorang.

Selain dampak positif, yang pastinya Aplikasi TikTok ini juga memiliki dampak negatif di dalamnya, seperti adanya video yang tidak layak atau tidak pantas dilihat oleh anak-anak dan remaja, adanya adegan-adegan dalam video yang menyindir dan melakukan pendistaan terhadap agama, dan dapat menghabiskan waktu penggunanya ketika mereka telah keasikan menonton konten yang ada dalam Aplikasi TikTok yang membuat mereka jadi lupa waktu.

Dari beberapa dampak negatif dari Aplikasi TikTok ini, dapat kita lihat bahwa banyak anak remaja yang menjadi kekurangan moral dan etika akibat menonton konten-konten TikTok yang tidak pantas mereka lihat. Terkadang masih banyak remaja yang belum mampu atau belum bisa membedakan mana yang baik dan yang buruk untuk mereka. Kadang mereka menilai bahwasanya apa yang mereka lakukan itu benar namun nyatanya hal itu yang dapat membuat mereka berada di jalan yang salah. Oleh karena itu, bimbingan dan pengawasan orang tua masih sangat dibutuhkan dalam memperbaiki moral

dan etika anak-anak remaja di saat sekarang ini, apalagi dalam hal penggunaan Smartphone dan penggunaan aplikasi-aplikasi yang ada pada Smartphone anak-anak dan remaja.

Oleh karena itu, dengan ini peneliti memberikan satu ayat dalam Al-Qur'an yang menjelaskan tentang pentingnya etika dan sopan santun terhadap orang yang lebih tua dari kita, terutama etika dan sikap serta perilaku terhadap orang tua. Adapun ayat tersebut yaitu:

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۖ إِنَّمَا يُبَلِّغَنَّ عَنْكَ الْكِبَرِ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أَفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا ﴿٢٣﴾

Yang artinya:

“Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik kepada ibu bapak. Jika salah seorang diantara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan “ah” dan janganlah engkau membentak keduanya, dan ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik.” (QS. Al-Isra' : 23)

Dari ayat di atas maka dapat diketahui bahwa kita dianjurkan untuk hendaknya kita berbuat dan berperilaku baik, sopan, dan santun kepada Orang tua atau Bapak Ibu kita. Dan kita tidak dianjurkan untuk membantah perkataan orang tua apalagi berkata yang tidak sopan terhadap orang tua kita, seperti berkata “ah” dan membentak serta mengeluarkan nada yang tinggi dan berkata kasar kepada orang tua kita. Apa lagi ketika asyik menggunakan handphone dan sedang asyik mengscroll aplikasi TikTok lalu orang tua sedang mengajak untuk bercerita atau sedang meminta bantuan kita, jangan sekali-sekali kita membantah dan berperilaku tidak sopan kepada kedua orang tua kita hanya

karena lebih mementingkan mengscroll aplikasi TikTok daripada mendengar perkataan orang tua kita.

Oleh Karena itu peneliti memilih SMK Pratidina Makassar sebagai tempat untuk penelitian ini karena, berdasarkan hasil observasi, peneliti merasa dan mengamati beberapa siswa di Sekolah tersebut kurang memiliki moral atau kurang beretika terhadap orang lain terutama dalam lingkungan sekolah mereka. Peneliti juga ingin mengetahui apakah TikTok memberikan pengaruh terhadap etika siswa, karena hampir seluruh siswa di SMK Pratidina Makassar ini memiliki dan menggunakan TikTok. Terkhusus siswa kelas XII, yang dimana berdasarkan dari pengamatan peneliti perilaku atau etika beberapa siswa kelas XII ini terlihat kurang bagus, sehingga peneliti meragukan bahwasanya perilaku atau etika mereka dipengaruhi oleh konten-konten yang ada dalam media sosial terkhusus dalam aplikasi TikTok.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk mencari tahu atau meneliti seberapa besar pengaruh Media Sosial Aplikasi Tiktok terhadap etika remaja di saat sekarang ini. Sehingga peneliti tertarik untuk mengangkat masalah tersebut untuk dijadikan sebuah penelitian dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan TikTok Terhadap Etika Siswa di Kelas XII SMK Pratidina Makassar”**.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka peneliti mengambil beberapa rumusan masalah, yaitu:

1. Apa pengaruh Aplikasi TikTok terhadap etika siswa Kelas XII SMK Pratidina Makassar?
2. Seberapa besar pengaruh Aplikasi TikTok terhadap etika siswa Kelas XII SMK Pratidina Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh aplikasi TikTok terhadap etika siswa Kelas XII SMK Pratidina Makassar.
2. Untuk mengetahui besaran pengaruh aplikasi TikTok terhadap etika siswa Kelas XII SMK Pratidina Makassar.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan para pembacanya terkhusus mahasiswa ilmu komunikasi dan mahasiswa akademis lainnya mengenai penggunaan sosial media terutama penggunaan Aplikasi Tik tok. Dengan menggunakan dan memperhatikan Teori dari Komunikasi dan Etika itu sendiri.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan kepada berbagai pihak, terutama kepada para pengguna sosial media serta dapat juga menjadi masukan bagi peneliti selanjutnya. Dan juga dapat menjadi bahan masukan kepada orang tua dalam mengawasi anak-anak mereka untuk bijak dalam menggunakan smartphone dan sosial media mereka.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu

Berikut ini merupakan beberapa penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang akan dilakukan mengenai Aplikasi Tik tok:

Table 2.1

Penelitian terdahulu

No	Judul Penelitian	Peneliti	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tik Tok Terhadap Pengungkapan Diri (<i>Self Disclosure</i>) Siswi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 10 Kota Bekasi.	Assyifa Fauziah	Kuantitatif	Hasil penelitian yaitu: 1.TikTok secara simultan berpengaruh signifikan terhadap pengungkapan diri siswi. 2.Besar pengaruh TikTok terhadap pengungkapan diri yaitu sebesar 76% dan sisanya 24% dipengaruhi oleh variabel lain dari luar variabel dalam penelitian	Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori <i>Uses and Gratifications</i> .
2	Dampak Media Sosial Tik Tok Terhadap Perilaku Siswa Sekolah	Gustafian Jayanata	Kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku siswa lebih	Peneliti sebelumnya menggunakan teori SOR

	Dasar Negeri 42 di Desa Padang Peri Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma.			banyak terlihat dampak negatifnya, seperti: 1.Siswa kurang dalam belajar. 2.Lebih banyak memainkan HP daripada membuka buku. 3.Siswa kurang peduli terhadap lingkungan.	(Stimulus-Organisme-Respon)
3	Pengaruh Tik Tok Terhadap Prestasi Siswa SMAN 5 Bone Kecamatan Lappariaja Kabupaten Bone	Ummi Kalsum	Kuantitatif	Hasil penelitian ini yaitu: 1.Komunikasi efektif dalam media sosial TikTok memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa. 2.Para siswa beranggapan setuju terhadap komunikasi efektif dalam media sosial TikTok terhadap prestasi belajar siswa	Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori komunikasi efektif dan indikator prestasi belajar.

B. Konsep dan Teori

1. Komunikasi

Komunikasi merupakan kegiatan yang biasa kita temui dan kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari kita. Menurut (Effendi & Surjaman, 1986) dalam bukunya yang berjudul “Dinamika Komunikasi” bahwa

komunikasi harus dilihat dari dua sudut pandang atau segi yaitu secara etimologis dan terminologis. Secara etimologis komunikasi berasal dari bahasa Latin *communication* yang bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Maksud dari pengertian komunikasi secara etimologis ini yaitu bahwa orang yang melakukan interaksi atau melakukan komunikasi memiliki penyampaian atau maksud dan makna yang sama. Menurut Mujahida (2013: 101-102) berpendapat bahwa manusia bisa melakukan atau berkomunikasi hanya dengan melalui telepon atau handphone, bahkan bisa berkomunikasi melalui surat elektronik yang dikenal dengan SMS (Surat Menyurat Singkat) (Syaharullah et al., 2021). Dengan kata lain, jika orang-orang yang melakukan interaksi dan mereka saling memahami makna dari apa yang disampaikan atau dikomunikasikan maka dapat dinyatakan bahwa komunikasi yang mereka lakukan dinyatakan berjalan dan bersifat komunikatif. Sebaliknya jika ada pihak atau salah satu dari mereka yang tidak memahami penyampaian atau maksud dari yang disampaikan atau yang dikomunikasikan maka dinyatakan bahwa komunikasi tersebut tidak berjalan dan tidak komunikatif.

Menurut (Rogers & Kincaid, 1981) menyatakan bahwa komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam. Orang-orang yang melakukan komunikasi atau saling menukar informasi secara terus

menerus dan komunikasi yang mereka lakukan berjalan dengan lancar maka akan terciptanya pemahaman dari informasi yang disampaikan.

Sementara itu menurut Shannon dan Weaver (1949) bahwa komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lainnya, baik itu disengaja maupun tidak disengaja (Hafied, 2016). Interaksi yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari ini telah termasuk dalam komunikasi, karena setiap interaksi yang dilakukan oleh manusia pasti menimbulkan sebuah efek dan dapat mempengaruhi komunikannya.

Hardjana, (2003) berpendapat bahwa komunikasi diartikan sebagai pemberitahuan, pembicaraan, percakapan, pertukaran pikiran atau hubungan. Maksud dari pengertian tersebut yaitu dapat kita lihat dalam kehidupan atau kebiasaan-kebiasaan yang biasa kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari kita seperti memberitahukan atau menyampaikan informasi kepada orang lain, berbincang atau bercakap dengan orang lain, dan melakukan diskusi atau bertukar pikiran dengan orang lain juga sebagai menjalin hubungan silaturahmi dengan orang lain.

Dari beberapa pengertian komunikasi menurut para ahli di atas maka dapat diketahui bahwa komunikasi merupakan kegiatan interaksi yang biasa dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari, yang dimana dalam interaksi atau komunikasi tersebut ada pesan atau informasi yang disampaikan kepada komunikan yang di mana penerima informasi atau komunikan dapat memahami pesan yang disampaikan sehingga serta

dapat menimbulkan efek atau dapat memberikan pengaruh terhadap komunikasi tersebut.

Komunikasi itu sendiri pada hakikatnya merupakan sebuah proses penyampaian pemikiran, perasaan, pesan atau informasi oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang atau symbol. Untuk lebih memahami dan mengetahui mengenai komunikasi, maka perlu diketahui elemen-elemen dari komunikasi itu sendiri.

Menurut Joseph Dominick (2002) menyatakan bahwa setiap peristiwa komunikasi akan melibatkan delapan elemen komunikasi yang meliputi:

- a. Sumber, yaitu orang yang memiliki sebuah gagasan yang ingin disampaikan kepada orang lain atau penerima.
- b. *Encoding*, yaitu kegiatan yang dilakukan komunikator untuk menerjemahkan gagasannya ke dalam bentuk yang dapat diterima dan dipahami oleh pihak komunikan atau penerima.
- c. Pesan, yaitu gagasan atau ungkapan serta berupa sebuah informasi yang akan disampaikan kepada penerima.
- d. Saluran/Media, yaitu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima.
- e. *Decoding*, yaitu kegiatan menerjemahkan pesan-pesan fisik ke dalam bentuk yang memiliki arti bagi penerima.
- f. Penerima, yaitu orang yang menjadi sasaran komunikator untuk menerima pesan yang telah disampaikan oleh komunikator.

- g. Umpan balik (*feedback*), yaitu respon yang diberikan oleh penerima pesan baik itu dalam bentuk verbal maupun nonverbal.
- h. Gangguan, yaitu sesuatu yang menghambat berjalannya komunikasi atau interaksi dan menghambat dalam proses pengiriman atau penyampaian pesan sehingga pesan tidak sampai kepada penerima.
(morissan, n.d.)

2. Media Baru

Media baru atau *new media* merupakan sebuah teknologi baru yang mampu memperluas penyebaran informasi pada masyarakat dengan sangat cepat. Menurut Denis McQuail menyatakan bahwa media baru terdiri dari seperangkat teknologi berupa sistem transmisi yaitu berupa kabel dan satelit, miniaturisasi, penyimpanan, pencarian informasi, penyajian gambar dengan kombinasi gambar dan grafik, serta sistem pengendalian komputer (McQuail, 1987). Kemampuan dari media baru ini sendiri yaitu mampu menawarkan interaktifitas yang memungkinkan pengguna dari *new media* untuk memiliki pilihan atau memilah informasi apa yang mereka inginkan serta mengendalikan pengeluaran informasi yang dihasilkan.

Media baru itu sendiri memiliki kemampuan tinggi, karena meliputi pengantaran melalui kabel dan satelit sehingga mampu meminimalisir adanya hambatan dalam proses komunikasi. Dalam media baru juga dapat terjadi interaksi timbal balik, karena komunikan memiliki kesempatan untuk merespon informasi yang didapat sebagai bentuk pertukaran informasi. Hal ini menunjukkan bahwa media baru bersifat

fleksibel karena bentuk dan isi dari informasi dalam media baru dapat berubah-ubah. Hal ini sejalan dengan pemikiran atau pendapat yang dikemukakan oleh Rogers yang dimana dia menyebutkan bahwa terdapat tiga karakter utama sebagai penanda hadirnya teknologi komunikasi baru, yaitu: (Rogers, 1986)

- a. *Interactivity*, yaitu karakter yang menunjukkan bahwa media baru memiliki fitur untuk merespon komunikasi dari sender sehingga setiap individu berperan aktif dalam proses pertukaran informasi ini.
- b. *Demassification*, yaitu merupakan sebuah karakter media baru yang bersifat massal yang dimana kendali dalam sistem komunikasi ini bergeser dari produsen menjadi konsumen media.
- c. *Asynchronous*, yaitu memiliki arti bahwa media baru mampu mengirimkan dan menerima pesan dalam waktu sesuai yang diinginkan oleh orang yang melakukan komunikasi.

McQuail itu sendiri mengelompokkan media baru ke dalam empat jenis yaitu: (McQuail, 2011)

- a. Komunikasi interpersonal, yaitu komunikasi yang terdiri dari perangkat yang lekat dengan kehidupan masyarakat dan bersifat praktis seperti handphone, e-mail, sosial media, dan telepon.
- b. Media interaktif bermain, yaitu merupakan perangkat yang berfungsi untuk mengantarkan kesenangan dalam diri seseorang seperti komputer, game, maupun internet.

- c. Media pencarian informasi, yaitu berupa search engine atau media pencarian dalam sebuah komputer atau jaringan nirkabel serta internet.
- d. Media partisipasi, yaitu media yang memanfaatkan perkembangan teknologi berupa internet untuk menyebarluaskan informasi, pendapat, dan pengalaman.

Perkembangan teknologi saat ini, mampu menggeser media tradisional menjadi media baru, hal ini dikarenakan media baru itu sendiri terdiri dari perangkat komputer dan jaringan nirkabel sebagai medium. Masyarakat juga memiliki tantangan tersendiri dalam memasuki era media baru yang dimana dalam media baru penyebaran informasi ini serba digital dengan menggunakan internet, *World Wide Web* (WWW), dan multimedia. Adapun jenis media baru yaitu media sosial seperti WhatsApp, Instagram, Facebook, Twitter, YouTube, TikTok, dan sebagainya. Berbagai jenis media sosial ini merupakan sebagai bentuk dari media baru yang dimana media ini membuka peluang bagi masyarakat untuk secara massif mendapatkan informasi yang baik dengan cara berbicara, berbagi, berpartisipasi, dan membentuk jejaring online. Media baru juga meliputi komputer, portabel media player, smartphone, dan sebagainya.

3. Media Sosial

Menurut Philip dan Kevin Keller pengertian media sosial adalah sarana bagi konsumen untuk berbagai informasi teks, gambar, video, dan audio dengan satu sama lain dan dengan perusahaan dan sebaliknya (Sugeng Cahyono, 2018). Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial

adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang dapat mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.

Media sosial itu sendiri merupakan sebuah media online atau platform digital yang didesain untuk memudahkan penggunanya dalam berkomunikasi yang dimana komunikasi ini bersifat interaktif atau bersifat dua arah. Media sosial juga merupakan sebuah sarana untuk bersosialisasi satu sama lain yang dilakukan secara daring dan dapat memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu. Media sosial ini juga memberikan fasilitas kepada penggunanya agar dapat membagikan sebuah konten baik itu berupa video, foto maupun tulisan sehingga penggunanya dapat mengabadikan momentum mereka.

Pada perkembangan media sosial yang semakin modern ini, telah memberikan peluang kepada jutaan orang di seluruh dunia untuk saling terhubung pada setiap sudut dunia. Sehingga, dapat kita lihat pada saat sekarang ini media komunikasi atau media sosial sangat penting dalam kehidupan manusia saat ini. Karena dengan media sosial semua orang di seluruh dunia dengan mudah dapat saling terhubung dan dapat berkomunikasi dengan orang luar negara atau orang yang jauh dari kita.

Media sosial juga merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat *web page* pribadi kemudian dapat terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan komunikasi. Di dalam media sosial terdapat beberapa aplikasi atau jejaring sosial yang digunakan dalam

melakukan komunikasi. Adapun aplikasi atau jejaring sosial yang banyak digunakan oleh masyarakat yaitu antara lain Facebook, WhatsApp, Instagram, Twitter, dan jejaring sosial atau aplikasi lainnya.

Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcasting, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial itu sendiri mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tidak terbatas.

a. Dampak Media Sosial

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dampak merupakan benturan atau pengaruh yang mendatangkan akibat baik itu positif maupun negatif. Secara sederhana, dampak dapat diartikan sebagai pengaruh atau akibat yang dimana setiap keputusan yang diambil oleh seseorang biasanya memiliki dampak tersendiri, baik itu berdampak positif maupun berdampak negatif.

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa dampak merupakan sesuatu yang membawa atau memberikan pengaruh terhadap seseorang kepada perubahan yang dimana perubahan tersebut dapat disadari melalui perbuatan, sikap dan perilaku, yang dapat merubah seseorang menjadi lebih baik lagi maupun menjadi lebih buruk atau dapat berdampak positif maupun berdampak negatif dan juga dapat menimbulkan efek dari perubahan tersebut.

Dapat kita lihat saat sekarang ini, hampir semua orang saat ini memiliki media sosial, seperti: facebook, whatsapp, Instagram, twitter, youtube, line, dan lain sebagainya. Namun jika kita salah dalam penggunaannya, hal ini akan menimbulkan efek yang negatif bagi pemakai. Dengan atau tanpa disadari, orangtua dan orang dewasa saat ini dan di sekitar anak-anak maupun remaja telah memaparkan internet sejak usia dini. Oleh karena itu, sebuah urgensi mengulas tentang dampak positif dan negatif dari pemaparan remaja terhadap media sosial dari sudut pandang psikologis. Dampak itu sendiri terbagi menjadi 2 yaitu ada pengaruh positif dan pengaruh negatif. (Khairuni, 2016)

1) Dampak positif

Dampak positif yaitu hal yang mempengaruhi pikiran dan hati seseorang yang dapat menimbulkan suatu perbuatan yang berakibat baik atau hal-hal yang baik bagi seseorang dan lingkungan. Adapun berikut ini merupakan dampak positif dari penggunaan media sosial bagi remaja:

- a) Memperluas jaringan pertemanan. Berkat situs media sosial ini anak-anak atau remaja menjadi lebih mudah berteman dengan orang lain di seluruh dunia. Meskipun sebagian besar diantaranya tidak pernah mereka temui secara langsung.
- b) Anak-anak dan remaja akan termotivasi untuk belajar mengembangkan diri melalui teman-teman yang mereka

jumpai secara online, karena mereka berinteraksi dan menerima umpan balik satu sama lain.

- c) Situs jejaring sosial membuat anak-anak dan remaja menjadi lebih bersahabat, perhatian dan empati. Misalnya memberikan perhatian saat ada teman mereka ber-ulang tahun, mengomentari foto, video dan status teman mereka, menjaga hubungan persahabatan meski tidak dapat bertemu secara fisik.

2) Dampak negatif

Dampak negatif yaitu hal yang mempengaruhi dan menimbulkan suatu perbuatan yang berakibatkan tidak baik atau buruk bagi seseorang ataupun lingkungannya. Adapun berikut ini merupakan dampak negatif dari penggunaan media sosial bagi remaja:

- a) Seorang pelajar biasanya akan menjadi lebih malas belajar karena terlalu asyik dengan media sosial dan konsentrasinya pun biasanya akan terganggu.
- b) Anak-anak dan remaja akan menjadi malas belajar berkomunikasi di dunia nyata. Tingkat pemahaman bahasapun menjadi terganggu. Jika anak terlalu banyak berkomunikasi di dunia maya.
- c) Situs jejaring sosial akan membuat anak dan remaja lebih mementingkan diri sendiri. Mereka akan menjadi tidak sadar terhadap lingkungan di sekitar mereka, karena kebanyakan

menghabiskan waktu di internet atau media sosial. Hal ini dapat mengakibatkan para remaja menjadi kurang berempati di dunia nyata.

- d) Bagi anak-anak dan remaja, tidak ada aturan ejaan dan tata bahasa di situs jejaring sosial. Hal ini membuat mereka semakin sulit untuk membedakan antara berkomunikasi di situs jejaring sosial dan di dunia nyata.
- e) Maraknya tindak kejahatan terhadap anak-anak dan remaja dalam situs jejaring sosial. Kita tidak akan pernah tahu apakah seseorang yang baru dikenal oleh anak-anak atau remaja tersebut lewat internet ini menggunakan jati diri mereka yang sesungguhnya atau tidak.
- f) Semakin maraknya penipuan, pencemaran nama baik, judi online dan kejahatan lainnya yang sangat marak terjadi akhir-akhir ini. Pelaku kejahatan menggunakan media sosial sebagai alat untuk mereka menjaring korban.
- g) Ketergantungan penggunaan handphone. Bahkan, hal ini juga menjadi sebuah penyakit baru bagi anak-anak dan remaja, pasalnya mereka bakal ketergantungan terhadap penggunaan handphone terutama pada penggunaan aplikasi media sosial, seperti misalnya facebook depression. Penyakit ini awal nya terlihat sama seperti kecemasan, kelainan psikis, ketergantungan atau kebiasaan buruk lainnya. Meskipun hanya

terlihat di facebook maka penyakit ini pun mendapatkan perhatian serius.

- h) Tidak Bisa Mengontrol Diri dalam penggunaan adiktif media sosial. Dalam hal ini anak-anak dan remaja dinilai tidak dapat mengontrol dirinya dalam bermedia sosial, apa lagi mereka yang mengalami kecanduan akut, bahkan memiliki kontrol diri rendah. Menurut peneliti pengguna terlalu peduli akan citra mereka di media sosial, khususnya harga diri pada teman-teman terdekat.
 - i) Membuat waktu terbuang sia-sia dan dapat merusak kesehatan mata.
 - j) Menambah beban pengeluaran orang tua, karena jejaring media sosial menggunakan jaringan internet yang harus kita bayar setiap per kilobytenya.
 - k) Media sosial juga terkadang digunakan untuk bisnis prostitusi. Remaja yang sedang labil apalagi suka bermimpi hidup mewah dengan mudah serta berasal dari keluarga yang berantakan mudah untuk terjerumus dalam prostitusi media sosial ini.
- l) Banyak remaja yang tergiur karena pengaruh dari lingkungannya yang memang ada yang sudah terjun ke dunia hitam dan juga menawarkan keuntungan yang sangat menjanjikan.

Maka dari itu, dalam penelitian ini peneliti lebih membahas mengenai Pengaruh yang ditimbulkan dari Aplikasi media sosial terutama pada penggunaan aplikasi TikTok terhadap Etika Remaja Kelas XII SMK Pratidina Makassar.

b. Teori Pengaruh Sosial

Menurut Wang dan Chou (Haryono, 2015), pengaruh sosial atau *sosial influence* adalah tentang strategi seseorang membujuk orang lain dalam mempengaruhi keputusan untuk berperilaku. Hal ini didukung oleh orang-orang terdekat seperti keluarga, teman, dan lingkungan pekerjaan.

Menurut Vankatesh dan Tong & Xu (Hum et al., 2017), sosial influence atau pengaruh sosial adalah seseorang yang membuat pelanggan merasa percaya dan yakin ketika mereka harus menggunakan sebuah produk atau jasa tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *sosial influence* atau pengaruh sosial yaitu merupakan strategi suatu kelompok atau seseorang mempengaruhi orang lain untuk menggunakan sebuah produk atau jasa melalui pesan-pesan yang disampaikan.

Menurut (Raditya, 2013), pengaruh sosial memiliki 2 tingkatan yaitu:

- 1) Penerimaan, yaitu merupakan kondisi dimana terjadinya perubahan dalam diri seseorang setelah mendapat pengaruh sosial dari

individu atau kelompok lain. Adapun bentuk-bentuk penerimaan itu sendiri yaitu:

- a) Identifikasi, menerima pengaruh sosial karena mengenal atau memihak terhadap suatu kelompok, individu, atau karena alasan tertentu.
- b) Internalisasi, menerima pengaruh sosial karena merasa yakin terhadap pengaruh yang diberikan oleh individu tau kelompok.
- 2) Pengaruh, yaitu merupakan kondisi di mana tidak terjadinya perubahan secara utuh dalam diri seseorang setelah mendapat pengaruh sosial dari individu tau kelompok lain.

Menurut (Bashori & Hidayat, 2016), pengaruh sosial memiliki 3 bentuk yaitu:

- 1) Konformitas, merupakan salah satu bentuk pengaruh sosial yang dimana di dalamnya terdapat perubahan perilaku yang disebabkan oleh keinginan untuk mengikuti tolak ukur orang lain yang ada.
- 2) Kesepakatan, merupakan bentuk pengaruh sosial yang mencakup permintaan langsung seseorang kepada orang lain.
- 3) Kepatuhan, merupakan suatu bentuk pengaruh sosial yang dimana terdapat perubahan perilaku karena adanya perintah orang lain yang memiliki otoritas.

Menurut Engel, Blackwell & Miniard, dan Morissan (Putri, 2011), pengaruh sosial memiliki dimensi yang menjadi sebuah tolak ukur yaitu:

- Pengaruh Kelompok Referensi

Menurut Wibowo & Riyadi (Suhendar et al., 2017), bahwa kelompok referensi merupakan dampak yang diberikan oleh individu atau kelompok terhadap individu atau kelompok lainnya, baik memberikan dampak secara spontan maupun secara tidak spontan yang memberikan suatu kriteria khusus. Kelompok referensi itu sendiri memiliki 3 indikator atau tolak ukur di dalamnya, yaitu:

- 1) Informasi (*information*), yang dimana indikator ini berkaitan dengan informasi yang diperoleh individu dari kelompok referensi. Individu cenderung dipengaruhi oleh informasi yang relevan dan berguna dari kelompok referensi untuk membantu mereka mengambil keputusan atau membentuk sikap.
- 2) Manfaat (*Utility*), yang dimana indikator ini berkaitan dengan manfaat atau keuntungan yang dirasakan individu dalam menjadi bagian dari kelompok referensi. Pengaruh ini muncul ketika individu menganggap keikutsertaan atau kesamaan dengan kelompok referensi sebagai sesuatu yang menguntungkan atau memberikan nilai tambah dalam

kehidupan mereka, seperti kebanggaan, prestise, atau akses ke kesempatan tertentu.

- 3) Nilai sosial (*Value Expressive*), yang dimana indikator ini berkaitan dengan ekspresi nilai-nilai atau identitas individu melalui identifikasi dengan kelompok referensi. Pengaruh *value expressive* ini muncul ketika individu merasa bahwa bergabung dengan kelompok referensi akan mencerminkan nilai-nilai, keyakinan, atau identitas mereka. Individu merasa bahwa identifikasi dengan kelompok referensi tersebut akan memperkuat atau menguatkan identitas mereka sendiri.

4. TikTok

TikTok merupakan aplikasi sosial media yang saat ini banyak digemari oleh masyarakat di Indonesia terutama pada kalangan anak-anak dan remaja. TikTok merupakan sebuah aplikasi smartphone yang berasal dari negeri Tiongkok yang diluncurkan pada awal September tahun 2016 oleh seorang pengusaha bernama Zhang Yiming yang sekaligus pendiri dari sebuah perusahaan berbasis teknologi yaitu *ByteDance*.

Pada tahun 2018 aplikasi TikTok ini mulai masuk dan digemari di Indonesia. Namun, pada tanggal 03 Juli 2018 Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) memblokir aplikasi ini karena dianggap konten yang ada di dalamnya tidak mendidik (*Apa Itu TikTok Dan Apa Saja Fitur-Fiturnya? | DailySosial.Id*, n.d.). Namun, pada bulan Agustus 2018 aplikasi ini dapat diunduh kembali sehingga terhitung pengguna aplikasi

ini di Indonesia tercatat pada bulan Juli 2020 mencapai 30,7 Juta pengguna.

Aplikasi TikTok itu sendiri juga merupakan sebuah *platform* video pendek yang memungkinkan pengguna mengeluarkan imajinasi atau kreativitas dan mengekspresikan ide mereka secara bebas dalam bentuk video pendek. Lalu video tersebut dapat dibagikan kepada seluruh pengguna TikTok di berbagai belahan dunia. Hingga saat ini, Aplikasi TikTok ini hadir dengan beberapa fitur canggih dan keren, yang membuat banyak pengusaha dan pebisnis mempelajari Aplikasi TikTok ini untuk meningkatkan jumlah pelanggan milenial. Bahkan saat ini, telah banyak pengusaha dan pebisnis yang mempromosikan usaha atau penjualan mereka di Aplikasi TikTok ini. Bahkan banyak artis dan selebgram yang melakukan endors melalui Aplikasi TikTok ini.

Sama seperti aplikasi lainnya, Aplikasi TikTok ini juga memiliki dampak negatif. Adapun dampak negatif dari aplikasi ini yaitu: (Jayanata, 2022)

- a. Membuang-Buang Waktu, mulai dari pembuatan konten yang diulang-ulang dan pengeditan konten agar menghasilkan konten yang bagus dan pengguna konten yang suka mengulur waktu pekerjaan untuk menonton video konten yang ada di TikTok.
- b. Membuat Anak Malas Belajar, konten-konten yang ada pada aplikasi TikTok kadang membuat anak merasa tertarik untuk terus menontonnya, sehingga anak-anak yang menggunakan aplikasi ini

cenderung lebih banyak bermain Handphone (HP) dan membuat mereka menjadi malas untuk belajar.

- c. Hanya membuat konten untuk viral dan mengorbankan diri sendiri, kadang seorang konten kreator rela melakukan apa saja agar konten yang mereka buat bisa viral dan ditonton oleh orang banyak, bahkan mereka rela melakukan hal-hal yang berbahaya agar kontennya viral dan disukai orang banyak.
- d. Percakapan grup yang terbuka lebar, yang dimaksud dalam hal ini yaitu percakapan atau komentar-komentar yang ada pada konten yang dikomentari. Dari komentar-komentar tersebut, pengguna aplikasi TikTok bebas untuk mengomentari konten-konten yang mereka lihat, berawal dari situlah mulai muncul percakapan dengan saling membalas komentar dengan orang lain.

Bukan hanya dampak negatif dari aplikasi TikTok ini, namun aplikasi TikTok ini juga memiliki dampak positif di dalamnya, yang dimana dampak positif dari penggunaan Aplikasi TikTok ini yaitu: (Jayanata, 2022)

- a. Olahraga, kadang kita tidak sadar menari ataupun menggoyangkan badan ketika mendengar musik atau lagu. Sama dengan konten kreator TikTok yang membuat video dengan menggerakkan badan mereka beriringan dengan musik pada Aplikasi ini, mereka bahkan mengulang beberapa kali gerakan mereka agar sesuai dengan irama musik tersebut

hingga kadang mereka sampai berkeringat dalam gerakan yang mereka lakukan agar hasilnya bagus.

- b. Kreatif, konten kreator sebelum membuat sebuah konten terlebih dahulu mereka memikirkan bagaimana agar konten mereka menarik dan dapat disukai oleh orang banyak, dari situlah kemampuan berpikir dan kreativitas mereka diuji dalam pembuatan sebuah konten.
- c. Mengekspresikan Diri, di dalam aplikasi TikTok ini orang-orang bebas mengekspresikan diri mereka melalui sebuah video. Membuat konten guna untuk mengungkapkan suasana hati mereka bahkan dapat menceritakan hal-hal random yang mereka pernah alami.
- d. Mengatasi Masalah mental, dengan mengekspresikan diri mereka dalam sebuah konten itu bisa membuat masalah mental mereka sedikit berkurang. Dengan berbagi cerita ke orang lain maka diri mereka akan merasa sedikit tenang dan beban pikiran mereka sedikit berkurang.
- e. Memperbaiki Suasana Hati atau Mood, dengan menonton konten yang menghibur pada Aplikasi TikTok maka itu dapat membuat suasana hati yang awalnya capek atau kacau menjadi tenang dan sedikit terhibur dengan adanya konten yang dapat mengembalikan mood.
- f. Kampanye Berbagi Kepada Orang lain, tidak semua konten yang ada pada TikTok itu negatif. Bahkan ada kreator yang membuat konten berbagi, konten berbagi yang dimaksud di sini yaitu mereka membuat video berbagi makanan ataupun sembako kepada orang-orang pinggir jalan atau orang-orang yang membutuhkan. Konten ini dibuat bukan

untuk pamer namun konten kreator berharap hati orang-orang dapat tersentuh dan ingin melakukan kebaikan di sekitar mereka.

- g. Mengembangkan Bisnis dan Pemasaran, pada saat ini banyak Pebisnis atau Pengusaha yang memasarkan produk mereka melalui konten di Aplikasi TikTok bahkan ada yang melakukan Live atau Siaran Langsung untuk memasarkan produk mereka. Sehingga muncul daya tarik konsumen untuk membeli produk yang mereka pasarkan.
- h. Hiburan Untuk Orang Lain, kadang kita tidak tahu bahwa konten yang orang-orang buat itu dapat membuat orang terhibur dan tertawa melihat konten tersebut. Bukan hanya diri sendiri yang merasa terhibur namun orang lain juga bisa terhibur dengan konten yang kita buat, dan itu bisa menjadi suatu pahala bagi diri kita sendiri karena telah membuat orang lain merasa terhibur dan tertawa.

Dari dampak positif dan negatif dari Aplikasi TikTok di atas maka dapat dikatakan bahwa dampak positif dan negatifnya seimbang, karena dilihat dari dampak positifnya itu dapat membuat kita merasa terhibur dan dapat membuat kita melakukan hal-hal yang baik. Dari dampak negatif Aplikasi TikTok itu sendiri sebenarnya tergantung dari diri kita sendiri sebagai pengguna aplikasi ini, bagaimana kita menggunakan aplikasi ini dengan baik agar tidak menjadi negatif untuk diri sendiri.

Semakin berkembangnya media sosial di era digital ini sehingga membuat Aplikasi TikTok juga semakin berkembang, yang dimana di dalam Aplikasi TikTok telah banyak perubahan-perubahan yang telah

diperbaharui oleh pemiliknya terlebih lagi pada fitur-fitur yang ada dalam Aplikasi TikTok. Semakin banyak fitur-fitur baru dari tahun ke tahun, berikut ini merupakan fitur-fitur yang ada pada Aplikasi TikTok yaitu:

a. Penambahan Musik

Sesuai dengan pengertian TikTok yaitu merupakan sebuah platform video dengan menggunakan musik, maka dapat diartikan bahwasanya fitur yang paling utama dalam aplikasi ini yaitu musik. Pengguna dapat menggunakan berbagai jenis musik dalam pembuatan video mereka.

b. Filter Pada Video

Pada pembuatan video konten, hal yang paling utama dilakukan kreator sebelum merekam atau membuat video mereka yaitu memperhatikan dan memilih filter yang bagus dan sesuai dengan mereka. Bukan hanya di Instagram saja yang memiliki filter namun di TikTok juga memiliki filter dalam pembuatan video.

c. Filter Sticker dan Efek Video

Dalam aplikasi ini, TikTok juga menyediakan Filter Sticker dan Efek Video untuk membantu kreator agar mudah dalam mengedit konten mereka. Dalam Aplikasi ini, TikTok menyediakan beberapa filter sticker yang terbagi dalam beberapa bagian yaitu *hot*, baru, *classic*, *selfie*, *hair*, *funny*, *interactive*, *heart*, *vlog*, *animal* dan *glasses*. Sedangkan efek video yang disediakan oleh TikTok yaitu efek visual, efek sticker, efek *transition*, efek *split* dan juga waktu.

d. Filter *Voice Changer*

Filter *Voice Changer* ini merupakan filter suara yang dimana dengan menggunakan filter ini pada konten yang dibuat maka dapat membuat konten kita menjadi menarik, karena dengan konten ini kita dapat mengedit voice kita sesuai dengan Filter *Voice Changer* yang telah disediakan oleh Aplikasi ini. Adapun filter tersebut yaitu *Bariton*, *Mic*, *Shake*, dan sebagainya.

e. Filter *Beautify*

Filter *Beautify* ini merupakan filter yang dimana jika digunakan maka akan membuat kita terlihat glow up dalam video yang dibuat. Filter ini dapat membuat kita jauh berbeda dengan apa yang ada di video dan yang asli, meskipun kita tidak menggunakan make up sekalipun tetapi hanya dengan menggunakan filter ini maka akan membuat kita terlihat cantik, kece, dan membuat wajah kita terlihat halus atau lembut dalam video.

f. Filter *Auto Captions*

Filter *Auto Captions* ini merupakan filter yang digunakan untuk membuat caption yang dapat ditranslate secara otomatis dalam aplikasi ini. Filter ini digunakan untuk mempermudah pengguna yang terkendala atau memiliki masalah pada pendengaran mereka agar mereka dapat memahami dan menikmati video yang mereka tonton.

g. Fitur hapus komen dan blokir pengguna secara massal

Fitur ini digunakan untuk menghindari komentar-komentar negatif dari netizen, terlebih lagi untuk menghindar dari pembullyan yang dapat dilakukan oleh netizen. Hal ini juga dapat membantu kreator dalam menghapus atau menghilangkan komentar-komentar atau konten-konten yang tidak ingin mereka lihat.

h. Fitur *Live*

Fitur *Live* ini merupakan fitur yang dapat digunakan oleh kreator yang melakukan Siaran Langsung atau *Live* di Aplikasi TikTok ini. Fitur *Live* biasa digunakan oleh orang-orang untuk memasarkan produk pebisnis atau pengusaha bahkan ada kreator yang melakukan live hanya karena merasa bosan. Namun tidak semua pengguna dapat melakukan Siaran Langsung atau *Live* di aplikasi TikTok ini.

5. Etika

a. Pengertian Etika

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Etika merupakan sifat tentang perbuatan apakah yang baik dan yang buruk dan tentang hak dan kewajiban moral (akhlak). Kata Etika itu sendiri berasal dari bahasa Yunani Kuno yaitu *ethos*. Pengertian Etika secara umum yaitu kebiasaan atau kehendak baik yang bersifat tetap (*Etika - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas*, n.d.). Sedangkan pengertian Etika secara luas yaitu konsep penilaian sifat kebenaran atau kebaikan dari tindakan sosial berdasarkan kepada tradisi yang dimiliki oleh individu maupun

kelompok. Dalam filsafat, makna etika yang digunakan adalah sebagai cara berpikir. Berikut ini merupakan pengertian Etika menurut para ahli:

- 1) Aristoteles, Aristoteles merupakan seorang filsuf asal Yunani dan murid dari Plato berpendapat dengan membagi etika menjadi 2 pengertian, yakni *Terminus Technicus* dan *Manner and Cutom*. *erminius Technicus* merupakan etika sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari problema tingkah laku atau perbuatan individu (manusia), sedangkan *Manner and Cutom* merupakan pengkajian etika berkaitan dengan tata cara dan adat yang melekat dalam diri individu, serta terkait dengan baik dan buruknya tingkah laku, perbuatan, ataupun perilaku individu tersebut.
- 2) WJS Poerwadarminto, menurut WJS Poerwadarminto pengertian etika yakni merupakan salah satu tokoh sastra Indonesia, mengemukakan bahwa etika adalah ilmu pengetahuan terkait perbuatan dan perilaku manusia dilihat dari sisi baik dan sisi buruknya yang ditentukan oleh manusia pula.
- 3) Soegarda Poerbakawatja, merupakan salah satu tokoh pendidikan di Indonesia, memberikan definisi bahwa etika adalah suatu ilmu yang memberikan arahan, acuan, dan juga pijakan pada suatu perilaku atau perbuatan manusia. (*Pengertian Etika: Macam-Macam Etika & Manfaat Etika - Gramedia, n.d.*)

Dari beberapa pengertian menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa etika merupakan sebuah ilmu yang mempelajari

mengenai asas-asas, norma-norma sikap dan perilaku seseorang kepada orang lain baik itu sikap atau perilaku yang baik maupun yang tidak baik, baik itu yang sopan maupun yang tidak sopan. Tujuan dari etika itu sendiri yaitu untuk mengetahui dan mempelajari sikap, tingkahlaku, dan moral seseorang

b. Peran Etika

Setiap masyarakat tentunya mengenal tentang nilai dan moral etis yang berlaku di lingkungannya. Dalam masyarakat yang homogen dan tertutup seperti halnya masyarakat tradisional, nilai dan norma tidak pernah dipersoalkan oleh masyarakat. Masyarakat itu sendiri pada umumnya menerima apa adanya nilai dan norma yang diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya.

Namun, saat sekarang ini kita hidup di era yang pluralistik. Yang di mana dalam masyarakat yang pluralistik ini di dalamnya terjadi pluralisme moral yaitu kita menghadapi situasi yang jauh berbeda. Setiap hari kita bertemu dan berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda suku dan agama, yang di mana masing-masing memiliki nilai dan norma sendiri.

Secara umum, nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat tradisional yaitu nilai dan norma yang tidak tertulis. Contohnya yaitu nilai dan norma untuk larangan agar tidak makan di depan pintu. Orang tua akan mengingatkan atau melarang anaknya jika makan di depan pintu dengan alasan tidak sopan. Tidak ada aturan yang tertulis yang menyatakan bahwasanya makan di depan pintu itu tidak sopan, namun

perintah larangan orang tua tersebut bersumber dari nilai dan norma yang tidak tertulis yang terwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Pada umumnya nilai dan moral ini berkaitan dengan adat istiadat pada suatu kalangan masyarakat tertentu.

Namun, saat sekarang ini kehidupan masyarakat tradisional semakin tergusur dengan modernitas. Teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu sarana penting dalam perubahan masyarakat tradisional menjadi masyarakat modern. Pada saat sekarang ini juga, sudah hampir sulit menemukan masyarakat yang secara absolut hidup dalam lingkungan yang seratus persen masih tradisional.

Jika kita melihat situasi etis dalam dunia modern ini, maka terdapat tiga ciri yang menonjol. Yaitu:

- 1) Kita menyaksikan pluralism atau keberagaman nilai dan norma moral.
- 2) Munculnya masalah etis baru yang dulu tidak terduga.
- 3) Dalam dunia modern tampak semakin jelas suatu kepedulian etis yang universal. (Bertens, 2009)

Pada saat sekarang ini, revolusi industri membawa tantangan baru dalam etika, seperti bagaimana peran manusia, bagaimana teknologi robot menggantikan manusia, bagaimana posisi manusia yang tergeser oleh teknologi robot, bagaimana tentang privasi data pribadi dan sebagainya. Dalam Bahasan Immanuel Kant, etika memiliki peranan dalam berusaha menggugah kesadaran manusia untuk bertindak secara otonom bukan secara heteronom (Keraf & Imam, 1998).

Etika itu sendiri memberikan peran penting kepada kita dalam orientasi kepada kita sebagai manusia untuk menjawab pertanyaan: bagaimanakah saya harus hidup dan bertindak? (Magnis-Suseno, 1987). Dalam situasi inilah etika hadir untuk memberikan orientasi kepada kita dalam berperilaku secara bertanggung jawab, bukan hanya dengan ikut-ikutan. Dengan etika juga, kita bisa tahu perilaku apa yang seharusnya kita lakukan, bagaimana kita melakukannya, dan mengapa kita melakukannya.

c. Pendekatan Etika

Etika itu sendiri erat kaitannya dengan moralitas. Dengan perspektif moralitas ini, maka etika dapat diartikan sebagai ilmu yang membahas tentang moralitas atau tentang manusia sejauh berkaitan dengan moralitas. Menurut (Bertens, 2005: 15) suatu cara lain untuk mendefinisikan hal yang sama yaitu bahwa etika merupakan ilmu yang meneliti tentang tingkah laku moral manusia (fajar Junaedi, 2019).

Untuk lebih mengetahui lagi mengenai etika, berikut ini merupakan pendekatan yang bisa digunakan, yaitu:

1) Etika Deskriptif

Etika Deskriptif yaitu etika yang pada dasarnya berusaha memaparkan hal-hal yang secara faktual terjadi, bagaimana dalam kenyataan atau praktik hidup. Etika deskriptif itu sendiri sifatnya menggambarkan atau mendeskripsikan tingkah laku moral, dan tidak memberikan penilaian apakah tingkah laku moral tersebut bisa dibenarkan atau tidak.

2) Etika Normatif

Etika Normatif yaitu etika yang memberikan penilaian terhadap perilaku manusia. Dengan demikian, etika normatif berada pada posisi sebagai penonton yang netral, yang dimana dalam etika normatif netralitas posisi kita sebagai peneliti atau akademisi dalam penelitian etika tidak ada lagi. Oleh karena itu kita harus memberikan penilaian apakah tindakan yang dilakukan manusia itu benar atau salah dalam perspektif etika. Dengan demikian, etika normatif merupakan sebuah pendekatan etika yang memiliki tujuan untuk melakukan perumusan prinsip-prinsip etis yang dapat dipertanggungjawabkan dengan cara rasional dan dapat digunakan dalam praktik (K. Bertens, 2007)

d. Teori Etika *Utilitarianisme*

Teori etika ini dicetuskan atau dikemukakan oleh filosof Inggris, yakni Jeremy Bentham (1748 – 1832) dan John Stuart Mill (1806 – 1873). Kata “*utility*” itu sendiri artinya “berguna” atau “kegunaan”. Menurut teori ini, suatu perbuatan itu baik jika membawa manfaat terhadap masyarakat secara keseluruhan atau terhadap banyak orang. Kriteria atau prinsip yang digunakan dalam menentukan baik buruknya perbuatan yaitu “*the greatest happiness of the greatest number*” yakni tindakan moral merupakan tindakan yang menghasilkan kebahagiaan terbesar bagi jumlah orang yang terbesar. Yang dimana perbuatan yang mengakibatkan orang banyak Bahagia adalah perbuatan terbaik. (Bertens, 2022)

Dalam teori ini, nilai moral ditempatkan pada akibat atau konsekuensi dari suatu tindakan. Teori atau pendekatan ini meyakini bahwa tujuan akhir dari suatu tindakan moral yaitu untuk mencapai kebahagiaan atau kesejahteraan yang maksimal bagi orang banyak. Dilihat dari kriteria atau prinsip dari teori ini menunjukkan bahwa dalam mengambil sebuah keputusan moral, maka tindakan yang dianggap benar adalah merupakan tindakan yang memberikan manfaat yang besar terhadap banyak orang yang terlibat atau terpengaruh oleh tindakan tersebut. Dalam hal ini, teori *Utilitarianisme* menekankan bahwa pentingnya memaksimalkan kebahagiaan atau kesejahteraan kolektif yang bukan hanya memperhatikan kepentingan individu atau kelompok kecil.

Dengan demikian, *utilitarianisme* mempunyai watak yang sepenuhnya bersifat kuantitatif, di mana satu-satunya tolak ukur perbedaan adalah quantum kebahagiaan yang ditimbulkan oleh tindakan yang berbeda-beda (Marmasse & Schmandt, 2002). Adapun berikut ini merupakan indikator dalam mengukur sebuah etika yang dikemukakan oleh John Stuart Mill, yaitu: (Mill, 1859)

- 1) Kesejahteraan mental, yaitu hal-hal yang mengacu pada keadaan atau kondisi psikologis dan emosional seseorang menuju keseimbangan perasaan, pikiran, dan perilaku. Kesejahteraan mental itu sendiri merupakan factor yang signifikan dalam menentukan moralitas suatu tindakan. Prinsip dari *utilitarianisme* itu sendiri menyatakan bahwa tindakan yang menghasilkan kesejahteraan mental yang lebih besar

bagi individu atau masyarakat secara keseluruhan dianggap sebagai tindakan yang lebih etis. Kesejahteraan mental itu sendiri merupakan sebuah kemampuan seseorang dalam menyeimbangkan emosi mereka, mampu beradaptasi, serta dapat meyakinkan diri mereka sendiri atau percaya diri.

- 2) Efek Sosial, yaitu merupakan aspek lain yang penting dalam indikator etika *utilitarianisme*. Etika *utilitarianisme* ini menekankan pentingnya mengoptimalkan kesejahteraan sosial dan hubungan antara individu dalam masyarakat. Oleh karena itu, efek sosial dari tindakan atau keadaan diperhatikan dalam menilai moralitasnya.

C. Kerangka Berpikir

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi saat ini yang semakin maju dan semakin canggih sehingga membuat aplikasi pada smartphone juga semakin berkembang dan menghadirkan aplikasi-aplikasi atau media sosial yang menggunakan internet atau online, salah satunya yaitu aplikasi TikTok.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh yang ditimbulkan oleh Aplikasi TikTok ini terhadap Etika Remaja saat ini. Sehingga peneliti memilih untuk mencoba penelitian ini terhadap Siswa atau Remaja pada Kelas XII SMK Pratidina Makassar. Yang dimana rata-rata atau sebagian besar remaja di Sekolah tersebut tentu memiliki akun atau menggunakan Aplikasi TikTok ini, karena Aplikasi TikTok ini merupakan aplikasi yang sedang tren saat ini di kalangan remaja. Sehingga

pastinya para remaja tidak mau ketinggalan dalam hal-hal yang sedang trending saat ini.

Akan tetapi, dengan hadirnya aplikasi ini sehingga menimbulkan beberapa pengaruh negatif terhadap remaja yang menggunakan aplikasi ini terutama pada remaja yang masih duduk di bangku sekolah. Pengaruh yang dapat ditimbulkan oleh aplikasi TikTok terhadap remaja ini yaitu dapat membuat remaja untuk malas belajar, terjadinya perubahan etika, dan beberapa pengaruh lainnya.

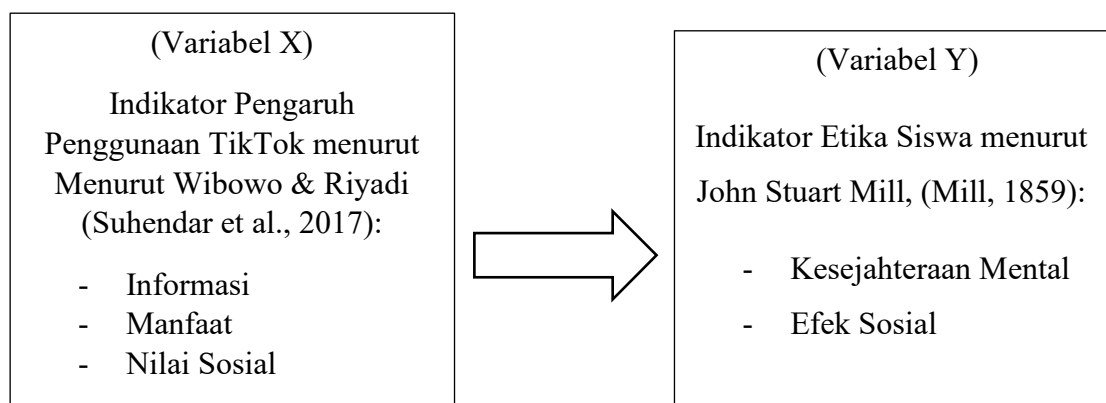
Dari uraian yang telah dikemukakan di atas maka peneliti menyusun kerangka berpikir dalam penelitian, adapun kerangka berpikir penelitian ini yaitu:

Gambar 2.1

Kerangka Berpikir

Siswa kelas XII

SMK Pratidina Makassar



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis Penelitian adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian. Secara umum, pengertian hipotesis adalah jawaban sementara yang peneliti tetapkan untuk kemudian dapat dibuktikan kebenarannya melalui langkah-langkah ilmiah penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Ho : Penggunaan Aplikasi TikTok dapat mempengaruhi etika remaja Kelas

XII SMK Pratidina Makassar

Ha : Penggunaan Aplikasi TikTok tidak memiliki dampak terhadap etika remaja Kelas XII SMK Pratidina Makassar.

E. Definisi Operasional

Menurut (Sugiyono, 2022) variabel yaitu merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

1. Variabel bebas (X), variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Oleh karena itu, dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) yaitu Aplikasi TikTok, adapun sub Variabel X yaitu:

- a. Informasi
- b. Manfaat
- c. Nilai Sosial

2. Variabel Terikat (Y), variabel terikat yaitu merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Oleh karena itu, dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat yaitu Etika Remaja Kelas XII SMK Pratidina Makassar. Adapun sub dari variabel Y itu sendiri yaitu:

- a. Kesejahteraan Mental
- b. Efek Sosial

Tabel 2.2
Definisi Variabel Operasional

Variabel	Dimensi	Indikator
Pengaruh Penggunaan TikTok	1. Informasi	- Tingkat pengetahuan individu tentang isu-isu etis dalam konten TikTok - Intensitas siswa terhadap konten yang melibatkan isu-isu etis - Mampu untuk memahami nilai-nilai etis dalam konten TikTok - Meningkatkan kepercayaan terhadap informasi yang diperoleh - Meningkatkan kesadaran tentang keberagaman pandangan etis. - Memahami dampak konten terhadap persepsi dan tindakan individu. - Mendapatkan sumber informasi yang digunakan untuk mencari kebenaran informasi etis. - Mampu membedakan antara informasi etis dan non-etis.

	2. Manfaat	- Memperoleh pengetahuan dan informasi yang relevan tentang etik. - Memperkenalkan interaksi sosial yang positif berdasarkan nilai-nilai etis - Memberikan persepsi individu terhadap manfaat sosial yang berasal dari TikTok - Berpartisipasi dalam kampanye etis yang dipengaruhi oleh TikTok - Berkontribusi dalam membagikan konten TikTok yang mendukung nilai-nilai etis - Merasa puas terhadap kemampuan TikTok dalam membantu mengembangkan keterampilan sosial dan empati seseorang - Merasa puas terhadap TikTok sebagai alat untuk menyebarkan informasi dan kesadaran mengenai isu-isu etis yang penting.
	3. Nilai Sosial	- Kecocokan antara nilai-nilai etis yang dianut dengan nilai-nilai yang tercermin dalam konten TikTok - Mengidentifikasi diri dengan konten TikTok yang mendukung nilai-nilai etis yang penting bagi mereka. - Merasa puas dalam menggunakan TikTok sebagai platform untuk mengekspresikan nilai-nilai etis kepada orang

		lain. - Konsisten antara sikap dan tindakan dalam kehidupan sehari-hari dengan nilai-nilai etis yang didapatkan melalui konten TikTok - Berkontribusi dalam menciptakan konten TikTok yang sesuai dengan nilai-nilai etis yang diyakini. - Menerima dukungan dari komunitas TikTok terkait dengan nilai-nilai etis yang diperjuangkan. - Merasa puas terhadap TikTok dalam membantu memperkuat dan memperluas nilai-nilai etis. - Berpartisipasi dalam gerakan etis yang didorong oleh TikTok
Etika Siswa	1. Kesejahteraan Mental	- Perasaan stress atau cemas yang dialami sebagai hasil dari penggunaan TikTok. - Perasaan puas terhadap TikTok dalam menjaga keseimbangan emosional. - Kualitas tidur yang dapat dipengaruhi oleh TikTok. - Kejenuhan atau kelelahan mental yang mungkin muncul sebagai dampak dari penggunaan TikTok. - Konsentrasi atau produktivitas dalam aktivitas akademik yang terpengaruh oleh TikTok. - Keseimbangan waktu yang dihabiskan untuk menggunakan TikTok dan waktu yang dialokasikan untuk kegiatan pribadi lainnya yang berdampak

		pada kesejahteraan mental. - Perasaan sosial yang dapat dipengaruhi oleh interaksi dengan konten TikTok - Peningkatan kesejahteraan emosional dan psikologis siswa sebagai hasil dari penggunaan TikTok yang mendukung etika.
	2. Efek Sosial	- Perubahan sikap terhadap isu-isu etis setelah terpapar konten TikTok - Keterlibatan dalam diskusi etis dengan pengguna TikTok lainnya. - Berpartisipasi dalam aksi nyata yang dipengaruhi oleh Pengguna TikTok - Pengaruh individu dalam mempengaruhi orang lain dalam mengadopsi sikap dan tindakan melalui Konten TikTok - Memiliki rasa saling keterhubungan yang dirasakan dengan komunitas TikTok lainnya. - Perubahan persepsi sosial terhadap isu-isu etis setelah terpapar berbagai pandangan melalui konten TikTok - Kepedulian sosial terhadap isu-isu etis yang diperkuat melalui interaksi dengan pengguna TikTok lainnya. - Penyebaran pesan etis yang dihasilkan oleh siswa melalui konten TikTok dan dampaknya pada kesadaran masyarakat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Lokasi

Tempat atau lokasi penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Makassar yaitu tepatnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pratidina Makassar di Jl. Letjen Mappaoddang No. 63, Balang Baru, Kec. Tamalate, Kota Makassar. Adapun lama waktu penelitian yaitu terhitung sejak tanggal 16 maret sampai dengan tanggal 16 mei 2023

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian Kuantitatif. Menurut sugiyono penelitian kuantitatif adalah merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2022).

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Corper, Donald, R; Schindler, Pamela S (2003) populasi adalah keseluruhan element yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subyek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti (Sugiyono, 2022). Yang dimana, dalam hal

ini populasi merupakan objek yang akan diukur dan diteliti yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan atau yang akan dilaksanakan.

Adapun populasi dari penelitian yang akan diambil untuk diteliti yaitu seluruh siswa/siswi atau remaja kelas XII SMK Pratidina Makassar Jl. Letjen Mappaoddang No. 63, Balang Baru, Kec. Tamalate, Kota Makassar. Dengan total keseluruhan siswa 71 siswa pada kelas XII SMK Pratidina Makassar dan yang terdiri dari dua kelas.

Table 3.1
Jumlah Siswa Kelas XII SMK Pratidina Makassar

No.	Kelas	Perempuan	Laki-Laki	Jumlah
1	XII A	32	3	35
2	XII B	31	5	36
Total				71

2. Sampel

Menurut Sugiyono, dalam penelitian kuantitatif sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jika populasi besar, maka peneliti tidak mungkin meneliti semua yang ada pada populasi, namun akan meneliti bagian-bagian karakteristik yang termasuk dalam penelitian (Sugiyono, 2022). Karena, jika peneliti melakukan penelitian terhadap semua populasi maka akan menghabiskan banyak waktu dan juga keterbatasan dana dan tenaga. Oleh karena itu peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi.

Dalam Teknik pengambilan sampel ini, penulis atau peneliti menggunakan Teknik *Sensus* atau *Sampling Total*. Menurut Sugiyono, *Sensus* atau *Sampling Total* itu sendiri merupakan Teknik pengembalian sampel yang dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semuanya (Sugiyono, 2022). Maka dari itu, untuk menentukan ukuran sampel maka peneliti menggunakan Rumus Slovin, yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

e : Tingkat kesalahan sampel (sampling error), biasanya 5%

$$n = \frac{71}{1 + 71 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{71}{1 + 71 (0,0025)}$$

$$n = \frac{71}{1 + 0,17}$$

$$n = \frac{71}{1,17}$$

$$n = 60$$

maka sampelnya yaitu: 60

D. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (1986) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan

psikologis (Sugiyono, 2022). Yang terpenting dua di antaranya yaitu proses-proses dan pengamatan dan ingatan. Observasi ini juga merupakan Teknik pengumpulan data yang spesifik dibandingkan dengan Teknik pengumpulan data wawancara dan kuesioner.

b. Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian.

c. Kuesioner

Kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya. Kuesioner itu sendiri dapat berupa pertanyaan atau pernyataan yang tertutup maupun yang terbuka dan dapat di berikan secara langsung maupun melalui internet dengan mengirimnya dengan menggunakan media.

d. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Teknik Penentuan Skor

Analisis data merupakan salah satu langkah penting dalam rangka memperoleh temuan hasil penelitian. Jenis skala yang digunakan pada setiap variabel dalam penelitian ini secara keseluruhan menggunakan skala likert untuk menilai jawaban kuesioner yang disebarkan kepada responden. Kemudian untuk menentukan kategori jawaban responden dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2

Skala Model Likert

No	Alternatif Jawaban	Keterangan
1	SS (Sangat Setuju)	5
2	S (Setuju)	4
3	KS (Kurang Setuju)	3
4	TS (Tidak Setuju)	2
5	STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Untuk mengetahui atau menentukan kategori jawaban responden dari masing-masing variabel apakah tergolong tinggi, sedang atau rendah maka terlebih dahulu ditentukan skala interval dengan cara berikut:

$$\frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Banyak Bilangan}}$$

Sehingga dengan demikian dapat diketahui kategori jawaban responden masing-masing variabel, yaitu:

- Skor untuk kategori sangat tertinggi = 4.25 – 5.00
- Skor untuk kategori tinggi = 3.43 – 4.23
- Skor untuk kategori sedang = 2.62 – 3.42
- Skor untuk kategori rendah = 1.82 – 2.61
- Skor untuk kategori sangat rendah = 1.00 – 1.80

Berikut adalah proses menganalisis data pada penelitian ini:

- Melakukan penyebaran kuesioner pada responden yang telah ditentukan.
- Mengambil jawaban kuesioner dari responden.
- Mengelompokkan data berdasarkan responden.
- Data yang berasal dari kuesioner yang telah diisi responden, kemudian

ditabulasikan dalam bentuk kuantitatif.

- e) Jawaban dalam tiap responden disajikan dalam tabel distribusi.

2. Uji Validitas dan Reabilitas

a. Uji Validitas

Uji validitas itu sendiri merupakan ketepatan atau kecermatan suatu instrumen dalam pengukuran yang dimana uji validitas ini digunakan untuk menguji apakah instrumen yang digunakan ini valid atau tidak. Dalam hal ini instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang akan atau apa yang ingin diukur. Dengan demikian tujuan uji validitas adalah untuk mengukur apakah pertanyaan yang telah disusun dalam kuesioner benar-benar dapat mengukur apa yang hendak kita ukur. Adapun pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan alat bantu program statistic, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika r hitung positif dan r hitung $> r$ tabel, maka butir pertanyaan tersebut valid.
- 2) Jika r hitung negatif atau r hitung $< r$ tabel, maka butir pertanyaan tersebut tidak valid.
- 3) r hitung dapat dilihat pada kolom *corrected item total correlation*.

Nilai r tabel dapat diperoleh melalui df (*degree of freedom*) = $n-k$,

dimana:

n = jumlah responden

k = jumlah pertanyaan dalam suatu variabel

b. Uji reabilitas

Uji reabilitas itu sendiri digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur yang digunakan, apakah alat pengukur yang digunakan ini dapat diandalkan dan tetap konsisten atau tidak, jika pengukuran tersebut diulang. Reliabilitas itu sendiri berarti dapat dipercaya yang artinya, instrumen yang di teliti atau yang di uji tersebut dapat memberikan hasil yang tepat.

3. Uji Asumsi Klasik

Pengujian ini digunakan untuk menguji model atau objek yang digunakan dalam penelitian, sehingga dapat di ketahui apakah model atau objek ini layak atau tidak untuk di teliti. Adapun beberapa bagian dari asumsi klasik yaitu:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk menguji apakah model regresi atau variabel dalam penelitian ini memiliki residual yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas itu sendiri dapat dideteksi dengan cara melakukan uji statistic non-parametrik *Kolmogorov-Smirnov* (K-S) atau dengan melihat sebaran data (titik) pada sumbu diagonal grafik atau melihat histogram residual. Jika data (titik) menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas dan sebaliknya.

b. Uji Linearitas

Uji Linearitas ini bertujuan untuk menguji apakah keterkaitan antara dua variabel yang bersifat linier. Perhitungan linearitas ini digunakan untuk mengetahui prediktor data variabel bebas berhubungan secara linier atau tidak dengan variabel terikat. Uji linearitas ini dilakukan dengan menggunakan analisis variansi terhadap garis regresi yang nantinya akan diperoleh nilai f hitung. Nilai F yang diperoleh kemudian dikonsultasikan dengan nilai f tabel pada taraf signifikan 5%. Apabila nilai f tabel lebih besar dari nilai F pada taraf signifikan 5% maka hubungan antara variabel dikatakan linier.

4. Analisis Linear Sederhana

Analisis linear sederhana digunakan untuk memprediksi atau menguji pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel terikat, yang dimana pada penelitian ini variabel X yaitu Pengaruh Penggunaan TikTok sedangkan variabel Y yaitu Etika Siswa. Bila skor variabel bebas diketahui, maka skor variabel terikatnya dapat diprediksi besarnya. Persamaan regresi linear yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

$$Y = a + bX$$

Yang dimana:

Y = Etika Remaja

a = Konstan

b = Koefisien regresi

X = Penggunaan TikTok

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan dugaan sementara yang ditetapkan oleh peneliti, oleh karena itu perlu dilakukannya pembuktian hipotesis untuk mengetahui kebenaran dari suatu dugaan. Uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

a. Uji Signifikasi Parsial (Uji-t)

Uji Signifikasi Parsial atau Uji-t ini digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel independen secara individual (parsial) terhadap variabel dependen. Adapun kriteria yang dijadikan ketentuan yaitu:

- 1) Jika ($t_{hitung} > t_{tabel}$) lebih kecil dari signifikansi (Sign. $< 0,05$), maka variabel independen secara parsial berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.
- 2) Jika ($t_{hitung} < t_{tabel}$) lebih besar dari tingkat signifikansi (Sig. $> 0,05$), maka variabel independen secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

b. Uji Koefisien Determinasi (Uji R^2)

Uji Koefisien Determinasi (Uji R^2) ini merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen, koefisien determinasi bertujuan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Berdasarkan pendapat

tersebut koefisien determinasi adalah menentukan masalah berapa besar kontribusi variabel independent dan dependen.

Nilai *koefisien determinasi* adalah antara nol sampai satu. Apabila nilai R^2 semakin mendekati angka satu, maka semakin baik kemampuan model dalam menerangkan variabel dependen. Sebaliknya, jika mendekati nol maka dapat dikatakan bahwa variabel independent lemah menjelaskan variabel dependen.

e. Pengujian Keabsahan Data

Menurut Sugiyono (2017) uji keabsahan data dalam penelitian, sering hanya ditekankan pada uji validitas dan reliabilitas. Dalam penelitian kuantitatif, kriteria utama terhadap data hasil penelitian-penelitian adalah valid, reliabel, dan obyektif. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antar dua yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian. Terdapat dua macam validitas penelitian, yaitu validitas internal dan validitas eksternal. Validitas internal berkenaan dengan derajat akurasi desain penelitian dengan hasil yang di capai. Sedangkan validitas eksternal berkenaan dengan derajat akurasi apakah hasil penelitian dapat digeneralisasikan atau diterapkan pada populasi dimana sampel tersebut diambil.

Dalam hal reliabilitas, Sugiyono (2017) menyatakan bahwa reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Dalam

pandangan positivistik (Kuantitatif), suatu data dinyatakan reliabel apabila dua atau lebih peneliti dalam obyek yang sama menghasilkan data yang sama, atau sekelompok data bila dipecah menjadi dua menunjukkan data yang tidak berbeda. Sedangkan obyektifitas berkenaan dengan “derajat kesepakatan” atau *“interpersonal agreement”* antar banyak orang terhadap suatu data. Obyek disini lawannya subyektif. Data yang obyektif akan cenderung valid, walaupun belum tentu valid.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Gambaran umum SMK Pratidina Makassar

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pratidina Makassar ini merupakan salah satu sekolah swasta pada jenjang SMA/SMK sederajat yang dibangun pada tahun 2007. Sekolah ini terletak atau beralamat di Jl. Letjen Pol. Mappaoddang No. 63 Jongaya, Kec. Tamalate, Kota Makassar.

Pada saat ini, SMK Pratidina Makassar telah terakreditasi A. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ini hanya memiliki atau terfokus pada satu jurusan yaitu keperawatan dan memiliki 8 kelas yang terdiri dari kelas X sebanyak 3 kelas, kelas XI sebanyak 3 kelas, dan kelas XII sebanyak 2 kelas, yang dimana setiap kelas dapat menampung kurang lebih 30 siswa.

Selain itu, SMK Pratidina Makassar ini juga memiliki 12 orang tenaga pengajar atau guru, yang dimana diantaranya terdiri dari Kepala Sekolah, Wakil Kepala Kesiswaan dan Kurikulum, Bendahara, Guru BK, dan beberapa guru lainnya. Sekolah ini juga memiliki 2 organisasi atau ekstrakurikuler yaitu OSIS dan Pramuka.

2. Visi dan Misi Sekolah SMK Pratidina Makassar

a) Visi

Terwujudnya SMK Pratidina Makassar sebagai Lembaga Pendidikan yang handal dan dipercaya masyarakat dengan

B. Analisis Data

1. Gambaran Umum Responden

a. Identitas Responden Menurut Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dalam penelitian ini yang menjadi responden yaitu merupakan siswa kelas XII SMK Pratidina Makassar dengan jumlah responden 60 orang. Untuk lebih lanjut peneliti akan menguraikan identitas responden berdasarkan jenis kelamin. Berikut ini merupakan table distribusi responden berdasarkan jenis kelamin:

Tabel 4.1
Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase (%)
Laki-Laki	8	13,3%
Perempuan	52	86,7%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, maka diketahui bahwa jumlah responden berjenis kelamin laki-laki berjumlah 8 responden atau, sedangkan responden berjenis kelamin perempuan berjumlah 52 responden atau. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden pada penelitian ini yaitu perempuan.

b. Identitas Responden Menurut Kelas

Adapun berikut ini merupakan pengelompokan responden berdasarkan kelas:

Tabel 4.2

Kelas Responden

Kelas	Frekuensi	Presentase (%)
A	33	55%
B	27	45%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan tabel 4.2 tersebut, maka diketahui bahwa jumlah responden yang terkumpul berdasarkan kelasnya yaitu pada kelas A terdapat . Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden terbanyak berasal dari kelas A.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk melihat gambaran dari data yang diteliti dan mengetahui deskripsi data pada variabel yang diteliti dengan melihat nilai maksimum, nilai minimum, nilai rata-rata (*mean*), dan nilai standar deviasi. Berdasarkan pengolahan analisis statistik deskriptif yang dilakukan oleh peneliti maka diperoleh gambaran statistik penelitian sebagai berikut:

Tabel 4.3

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
TotalX	60	83	120	96.25	8.005
TotalY	60	58	80	65.93	5.242
Valid N (listwise)	60				

Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Sumber: Output SPSS v 25 (Diolah Peneliti, 2023)

Berdasarkan Tabel 4.3 statistik deskriptif variabel penelitian, dapat diketahui bahwa dari kedua variabel penelitian memiliki N 60 yang berarti terdapat 60 responden pada penelitian ini, yang dimana pada variabel X Pengaruh Penggunaan TikTok, akumulasi perolehan skor minimum ialah 83, sedangkan nilai maksimum adalah 120 dengan rata-rata 96.25 dan nilai standar deviasin 8.005. kemudian pada variabel Y Etika Siswa, akumulasi perolehan skor minimum ialah 58, sedangkan nilai maksimum yaitu 80 dengan rata-rata 65.93 dan nilai standar deviasi sebesar 5.242.

C. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas dan Reabilitas

a. Uji Validitas

Pengujian Validitas ini dilakukan dengan mengkorelasikan antara skor yang diperoleh pada masing-masing item pertanyaan dengan skor total individu. Pengujian Validitas ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Dalam penelitian ini, pengujian validitas ini dilakukan terhadap 60 responden Siswa SMK Pratidina Makassar. Yang di mana pengambilan keputusan uji validitas ini berdasarkan nilai r hitung (*Corrected Item – Total Correlation*), yang mana $df = 58$ ($df = 60-2$) ; $\alpha = 0,05$ (rincian terlampir). Sehingga diperoleh r tabel 0,254, dengan dasar pengambilan keputusan pada uji vailiditas ini yaitu:

- 1) Jika r hitung $> 0,254$ (r tabel), maka pernyataan tersebut valid.
- 2) Jika r hitung $< 0,254$ (r tabel), maka pernyataan tersebut tidak valid.

Tabel 4.3
Uji Validitas Angket Variabel X (Pengaruh Penggunaan TikTok)

Korelasi	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan (r hitung > r tabel)
Angket X1 dengan total	0.422	0.254	Valid
Angket X2 dengan total	0.484	0.254	Valid
Angket X3 dengan total	0.683	0.254	Valid
Angket X4 dengan total	0.485	0.254	Valid
Angket X5 dengan total	0.594	0.254	Valid
Angket X6 dengan total	0.639	0.254	Valid
Angket X7 dengan total	0.665	0.254	Valid
Angket X8 dengan total	0.515	0.254	Valid
Angket X9 dengan total	0.744	0.254	Valid
Angket X10 dengan total	0.711	0.254	Valid
Angket X11 dengan total	0.749	0.254	Valid
Angket X12 dengan total	0.747	0.254	Valid
Angket X13 dengan total	0.628	0.254	Valid
Angket X14 dengan total	0.490	0.254	Valid
Angket X15 dengan total	0.622	0.254	Valid
Angket X16 dengan total	0.625	0.254	Valid
Angket X17 dengan total	0.693	0.254	Valid
Angket X18 dengan total	0.350	0.254	Valid
Angket X19 dengan total	0.730	0.254	Valid
Angket X20 dengan total	0.687	0.254	Valid
Angket X21 dengan total	0.651	0.254	Valid
Angket X22 dengan total	0.522	0.254	Valid
Angket X23 dengan total	0.686	0.254	Valid
Angket X24 dengan total	0.661	0.254	Valid

Sumber : Output SPSS v 25 (Diolah Peneliti, 2023)

Tabel 4.4**Uji Validitas Angket Variabel Y (Etika Siswa)**

Korelasi	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan (r hitung > r tabel)
Angket Y1 dengan total	0.653	0.254	Valid
Angket Y2 dengan total	0.682	0.254	Valid
Angket Y3 dengan total	0.559	0.254	Valid
Angket Y4 dengan total	0.643	0.254	Valid
Angket Y5 dengan total	0.747	0.254	Valid
Angket Y6 dengan total	0.652	0.254	Valid
Angket Y7 dengan total	0.645	0.254	Valid
Angket Y8 dengan total	0.663	0.254	Valid
Angket Y9 dengan total	0.661	0.254	Valid
Angket Y10 dengan total	0.633	0.254	Valid
Angket Y11 dengan total	0.659	0.254	Valid
Angket Y12 dengan total	0.539	0.254	Valid
Angket Y13 dengan total	0.655	0.254	Valid
Angket Y14 dengan total	0.556	0.254	Valid
Angket Y15 dengan total	0.628	0.254	Valid
Angket Y16 dengan total	0.507	0.254	Valid

Sumber : Output SPSS v 25 (Diolah Peneliti, 2023)

Berdasarkan tabel 4.3 dan 4.4 uji validitas dari kedua angket variabel penelitian dapat diketahui, dalam penelitian ini pengujian validitas dilakukan terhadap 60 responden. Pengambilan keputusan berdasarkan nilai r hitung (Corrected Item – Total Correlation) r tabel sebesar 0.254 untuk $df (N-2) = 60 - 2 = 58$; $\alpha = 0,05$ dan dijadikan sebagai acuan dalam pengambilan keputusan untuk uji validitas adalah nilai r hitung lebih besar dari 0.254 yang merupakan nilai r tabel. Kemudian berdasarkan dengan hasil uji validitas dari masing-masing angket pada kedua variabel penelitian disimpulkan bahwa seluruh butir angket pertanyaan bersifat valid karena r hitung > 0.254 (r tabel).

b. Uji Reabilitas

Uji reabilitas ini dilakukan untuk mengukur konsisten atau tidak angket dalam kuesioner penelitian ini. Uji reabilitas dalam penelitian ini menggunakan Teknik rumus *Cronbach's Alpha*. Sebelum itu, pengujian reabilitas harus ada dasar pengambilan keputusan yaitu Alpha sebesar 0.60. Variabel yang dianggap reliabel jika nilai variabel tersebut lebih besar dari > 0.60 jika lebih kecil maka variabel yang diteliti tidak bisa dikatakan reliabel karena < 0.60 . Hasil dari pengujian reliabilitas pada angket penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 4.5

Uji Reliabilitas Angket Variabel Penelitian

Variabel	Nilai Alpha Cronvroach	Nilai Ketentuan	Keterangan
Pengaruh Penggunaan TikTok (X)	0.925	0.60	Reliabel
Etika Siswa (Y)	0.895	0.60	Reliabel

Sumber : Output SPSS v 25 (Diolah Peneliti, 2023)

Berdasarkan tabel 4.5 Uji Reliabilitas diatas maka diketahui bahwa pada dasar pengambilan keputusan memenuhi syarat uji reliabilitas jika nilai *Alpha Cronbach* lebih besar dari 0.60, maka butir angket kuesioner penelitian bersifat reliabel. Angket butir pertanyaan dari kedua variabel pada penelitian ini yaitu variabel Pengaruh Penggunaan TikTok (X) dan variabel Etika Siswa (Y) diketahui bahwa seluruh jawaban angket butir pernyataan bersifat reliabel, karena nilai *Alpha Cronbach* lebih besar dari > 0.60 .

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas ini bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel residual memiliki distribusi normal. Penelitian ini menggunakan dua cara untuk mendeteksi apakah residual berdistribusi normal atau tidak, yakni dengan menggunakan analisis grafik dan uji statistik. Analisis grafik

dilakukan dengan melihat kedua grafik, yaitu grafik histogram dan grafik *normal probability plot* sedangkan uji statistik dilakukan dengan pengujian Kolmogorov-Smirnov dengan memperhatikan nilai signifikansi. Kemudian pada grafik histogram, apabila grafik tersebut menunjukkan bentuk kurva dengan memiliki kemiringan yang cenderung seimbang, baik pada sisi kiri maupun sisi kanan dan kurva menyerupai lonceng (*bell-shaped*) yang hampir sempurna maka data dinyatakan terdistribusi normal. Adapun berikut ini merupakan hasil pengujian normalitas dalam model regresi linear sederhana pada penelitian ini, yaitu:

Tabel 4.6
Uji Normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*)
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		60
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.29538683
Most Extreme Differences	Absolute	.123
	Positive	.123
	Negative	-.092
Test Statistic		.123
Asymp. Sig. (2-tailed)		.024 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

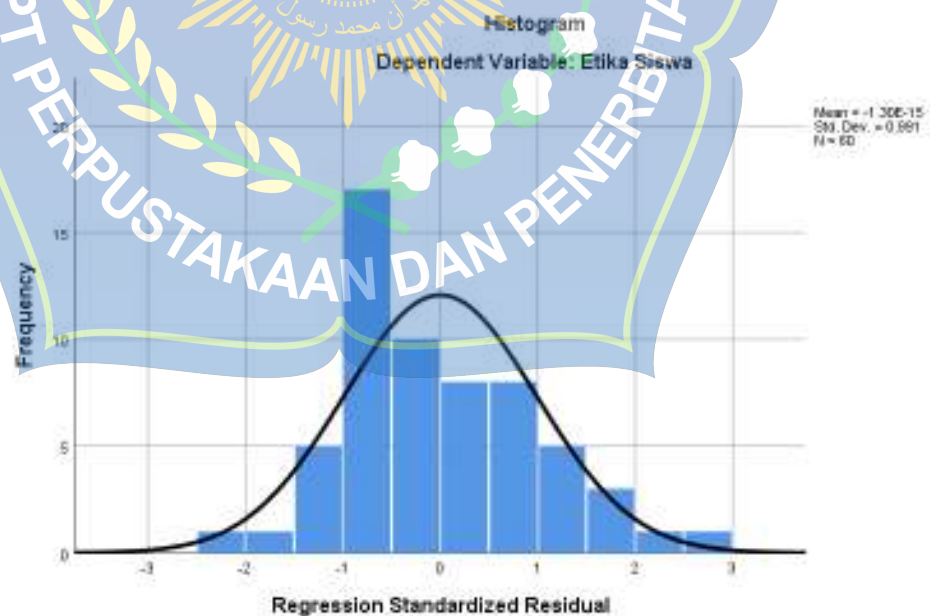
Sumber : Output SPSS v 25 (Diolah Peneliti, 2021)

Berdasarkan Tabel 4.6 di atas maka diketahui hasil dari pengolahan data tersebut bahwa besarnya nilai pengujian

Kolmogorov-Smirnov (Uji Normalitas) dari data pada variabel yang terdapat pada penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi sig. (2-tailed) sebesar 0.024, yang dimana apabila nilai tersebut dianalisa maka lebih besar dari 0.05 ($0.024 > 0.05$) sehingga dapat diasumsikan dan disimpulkan bahwa data yang terdapat pada kedua variabel penelitian atau dari kedua variabel penelitian baik variabel X (Pengaruh Penggunaan TikTok) maupun variabel Y (Etika Siswa) dinyatakan memenuhi persyaratan dan dinyatakan terdistribusi secara normal.

Gambar 4.2

Grafik Histogram Uji Normalitas

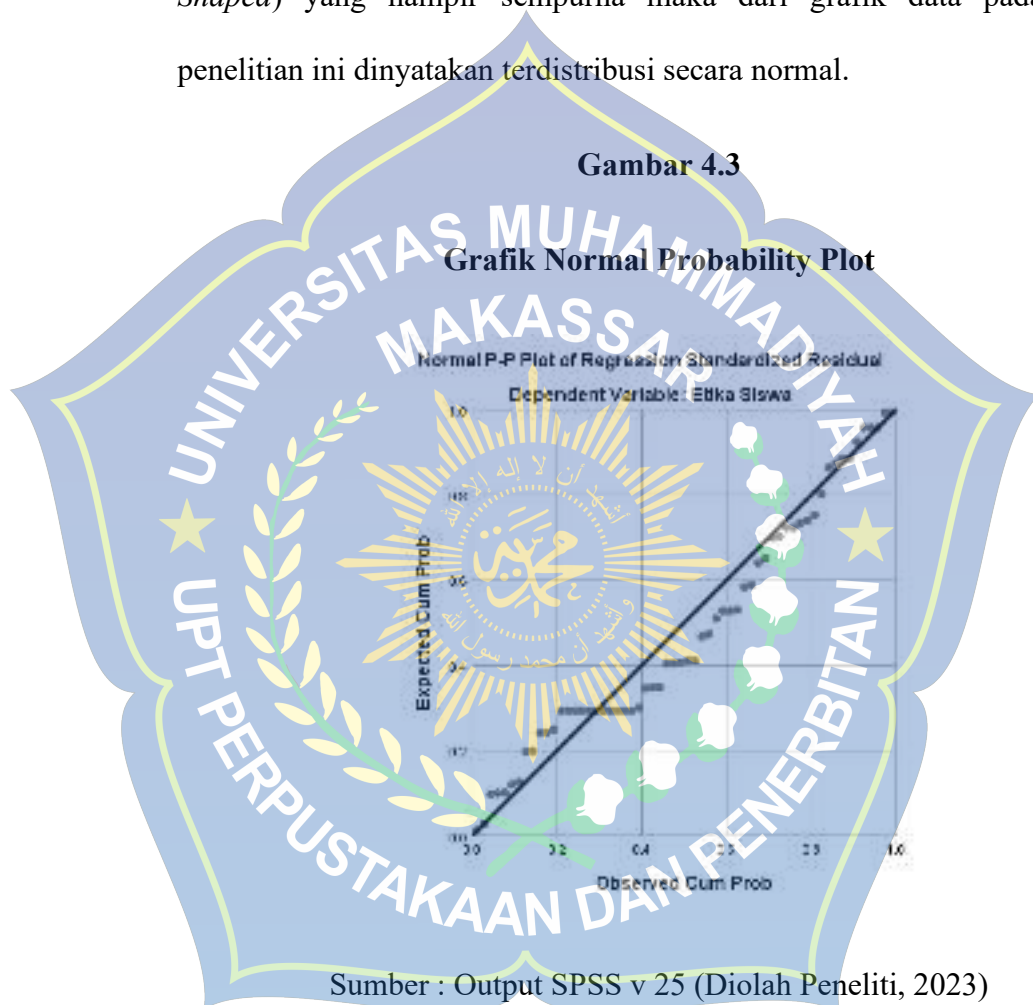


Sumber : Output SPSS v 25 (Diolah Peneliti, 2023)

Berdasarkan gambar 4.2 grafik histogram uji normalitas, diketahui bahwa data pada penelitian dinyatakan terdistribusi normal apabila distribusi data kurva menyerupai lonceng (*Bell-Shaped*) yang hampir sempurna maka dari grafik data pada penelitian ini dinyatakan terdistribusi secara normal.

Gambar 4.3

Grafik Normal Probability Plot



Sumber : Output SPSS v 25 (Diolah Peneliti, 2023)

Selanjutnya pada gambar 4.3 grafik Normal Probability Plot terlihat titik-titik menyebar di sekitar garis diagonal. Model regresi itu sendiri dinyatakan memenuhi asumsi klasik apabila data tersebut menyebar disekitar garis diagonal atau grafik histogramnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data dalam model regresi telah terdistribusi secara normal. Selanjutnya

disimpulkan bahwa uji normalitas dalam Analisa grafik memberikan hasil bahwa data terdistribusi secara normal.

b. Uji Linearitas

Uji Linearitas bertujuan untuk menguji apakah keterkaitan antara dua variabel yang bersifat linier. Perhitungan Linearitas digunakan untuk mengetahui prediktor data peubah bebas berhubungan secara linier atau tidak dengan variabel terikat (Y). Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan analisis variansi terhadap garis regresi yang nantinya akan diperoleh nilai f hitung.

Adapun berikut ini merupakan hasil dari Uji Linearitas pada penelitian ini, yaitu:

Tabel 4.7
Uji Linearitas Variabel

ANOVA Table			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Etika siswa * Penggunaan Tiktok	Between Groups	(Combined)	1367.483	23	59.456	8.419	.000
		Linearity	981.018	1	981.018	138.905	.000
		Deviation from Linearity	386.465	22	17.567	2.487	.007
	Within Groups		254.250	36	7.062		
	Total		1621.733	59			

Sumber : Output SPSS v 25 (Diolah Peneliti, 2023)

Berdasarkan tabel 4.7 ini sebelum dijabarkan lebih lanjut maka terlebih dahulu diketahui nilai f tabel yaitu 4.01 yang diperoleh dari distribusi nilai f tabel (terlampir) dimana 4.01 diperoleh dari df deviation from linearity ; df within group (22 ;

36). Kemudian diketahui dari hasil uji linearitas variabel penelitian nilai pengujian nilai F yang diperoleh 2.487 dengan nilai signifikansi *deviation from linearity* 0.007. untuk nilai F yang diperoleh apabila diasumsikan dengan dasar pengambilan keputusan uji linearitas maka nilai $F 2.487 < 4.01$ (f tabel) dan nilai signifikansi *deviation from linearity* $0.007 > 0.05$. Sehingga berdasarkan asumsi tersebut maka dipastikan bahwa data dari kedua variabel pada penelitian ini bersifat linear sehingga layak untuk dilakukan analisis regresi linear sederhana hingga ketahap pengujian hipotesis.

3. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui gambaran mengenai Pengaruh Penggunaan TikTok (Variabel X) terhadap Etika Siswa (Variabel Y). Adapun hasil dari analisis regresi sederhana dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8
Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	16.908	5.220		.002
	Pengaruh Penggunaan TikTok	.509	.054	.778	.000

a. Dependent Variable: Etika Siswa

Sumber : Output SPSS v 25 (Diolah Peneliti, 2023)

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, analisis regresi linear sederhana pada variabel yang terdapat pada penelitian ini maka diperoleh persamaan regresi $Y = a + bX$ ($Y = 16.908 + 0.509X$). Kemudian persamaan regresi tersebut dapat diterjemahkan atau diinterpretasikan sebagai berikut:

- a. Nilai Constant yaitu 16.908, mengandung arti bahwa nilai konsistensi dari variabel Y adalah 16.908.
- b. Koefisien regresi variabel X yaitu 0.509, yang di mana setiap penambahan 1% nilai variabel X, maka nilai dari variabel Y bertambah 0.509 dan nilai dari koefisien regresi tersebut bernilai positif sehingga diasumsikan pengaruh variabel adalah positif.

4. Uji Hipotesis

a. Uji Signifikansi Parsial (Uji t)

Uji t ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh parsial variabel independent terhadap variabel dependen dengan dasar pengambilan keputusan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai $Sig. < 0.05$ maka secara parsial variabel independent berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen yang ada, sedangkan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai $Sig. > 0.05$ maka variabel independent secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel independent.

Tabel 4.9

Uji Signifikansi Regresi Parsial (Uji t)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	16.908	5.220		3.239	.002
	Pengaruh Penggunaan Tiktok	.509	.054	.778	9.424	.000

a. Dependent Variable: Etika Siswa

Sumber : Output SPSS v 25 (Diolah Peneliti, 2023)

Berdasarkan tabel 4.9 uji signifikansi regresi parsial (uji t) sebelum dijabarkan lebih lanjut terlebih dahulu diketahui nilai t tabel yaitu 2.001 yang diperoleh dari distribusi nilai t tabel (terlampir) dimana 2.001 diperoleh dari $t \text{ tabel} = t (\alpha/2 ; n-k) = t (0.025 ; 58)$. Kemudian diketahui dari hasil uji signifikansi regresi parsial (uji t) nilai Sig. variabel X (Pengaruh Penggunaan TikTok) adalah $0.000 < 0.05$ dengan nilai t hitung $9.424 > t \text{ tabel } 2.001$. Sehingga, dapat diketahui bahwa berdasarkan kedua asumsi tersebut maka dapat dipastikan terdapat pengaruh antara variabel bebas Pengaruh Penggunaan TikTok (X) terhadap variabel etika siswa (Y) pada penelitian ini.

b. Uji Koefisien Determinasi (*Uji R²*)

Uji Koefisien Determinasi (*Uji R²*) adalah pengujian untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variabel dependen. Nilai koefisien determinasi itu sendiri merupakan nilai dari nol dan satu. Nilai R^2 yang kecil berarti merupakan kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen. Berdasarkan hasil Analisa yang dilakukan besarnya nilai Adjusted R Square dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.11

Uji Koefisien Determinasi (*Uji R²*)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.778 ^a	.605	.598	3.324

a. Predictors: (Constant), Pengaruh Penggunaan Tiktok

Sumber : Output SPSS v 25 (Diolah Peneliti, 2023)

Berdasarkan tabel 4.11, hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R Square atau R^2 sebesar 0.605, yang berarti variabel Pengaruh Penggunaan TikTok yang terdiri dari variabel Informasi (X1), variabel Manfaat (X2), dan variabel Nilai Sosial (X3), berpengaruh terhadap Etika Siswa sebesar 0.605 atau 60,5%,

sedangkan sisanya 39,5% dipengaruhi oleh sebab dan faktor lain di luar variabel independent pada penelitian ini.

5. Pembahasan Penelitian

a. Pengaruh Penggunaan TikTok terhadap Etika Siswa

Aplikasi TikTok merupakan Aplikasi yang banyak digemari oleh semua kalangan baik itu orang tua maupun anak-anak. Menurut (Fauzan et al., n.d.) menyatakan bahwa, dari segi penggunaan internet itu sendiri, Indonesia menempati urutan keenam di dunia, hal ini yang menjadikan sebuah basis kepada aplikasi TikTok untuk masuk ke Indonesia. Maraknya penggunaan TikTok itu sendiri pada semua kalangan terutama pada kalangan remaja di Indonesia tentunya memberikan pengaruh terhadap perkembangan diri remaja, terkhusus pada siswa kelas XII SMK Pratidina Makassar. Selama aplikasi TikTok ini muncul, hampir semua siswa di kelas XII SMK Pratidina Makassar ini menggunakan aplikasi tersebut. Hal ini dapat membuat atau memberikan perubahan maupun dampak terhadap diri remaja.

Penelitian ini dilakukan atau dilaksanakan untuk mengetahui apakah Penggunaan TikTok itu sendiri memberikan atau berpengaruh terhadap Etika Siswa Kelas XII SMK Pratidina Makassar?. Dalam hal ini, jawaban atau pernyataan responden sangat dibutuhkan untuk mengetahui apakah Penggunaan TikTok memberikan pengaruh terhadap Etika Siswa dan seberapa besar

Pengaruh dari Penggunaan TikTok itu sendiri terhadap Etika Siswa Kelas XII SMK Pratidina Makassar.

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas XII SMK Pratidina Makassar ini menunjukkan bahwa Pengaruh dalam Penggunaan TikTok ini dipengaruhi oleh beberapa indikator yaitu informasi, manfaat, nilai sosial, kesejahteraan mental, dan efek sosial yang dimana masing-masing indikator terdiri dari 8 pertanyaan yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

Dalam indikator informasi, terdapat 8 pernyataan yang dapat dilihat pada kuesioner penelitian, sehingga dapat disimpulkan bahwa tanggapan siswa terhadap indikator informasi ini masuk dalam kategori Setuju (S) yang dimana siswa kelas XII ini yakin bahwa aplikasi TikTok ini dapat memberikan lebih banyak informasi dibandingkan dengan aplikasi lainnya. Menurut Nasrullah bahwa informasi menjadi identitas media sosial karena media sosial mengreasikan representasi identitasnya dengan memproduksi konten dan melakukan interaksi berdasarkan informasi, jadi informasi merupakan sesuatu yang sangat

berpengaruh terhadap penggunaan Aplikasi TikTok (*BAB II KAJIAN PUSTAKA 2.1 Kajian Teori 2.1.1 Aplikasi Tiktok, n.d.*).

Hal ini juga dikarenakan siswa lebih sering menggunakan aplikasi tersebut, sebab siswa merasa lebih tertarik dengan penyampaian informasi yang dilakukan oleh konten kreator dengan konten-

konten yang memiliki atau disertai dengan musik, filter, dan beberapa fitur lainnya yang membuat konten tersebut semakin menarik. Sehingga, dapat menambah informasi terhadap orang lain terkhusus terhadap siswa tentang informasi mengenai etika atau etis.

Selanjutnya indikator manfaat yang terdiri dari 8 pernyataan yang dapat dilihat dari kuesioner penelitian, sehingga dapat disimpulkan bahwa tanggapan dari siswa itu sendiri masuk dalam kategori Setuju (S). Yang dimana, konten-konten yang ditonton memberikan manfaat terhadap diri siswa itu sendiri. Sebagaimana menurut pendapat Putri Naning Rahmana (Rahmana et al., 2022) bahwasanya aplikasi TikTok memberikan manfaat bagi penggunaannya untuk digunakan sebagai media pembelajaran atau pengetahuan agar dapat menambah wawasan penggunaannya. Maka dari itu, dalam hal ini aplikasi TikTok memberikan manfaat kepada penggunaannya terkhusus terhadap siswa agar mereka dapat mengetahui dan menambah wawasan mereka mengenai perilaku etis atau etika.

Selanjutnya indikator Nilai Sosial yang terdiri dari 8 item pernyataan yang dapat dilihat pada kuesioner penelitian, dapat disimpulkan bahwa tanggapan siswa dalam pernyataan ini termasuk dalam kategori Setuju (S), yang dimana dengan bermain TikTok maka penggunaannya terkhusus siswa dapat mengetahui dan

menimbulkan Nilai Sosial seseorang. Menurut Dardji Darmodiharjo (Ilhami et al., 2022) bahwa Nilai Sosial merupakan segala sesuatu yang berguna bagi kehidupan manusia secara jasmani dan rohani sehingga mampu mendorong perilaku seseorang menjadi lebih baik. Dengan adanya konten-konten dalam aplikasi TikTok yang dapat mendorong rasa Sosial seseorang terhadap orang lain, maka orang yang menonton konten tersebut akan menimbulkan Rasa Sosial atau Nilai Sosial mereka terhadap orang disekitar mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang dilkaukan oleh peneliti, Pengaruh Penggunaan TikTok hampir keseluruhan diketahui oleh Siswa Kelas XII SMK Pratidina Makassar, baik untuk mendapatkan informasi, menambah wawasan, serta menimbulkan rasa sosial mereka. Hal ini didukung karena adanya kemudahan seseorang dalam menggunakan Aplikasi TikTok ini, sehingga membuat penggunanya merasa mudah, senang, dan nyaman dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Adapun Etika Siswa yang merupakan sebagian besar dipengaruhi dalam penggunaan Aplikasi TikTok ini, sehingga dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SMK Pratidina Makassar ini menunjukkan bahwa pengaruh yang timbul

pada Etika Siswa ini dipengaruhi oleh dua (2) indikator, yaitu Kesejahteraan Mental dan Efek Sosial.

Pada indikator Kesejahteraan Mental ini memiliki atau terdiri dari 8 item pernyataan yang dapat dilihat dikuesioner penelitian, yang dimana dapat disimpulkan bahwa tanggapan siswa tersebut masuk dalam kategori Setuju (S). Yang dimana, siswa merasa setuju jika Kesejahteraan Mental mereka dapat diperhatikan. Menurut Ryff dan Keyes bahwa kesejahteraan Psikologis merupakan suatu pencapaian penuh dari potensi-potensi psikologis dan suatu kondisi individu yang dapat menerima kekuatan dan kelemahan diri, serta memiliki tujuan hidup, mengembangkan relasi positif dengan orang lain, berpribadi yang mandiri, mengendalikan lingkungan, dan pertumbuhan pribadi yang baik (Ryff, 1995). Hal ini juga karena Aplikasi TikTok memberikan atau menyajikan konten-konten yang dapat menghibur mereka sehingga mereka merasa terhibur, menimbulkan suasana positif terhadap diri mereka masing-masing, meningkatkan kepercayaan diri, dan dapat mengekspresikan emosi mereka dengan cara yang positif.

Selanjutnya indikator Efek Sosial yang memiliki 8 item pernyataan yang dapat dilihat pada kuesioner penelitian, yang dimana dapat disimpulkan bahwa tanggapan yang diberikan oleh Siswa yaitu masuk dalam kategori Setuju (S). Yang dimana,

konten dalam Aplikasi TikTok dapat memberikan efek sosial terhadap lingkungan sekitar seseorang. Sebagaimana menurut hasil wawancara penulis yang menyatakan bahwa konten yang berada pada aplikasi TikTok itu sendiri dapat mempengaruhi diri siswa terhadap lingkungan sekitar mereka. Yang dimana, dalam lingkungan Sekolah, mungkin saja menurut pandangan orang lain bahwa perilaku yang dilakukan oleh siswa di Sekolah merupakan perilaku yang tidak sopan dan tidak baik atau tidak beretika, namun dalam pandangan di lingkungan Sekolah itu sendiri menganggap bahwasanya perilaku atau sikap yang dilakukan oleh siswa itu sudah biasa dan hal itu dapat membuat guru-guru di Sekolah tersebut bisa lebih akrab dan dekat serta dapat bergaul dengan siswa mereka. (Wawancara Ibu Fadilla Salsabila, S.pd, Senin 03/04/2023, 12.20 WITA).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Aplikasi TikTok mempengaruhi Etika Siswa Kelas XII SMK Pratidina Makassar. Dalam penelitian ini, dilakukan pengujian instrumen penelitian yaitu uji validitas dan reliabilitas yang dilanjutkan dengan pengujian pra syarat analisis (Uji Normalitas dan Linearitas). Setelah melakukan serangkaian pengujian tersebut, maka layak dilanjutkan ke analisis regresi linear sederhana dengan pengujian hipotesis, Uji Signifikansi Parsial (Uji t) dan Uji Koefisien Determinasi ($Uji R^2$).

Variabel bebas atau dependen dalam penelitian ini yaitu Pengaruh Penggunaan TikTok yang ditinjau dari indikator informasi, yang dimana hal ini diartikan bahwa seseorang dapat dengan mudah mengakses dan mendapatkan informasi dengan cepat dan menarik, karena menggunakan konten untuk menyampaikan informasi sehingga orang-orang dapat merasa tertarik mendengarkan dan mendapatkan informasi tersebut. Indikator Manfaat, yang dimana dalam hal ini diartikan bahwa seseorang menggunakan aplikasi TikTok ini agar mereka mendapatkan manfaat pengetahuan dan wawasan yang luas serta positif terhadap diri mereka. Indikator Nilai Sosial, yang dimana dalam hal ini diartikan bahwa konten yang dihasilkan dalam aplikasi TikTok ini dapat memberikan pengaruh terhadap nilai sosial seseorang.

Kemudian pada variabel terikat atau independent ini yaitu Etika Siswa yang ditinjau dari indikator kesejahteraan mental, yaitu dimana akibat yang ditimbulkan terhadap diri seseorang yang sifatnya menghibur bagi dirinya, yang dimana dengan melalui konten dalam Aplikasi TikTok ini, seseorang dapat merasa terhibur sehingga dapat menghilangkan stress dan meningkatkan suasana positif atau hati penggunanya. Indikator efek sosial, yang dimana hal ini diartikan sebagai kondisi dimana seseorang terpengaruh oleh lingkungan sekitar mereka.

Berdasarkan hasil Uji Validitas dan Reabilitas dengan dasar pengambilan keputusan jika r hitung (*Corrected Item – Total Correlation*) r tabel sebesar 0.254 untuk $df = 58$ ($df = 60-2$) ; $\alpha = 0,05$. Kemudian berdasarkan dengan hasil uji validitas dari butir angket pernyataan pada variabel penelitian dapat dipastikan bahwa seluruh butir angket kuesioner penelitian bersifat valid karena r hitung > 0.254 (r tabel). Selanjutnya pada uji reliabilitas dari variabel penelitian, data variabel penelitian telah memenuhi syarat karena nilai *Alpha Cronbach* dari hasil pengujian yang dilaksanakan lebih besar dari 0.6

Pengujian pra syarat analisis yang dilakukan pada penelitian ini dengan menggunakan uji normalitas dan linearitas. Selanjutnya diketahui pada uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* nilai signifikansi sig. (2-tailed) sebesar 0.024, yang dimana nilai tersebut lebih besar dari 0.05, kemudian pada grafik histogram distribusi data kurva dan grafik *normal probability plot* mengasumsikan bahwa data variabel penelitian normal, sehingga dapat dipastikan bahwa data variabel penelitian terdistribusi secara normal. Uji Linearitas dilakukan dengan menggunakan analisis variansi terhadap regresi yang nantinya akan diperoleh nilai f hitung, nilai f yang diperoleh adalah 2.485 dengan nilai signifikansi deviation from linearity 0.007. Kemudian diasumsikan dengan dasar pengambilan keputusan uji linearitas

maka nilai $f\ 2.487 < 4.01$ (f tabel) dan nilai signifikansi *deviation from linearity* $0.007 > 0.05$. sehingga berdasarkan kedua asumsi tersebut maka dipastikan bahwa data dari kedua variabel pada penelitian ini bersifat linear sehingga layak untuk dilakukan analisis regresi linear sederhana hingga ke tahap pengujian hipotesis.

Setelah melalui tahap uji validitas, reabilitas, dan uji pra syarat analisis, barulah kemudian layak untuk dilakukan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui persamaan regresi antara variabel penelitian. Diketahui persamaan regresi variabel pada penelitian ini adalah $Y = a + bX$ ($Y = 16.908 + 0.509X$). Kemudian persamaan regresi tersebut yang mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% nilai variabel X, maka nilai dari variabel Y bertambah 0.509 dan nilai dari koefisien regresi tersebut bernilai positif sehingga diasumsikan pengaruh variabel adalah positif.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini uji signifikansi parsial (Uji t) dan analisis koefisien determinasi (*Uji R²*). Uji signifikansi parsial (Uji t), sebelum itu perlu diketahui bahwa nilai t tabel yaitu 2.001 yang digunakan sebagai pembandingan dalam dasar pengambilan keputusan. Nilai sig. variabel X (Pengaruh Penggunaan TikTok) < 0.05 dan nilai t hitung $> t$ tabel, sehingga berdasarkan kedua asumsi tersebut maka dipastikan terdapat

pengaruh variabel bebas Penggunaan TikTok (X) terhadap variabel terikat Etika Siswa (Y).

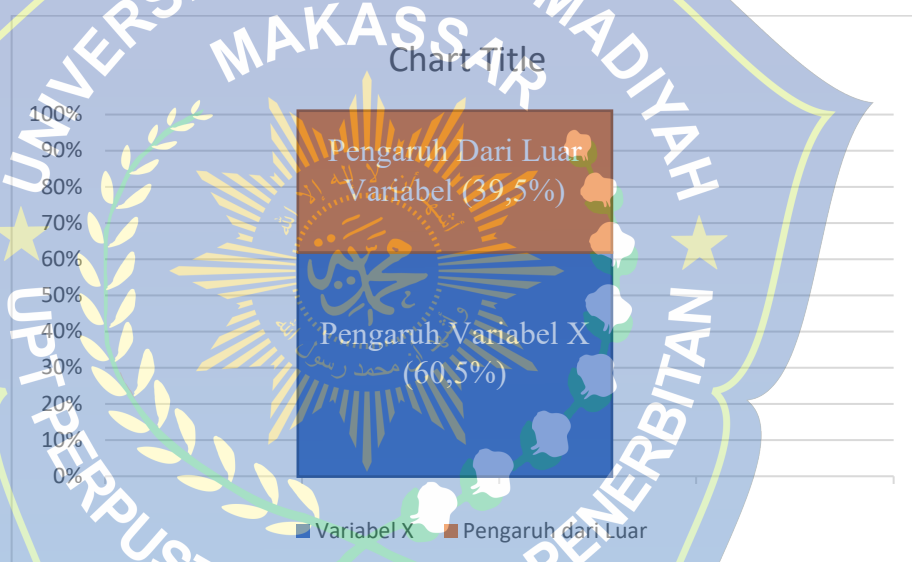
b. Seberapa besar pengaruh TikTok terhadap Etika Siswa

Selanjutnya untuk mengukur seberapa besar kemampuan variabel independent dalam menginterpretasikan variabel dependen dilakukan analisis koefisien determinasi (*Uji R^2*), yang dilihat dari nilai R Square. Nilai koefisien determinasi tersebut mengandung arti bahwa variabel terikat Etika Siswa (Y) dapat dipengaruhi oleh variabel bebas Penggunaan TikTok, kemudian dapat dipahami dari presentase tersebut, dapat diketahui bahwa Etika Siswa juga dapat dipengaruhi oleh faktor lain di luar aspek Penggunaan TikTok seperti pada penelitian ini.

Berdasarkan hasil pengujian, analisis regresi linear sederhana hingga pengujian hipotesis dengan melakukan uji signifikansi parsial (*Uji t*) dan analisis koefisien determinasi (*Uji R^2*), maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif antara penggunaan TikTok terhadap Etika Siswa Kelas XII SMK Pratidina Makassar. Hal tersebut dibuktikan dengan persamaan regresi dan hasil pengujian dari variabel bebas (X) yang menunjukkan nilai R Square 0.605 atau dapat diinterpretasikan menjadi 60,5% dengan nilai t hitung $9.424 > t$ tabel 2.001, yang di dalam dasar pengambilan keputusan nilai tersebut dinyatakan positif berpengaruh terhadap variabel terikat (Y) pada penelitian

ini. Kemudian berdasarkan penarikan kesimpulan tersebut maka dapat dipastikan bahwa pada hipotesis penelitian yang diajukan, diambil keputusan bahwa H_a ditolak dan H_o diterima, yang menegaskan bahwa penggunaan TikTok merupakan sebuah aspek yang penting dan terbilang krusial didalam menunjang faktor etika siswa.

Gambar 4.4
Interpretasi Pengaruh Variabel Penelitian X dan Y



Sumber : Diolah dan dikembangkan oleh peneliti

Pengaruh positif antara variabel bebas dan terikat pada penelitian ini yang terproyeksi melalui aspek Penggunaan TikTok terhadap Etika Siswa Kelas XII SMK Pratidina Makassar, sebagaimana teori yang dikemukakan oleh Jeremy Bentham (1748-1832) dan John Stuart Mill (1806-1873) (Bertens, 2022) yang menyatakan bahwa suatu perbuatan itu baik jika perbuatan tersebut membawa manfaat terhadap masyarakat secara keseluruhan atau

terhadap banyak orang. Yang dimana pengaruh dari internet atau media sosial terkhusus pada konten-konten dalam aplikasi TikTok ini dapat mempengaruhi perbuatan seseorang atau individu. Konten-konten positif yang dilihat oleh pengguna media sosial tersebut dapat memberikan efek yang positif juga terhadap diri mereka yang dimana pengaruh atau efek yang mereka dapatkan itu dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka dan bisa memberikan manfaat terhadap lingkungan sekitar mereka.

Jeremy Bentham dan John Stuart Mill (Bertens, 2022) juga mengemukakan bahwa dengan melihat konten positif oleh pengguna media sosial tersebut, maka diharapkan dapat memberikan pengaruh positif dan bermanfaat juga terhadap diri individu tersebut untuk lingkungan sekitar mereka. Tindakan positif yang dilakukan oleh konten kreator dalam kontennya itu juga dapat memberikan manfaat juga bagi orang yang melihatnya.

Hasil penelitian ini turut didukung oleh kajian empiric yang dilakukan oleh Assyifa Fauziah (2021) dengan penelitian Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok Terhadap Pengungkapan Diri (*Self Disclosure*) Siswi SMKN 10 Kota Bekasi. Yang dimana, penelitian ini berfokus pada pengkajian mengenai penggunaan media sosial TikTok dan Pengungkapan Diri (*Self Disclosure*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial dan simultan intensitas penggunaan media sosial TikTok berpengaruh signifikan

terhadap pengungkapan diri siswa sebesar 76% dan sisanya sebesar 24% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Perbedaan penelitiannya yaitu: menggunakan teori Uses and Gratifications.

Perkembangan teknologi di era globalisasi ini memberikan pengaruh yang besar terhadap manusia, seperti mudah dalam mengakses atau mendapatkan informasi serta memudahkan orang-orang dalam berkomunikasi. Salah satu teknologi yang banyak digunakan oleh manusia itu sendiri yaitu media sosial, yang dimana media sosial itu sendiri telah banyak digemari oleh hampir seluruh kalangan baik itu anak-anak hingga orang tua yang telah lanjut usia. Menurut Philip dan Kevin Keller pengertian media sosial adalah sarana bagi konsumen untuk berbagai informasi teks, gambar, video, dan audio dengan satu sama lain dan dengan perusahaan dan sebaliknya (Sugeng Cahyono, 2018). Sehingga tidaklah lazim lagi, banyak masyarakat yang menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Jadi, dalam teori Utilitarianisme ini menyatakan bahwa untuk mengambil sebuah keputusan moral, maka perilaku atau tindakan yang dianggap baik oleh orang yang melihat perbuatan tersebut maka mereka menganggap bahwa perbuatan tersebut dapat memberikan manfaat terhadap lingkungan sekitar mereka. Hal ini dikarenakan, banyaknya perilaku atau perbuatan manusia

yang sudah tidak sesuai dengan etika atau tidak beretika yang dipengaruhi oleh sosial media serta lingkungan sekitar. Sehingga mereka perlu memaksimalkan kesejahteraan kolektif mereka yang bukan hanya memperhatikan kepentingan individu atau kelompok kecil.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan jejaring sosial atau media sosial dapat memberikan pengaruh terhadap penggunanya. Terutama terhadap sikap siswa serta dapat meningkatkan pengetahuan mereka tentang penggunaan atau pengaruh sosial TikTok terhadap perilaku etis itu sendiri.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Variabel Pengaruh Penggunaan TikTok (X) diketahui indikator variabel yaitu informasi (*information*), manfaat (*Utility*), dan Nilai Sosial (*Value Expressive*), terdapat pengaruh positif terhadap signifikan antara variabel Etika Siswa (Y), yang mana diketahui indikatornya yaitu Kesejahteraan mental dan efek sosial. Sehingga semakin tinggi pengaruh media sosial TikTok maka semakin tinggi pengaruhnya dalam etika siswa. Berdasarkan kedua asumsi tersebut maka dipastikan bahwa terdapat pengaruh antara variabel bebas Penggunaan TikTok (X) terhadap variabel terikat etika siswa (Y).
2. Pengaruh penggunaan TikTok dalam menginterpretasikan etika siswa, maka dilakukan analisis koefisien determinasi (R^2) untuk mengukur sejauhmana atau seberapa besar kedua asumsi tersebut atau variabel tersebut saling mempengaruhi. Maka dari itu, besar pengaruh penggunaan TikTok (X) terhadap Etika Siswa (Y) yaitu sebesar 60,5% sedangkan sisanya 39,5% dipengaruhi oleh variabel lain di luar dari variabel dalam penelitian ini.

B. Saran

1. Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya untuk meneliti dan mempertimbangkan variabel-variabel yang lebih mempengaruhi perilaku atau etika seseorang dan memperbanyak referensi data untuk lebih jelas lagi.
2. Peneliti juga berharap para siswa yang aktif dalam menggunakan media sosial terutama pada aplikasi TikTok agar dapat lebih bijak lagi dalam menggunakannya, serta dapat mengambil sisi positif dari konten-konten yang ada.



DAFTAR PUSTAKA

- AMELIA, D. (2021). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap Perilaku Kecanduan Mahasiswa*. 6(7).
- Apa Itu TikTok dan Apa Saja Fitur-fiturnya? | DailySocial.id*. (n.d.). Retrieved November 13, 2022, from <https://dailysocial.id/post/apa-itu-tik-tok>
- BAB II KAJIAN PUSTAKA 2.1 Kajian Teori 2.1.1 Aplikasi Tiktok*. (n.d.).
- Bashori, K., & Hidayat, K. (2016). Psikologi sosial. *Jakarta: Erlangga*.
- Bertens, K. (2009). *Perspektif etika baru: 55 esai tentang masalah aktual*. Kanisius.
- Bertens, K. (2022). *Pengantar etika bisnis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Effendi, O. U., & Surjaman, T. (1986). *Dinamika komunikasi*. Remadja Karya.
- Etika - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*. (n.d.). Retrieved November 13, 2022, from <https://id.wikipedia.org/wiki/Etika>
- fajar Junaedi. (2019). *Etik Komunikasi Di Era Siber* (octiviena@gmail.com (Ed.); ke-1). PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Fauzan, A., Sanusi, H., Wafa, M. A., Kalimantan, I., Al, A., & Banjarmasin, B. (n.d.). " *STUDI DI KECAMATAN GAMBUT KABUPATEN BANJAR* ".
- Hafied, C. (2016). *Pengantar Ilmu Komunikasi (Edisi Kedua)*. *Jakarta: Rajagrafindo Persada*.
- Hardjana, A. M. (2003). *Komunikasi intrapersonal dan interpersonal*.
- Haryono, S. (2015). *Pengaruh shopping orientation, social influence, dan system terhadap costumer attitude melalui perceived ease of use (studi pada apple store)*. *Jurnal Strategi Pemasaran*, 3(1), 1–14.
- Hum, D. P. S., Agus, B., & Iip, S. S. (2017). Team project Dony Pratidana S. *Hum/Bima Agus Setyawan S. IIP*.
- Ilhami, M. R., Abbas, E. W., Mutiani, M., Jumriani, J., & Rusmaniah, R. (2022). The Social Values of the Banjar People in Traditional Markets. *The Innovation of Social Studies Journal*, 4(1), 71–83.
- Jayanata, G. (2022). Dampak Media Sosial Tik Tok Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar Negeri 42 Di Desa Padang Peri Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma. *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas*

Tarbiyah Dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 1–79.

- K. Bertens. (2007). *ETIKA* (Tim Desain GPU (Ed.); kesepuluh). PT Gramedia Pustaka Utama.
- Keraf, S., & Imam, R. H. (1998). *Etika Bisnis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Khairuni, N. (2016). DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF SOSIAL MEDIA TERHADAP PENDIDIKAN AKHLAK ANAK (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Kelas VIII Banda Aceh). *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 91. <https://doi.org/10.22373/je.v2i1.693>
- Magnis-Suseno, F. (1987). *Etika Dasar. Masalah-masalah Pokok Filsafat Moral*. Penerbit PT Kanisius.
- Marmasse, N., & Schmandt, C. (2002). A user-centered location model. *Personal and Ubiquitous Computing*, 6, 318–321.
- McQuail, D. (1987). *Mass communication theory: An introduction*. Sage Publications, Inc.
- McQuail, D. (2011). *Teori komunikasi massa*. Salemba Humanika.
- Mill, J. S. (1859). Utilitarianism (1863). *Utilitarianism, Liberty, Representative Government*, 7–9.
- morissan. (n.d.). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa* (riefmanto (Ed.); ke-4). Prenadamedia Group.
- Pengertian Etika: Macam-Macam Etika & Manfaat Etika - Gramedia*. (n.d.). Retrieved November 13, 2022, from <https://www.gramedia.com/best-seller/pengertian-etika/>
- Pengguna Media Sosial di Indonesia Capai 191 Juta pada 2022*. (n.d.). Retrieved November 10, 2022, from <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-capai-191-juta-pada-2022>
- Putri, N. A. (2011). Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter melalui mata pelajaran sosiologi. *Komunitas: International Journal Of Indonesian Society and Culture*, 3(2).
- Raditya, M. H. B. (2013). Dangdut Koplo: Selera Lokal Menjadi Selera Nasional. *Jurnal Seni Musik*, 2(2).
- Rahmana, P. N., Putri N, D. A., & Damariswara, R. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Edukasi Di Era Generasi Z. *Akademika*, 11(02), 401–410. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.1959>

- Rogers, E. M. (1986). *Communication technology*. Simon and Schuster.
- Rogers, E. M., & Kincaid, D. L. (1981). *Communication networks: Toward a new paradigm for research*. Free Press.
- Ryff, C. D. (1995). Psychological well-being in adult life. *Current Directions in Psychological Science*, 4(4), 99–104.
- SITORUS, F. G. (2018). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik-Tok Terhadap Perilaku Anak*. 1–87.
- Sugeng Cahyono, A. (2018). Dampak Media Sosial Terhadap Permasalahan Sosial Anak. *Publiciana*, 89–99. <http://www.jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/view/141>
- Sugiyono. (2022). *metode penelitian kuantitatif* (Setiyawami (Ed.); 3rd ed.). alfabeta CV.
- Suhendar, A., Wibowo, H. A., & Riyadi, A. (2017). Aplikasi Virtual Tour Sebagai Kios informasi Berbasis First Person Control pada kawasan Wisata Banten Lama. *Jurnal Litbangda*, 9(1).
- Syahrullah, Yahya, M., & Syarif, A. (2021). Penggunaan Facebook Dalam Promosi Produk Barang Jadi. *Jurnal Piral: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 12(2), h. 29.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat izin penelitian dari kampus



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
 Jl. Sultan Abdulah No. 259 Telp. (0411) 302500 Makassar 90221 e-mail: ap3m@uhammak.ac.id

Nomor : 861/05/C.4-VIII/III/1444/2023
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

19 Sya'ban 1444 H
 11 March 2023 M

Kepada Yth,
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
 di -
 Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Sosial dan Politik Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 0435/FSP/A.6-VIII/III/1444H/2023M tanggal 11 Maret 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : ANNISA MUTIARA BURHANI
 No. Stambuk : 10565 1100619
 Fakultas : Fakultas Sosial dan Politik
 Jurusan : Ilmu Komunikasi
 Pekerjaan : Mahasiswa

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

"Pengaruh Penggunaan Tiktok Terhadap Etika Siswa Kelas XII SMK Pratidina Makassar"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 16 Maret 2023 s/d 16 Mei 2023.

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,



H. Abubakar Idhan, MP.
 NBM 101 7716

03-23

Disusun (ditandatangani) dan ditandatangani

Lampiran 2. Surat izin penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Sulawesi Selatan


PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Daengreville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://sanggareview.sulawesiprov.go.id> Email : pspp@sulawesiprov.go.id
Makassar 90231

Nomor : 13185/S.01/PTSP/2023
Lampiran : -
Perihal : Izin penelitian

Kepada Yth.
Ketua Yayasan SMK Pradina
Makassar

d-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMU Makassar Nomor : 86/005/C.4-MU/III/1444/2023 tanggal 11 Maret 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa peneliti dibawah ini:

Nama : ANNISA MUTIARA BURHANI
Nomor Perek : 105001100018
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 252 Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH PENGGUNAAN TIKTOK TERHADAP ETIKA SISWA KELAS XII SMK PRADINA MAKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 10 Maret s/d 16 Mei 2023

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diberikan di Makassar
Pada Tanggal 12 Maret 2023

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN

 Ir. H. SULKAF S LATIEF, M.M.
Pangkat : PENSINA UTAMA MADYA
Np : 18030424 198903 1 010

Terselasaan Yth.
1. Ketua LP3M UNISMU Makassar di Makassar;
2. Penerima;

KUESIONER PENELITIAN

Nama:

Jenis Kelamin:

Kelas:

1. Pengaruh Penggunaan TikTok

A. Informasi (*information*)

- 1) Saya percaya bahwa konten yang saya temui di TikTok memberikan informasi yang akurat tentang isu-isu etnis.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
- 2) TikTok membantu meningkatkan pengetahuan saya tentang isu-isu etis seperti hak asasi manusia, lingkungan, atau keadilan sosial.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
- 3) Saya merasa bahwa konten yang saya konsumsi di TikTok mendorong pemikiran kritis dan refleksi terhadap isu-isu etis yang relevan.

- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
- 4) TikTok menyediakan akses yang mudah bagi saya untuk mendapatkan informasi yang bermanfaat tentang nilai-nilai etis dalam masyarakat.
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
- 5) Konten yang saya bagikan di TikTok secara positif mempengaruhi pemahaman etika orang lain.
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
- 6) TikTok membantu memperluas perspektif saya tentang isu-isu etis dan memahami sudut pandang yang berbeda.
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju

- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

7) Saya merasa bahwa penggunaan TikTok memberikan kesempatan untuk berbagi informasi dan berdiskusi tentang isu-isu etis yang penting.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

8) Penggunaan TikTok telah memperkuat pemahaman saya tentang pentingnya integritas, toleransi, dan tanggung jawab sosial dalam konteks etika.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

B. Manfaat (*Utility*)

9) Saya merasa bahwa penggunaan TikTok memberikan manfaat positif dalam mempromosikan nilai-nilai etis dalam kehidupan sehari-hari saya.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

10) Penggunaan TikTok membantu meningkatkan kesadaran saya tentang isu-isu etis yang relevan dalam masyarakat.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

11) Saya percaya bahwa penggunaan TikTok mendorong saya untuk berperilaku yang bertanggung jawab dan etis dalam interaksi online.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

12) Penggunaan TikTok memberikan saya kesempatan untuk menyebarkan informasi penting tentang etika kepada orang lain.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

13) Saya merasa bahwa penggunaan TikTok memperluas pandangan saya tentang nilai-nilai etis yang berlaku di lingkungan sosial saya.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

14) Penggunaan TikTok memberikan saya kepuasan pribadi karena dapat berkontribusi pada diskusi dan kampanye yang mendukung nilai-nilai etis.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

15) Saya percaya bahwa penggunaan TikTok membantu meningkatkan keterampilan sosial saya, seperti empati dan pemahaman terhadap sudut pandang yang berbeda.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

16) Saya merasa bahwa penggunaan TikTok memberikan manfaat sosial dengan membentuk komunitas online yang berbagi nilai-nilai etis yang sama.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

C. Nilai Sosial (*Value Epressive*)

17) Konten yang saya bagikan di TikTok mencerminkan nilai-nilai etis yang saya yakini.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju

e. Sangat Tidak Setuju

18) Saya merasa bahwa penggunaan TikTok membantu saya mengungkapkan identitas etis saya.

a. Sangat setuju

b. Setuju

c. Kurang Setuju

d. Tidak setuju

e. Sangat Tidak Setuju

19) Penggunaan TikTok memberikan saya kesempatan untuk berpartisipasi dalam gerakan atau kampanye yang mendukung nilai-nilai etis yang penting bagi saya.

a. Sangat setuju

b. Setuju

c. Kurang Setuju

d. Tidak setuju

e. Sangat Tidak Setuju

20) Saya merasa bahwa penggunaan TikTok memungkinkan saya untuk berbagi pesan etis yang penting kepada orang lain.

a. Sangat setuju

b. Setuju

c. Kurang Setuju

d. Tidak setuju

e. Sangat Tidak Setuju

21) Saya percaya bahwa penggunaan TikTok memperluas jangkauan saya dalam mengekspresikan kepedulian saya terhadap isu-isu etis yang relevan.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

22) Saya merasa bahwa penggunaan TikTok memberikan saya kepuasan pribadi karena dapat menciptakan konten yang sesuai dengan nilai-nilai etis saya.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

23) Konten yang saya temui di TikTok seringkali memperkuat keyakinan saya tentang pentingnya memegang teguh nilai-nilai etis.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

24) Saya percaya bahwa penggunaan TikTok membantu membangun komunitas online yang berbagi nilai-nilai etis yang sama.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

2. Etika Siswa

D. Kesejahteraan Mental

25) Dengan menggunakan TikTok dapat membuat saya merasa lebih terhubung dengan orang lain dan mengurangi perasaan kesepian.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

26) Saya merasa bahwa penggunaan TikTok memberikan hiburan dan kegembiraan yang positif dalam kehidupan sehari-hari saya.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

27) Dengan menggunakan TikTok dapat membantu saya menghilangkan stress atau kecemasan yang saya alami.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

28) Saya merasa bahwa penggunaan TikTok memberikan suasana yang positif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan suasana hati saya.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

29) Penggunaan TikTok memberikan saya kesempatan untuk mengekspresikan diri secara kreatif dan menyalurkan emosi dengan cara yang positif.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

30) Saya merasa bahwa penggunaan TikTok membantu meningkatkan kepercayaan diri dan penghargaan diri saya.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

31) Penggunaan TikTok dapat memberikan kesempatan untuk belajar dan memperoleh pengetahuan baru yang meningkatkan rasa kepuasan pribadi saya.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

32) Saya merasa bahwa penggunaan TikTok membantu membangun komunitas online yang memberikan dukungan sosial dan kesejahteraan mental

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

E. Efek Sosial

33) Saya merasa bahwa dengan menggunakan TikTok dapat membantu saya memperluas jaringan sosial saya dengan orang-orang.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

34) Melalui TikTok, saya merasa dapat berpartisipasi dalam diskusi yang relevan mengenai isu-isu etis dalam masyarakat.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

35) TikTok memberikan kesempatan bagi saya untuk belajar tentang sudut pandang yang berbeda dan memahami perspektif orang lain terkait dengan isu-isu etis.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

36) Saya percaya bahwa TikTok memungkinkan saya untuk mempengaruhi pemikiran orang lain dan memperluas pemahaman mereka.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

37) TikTok membantu membangun komunitas online yang paling mendukung dan berbagai nilai-nilai etis yang penting bagi saya.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

38) Melalui TikTok, saya merasa dapat menyebarkan pesan positif tentang pentingnya etika dalam kehidupan sehari-hari.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

39) Saya merasa bahwa TikTok memungkinkan saya untuk terlibat dalam gerakan sosial yang berfokus pada nilai-nilai etis yang relevan.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

40) TikTok memberikan saya kesempatan untuk berkontribusi pada pembentukan opini public terkait dengan isu-isu etis yang penting dalam masyarakat.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat Tidak Setuju



Correlation

[illegible]

x7	Pearson Correlation	.262'	.326'	.430''	.547''	.328''	.578''	1	.303'	.467''	.512''	.357''	.512''	.554''	.474''	.348''	.169	.409''	.088	.390''	.372''	.471''	.444''	.438''	.297'	.665''
	Sig. (2-tailed)	.043	.011	.001	.000	.011	.000		.019	.000	.000	.005	.000	.000	.000	.007	.197	.001	.505	.002	.003	.000	.000	.000	.021	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
x8	Pearson Correlation	.495''	.372''	.415''	.336''	.098	.379''	.303'	1	.402''	.432''	.610''	.411''	.308'	-.081	.175	.209	.157	.177	.238	.250	.191	.159	.366''	.251	.515''
	Sig. (2-tailed)	.000	.003	.001	.009	.455	.003	.019		.001	.001	.000	.001	.017	.540	.181	.110	.231	.176	.068	.054	.143	.225	.004	.053	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
x9	Pearson Correlation	.180	.252	.428''	.394''	.338''	.410''	.467''	.402''	1	.686''	.650''	.564''	.498''	.251	.287'	.399''	.580''	.233	.583''	.460''	.292'	.301'	.662''	.538''	.744''
	Sig. (2-tailed)	.168	.052	.001	.002	.008	.001	.000	.001		.000	.000	.000	.000	.053	.026	.002	.000	.073	.000	.000	.023	.019	.000	.000	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
x10	Pearson Correlation	.244	.279'	.430''	.378''	.381''	.512''	.512''	.432''	.686''	1	.638''	.570''	.465''	.295'	.323'	.413''	.323'	.084	.376''	.483''	.431''	.382''	.653''	.333''	.711''
	Sig. (2-tailed)	.061	.031	.001	.003	.003	.000	.000	.001	.000		.000	.000	.000	.022	.012	.001	.012	.524	.003	.000	.001	.003	.000	.009	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
x11	Pearson Correlation	.422''	.326'	.614''	.204	.358''	.335''	.357''	.610''	.650''	.638''	1	.588''	.440''	.160	.392''	.424''	.344''	.262'	.385''	.419''	.477''	.384''	.718''	.465''	.749''
	Sig. (2-tailed)	.001	.011	.000	.118	.005	.009	.005	.000	.000	.000		.000	.000	.222	.002	.001	.007	.043	.002	.001	.000	.002	.000	.000	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
x12	Pearson Correlation	.191	.304'	.592''	.331''	.376''	.448''	.512''	.411''	.564''	.570''	.588''	1	.448''	.277'	.474''	.457''	.463''	.195	.555''	.651''	.377''	.348''	.488''	.500''	.747''
	Sig. (2-tailed)	.143	.018	.000	.010	.003	.000	.000	.001	.000	.000	.000		.000	.032	.000	.000	.000	.136	.000	.000	.003	.006	.000	.000	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
x13	Pearson Correlation	.483''	.556''	.395''	.569''	.160	.599''	.554''	.308'	.498''	.465''	.440''	.448''	1	.300'	.146	.181	.190	.264'	.354''	.313'	.408''	.376''	.393''	.163	.628''
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.002	.000	.221	.000	.000	.017	.000	.000	.000	.000		.020	.264	.167	.147	.042	.005	.015	.001	.003	.002	.214	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60

x14	Pearson Correlation	.054	.271*	.234	.127	.359**	.382**	.474**	-.081	.251	.295*	.160	.277*	.300*	1	.518**	.364**	.521**	.015	.279*	.308*	.396**	.282*	.214	.354**	.490**
	Sig. (2-tailed)	.680	.036	.072	.334	.005	.003	.000	.540	.053	.022	.222	.032	.020		.000	.004	.000	.911	.031	.017	.002	.029	.100	.006	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
x15	Pearson Correlation	.059	.065	.418**	-.060	.463**	.292*	.348**	.175	.287*	.323*	.392**	.474**	.146	.518**	1	.737**	.690**	.046	.579**	.601**	.546**	.146	.344**	.581**	.622**
	Sig. (2-tailed)	.655	.624	.001	.649	.000	.023	.007	.181	.026	.012	.002	.000	.264	.000		.000	.000	.730	.000	.000	.000	.266	.007	.000	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
x16	Pearson Correlation	.063	.095	.331**	.141	.429**	.435**	.169	.209	.399**	.413**	.424**	.457**	.181	.364**	.737**	1	.556**	.174	.611**	.573**	.381**	.167	.371**	.551**	.625**
	Sig. (2-tailed)	.632	.472	.010	.282	.001	.001	.197	.110	.002	.001	.001	.000	.167	.004	.000		.000	.184	.000	.000	.003	.203	.004	.000	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
x17	Pearson Correlation	.050	.070	.340**	.137	.545**	.379**	.409**	.157	.580**	.323*	.344**	.463**	.190	.521**	.690**	.556**	1	.173	.733**	.624**	.389**	.215	.444**	.707**	.693**
	Sig. (2-tailed)	.704	.593	.008	.295	.000	.003	.001	.231	.000	.012	.007	.000	.147	.000	.000	.000		.186	.000	.000	.002	.099	.000	.000	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
x18	Pearson Correlation	.129	.206	.166	.231	.115	.148	.088	.177	.233	.084	.262*	.195	.264*	.015	.046	.174	.173	1	.342**	.097	.164	.152	.176	.225	.350**
	Sig. (2-tailed)	.327	.114	.206	.075	.382	.260	.505	.176	.073	.524	.043	.136	.042	.911	.730	.184	.186		.008	.460	.210	.245	.178	.084	.006
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
x19	Pearson Correlation	.149	.267*	.429**	.328*	.416**	.444**	.390**	.238	.583**	.376**	.385**	.555**	.354**	.279*	.579**	.611**	.733**	.342**	1	.675**	.374**	.143	.342**	.648**	.730**
	Sig. (2-tailed)	.257	.039	.001	.011	.001	.000	.002	.068	.000	.003	.002	.000	.005	.031	.000	.000	.000	.008		.000	.003	.275	.007	.000	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
x20	Pearson Correlation	.126	.207	.335**	.128	.450**	.417**	.372**	.250	.460**	.483**	.419**	.651**	.313*	.308*	.601**	.573**	.624**	.097	.675**	1	.511**	.234	.368**	.621**	.687**
	Sig. (2-tailed)	.337	.112	.009	.329	.000	.001	.003	.054	.000	.000	.001	.000	.015	.017	.000	.000	.000	.460	.000		.000	.072	.004	.000	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60

Correlations

[illegible]

d	Pearson Correlation	.111	.103	.089	.170	.385**	.126	.180	.542**	.179	.460**	.642**	.688**	1	.593**	.825**	.649**	.655**
	Sig. (2-tailed)	.398	.436	.497	.195	.002	.339	.169	.000	.171	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
y14	Pearson Correlation	.132	.122	.005	.120	.361**	.150	.070	.538**	.073	.487**	.278*	.277*	.593**	1	.777**	.622**	.556**
	Sig. (2-tailed)	.313	.352	.969	.360	.005	.253	.597	.000	.578	.000	.032	.032	.000		.000	.000	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
y15	Pearson Correlation	.184	.074	.017	.139	.454**	.224	.082	.429**	.141	.556**	.430**	.425**	.825**	.777**	1	.679**	.628**
	Sig. (2-tailed)	.160	.576	.897	.289	.000	.085	.531	.001	.282	.000	.001	.001	.000	.000		.000	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
y16	Pearson Correlation	.186	.059	.073	.122	.178	-.060	.019	.321*	.063	.187	.467**	.512**	.649**	.622**	.679**	1	.507**
	Sig. (2-tailed)	.154	.652	.580	.353	.174	.650	.888	.012	.633	.153	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
TotalY	Pearson Correlation	.653**	.682**	.559**	.643**	.747**	.652**	.645**	.663**	.661**	.633**	.659**	.539**	.655**	.556**	.628**	.507**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji Reliabilitas Variabel X
(Pengaruh Penggunaan TikTok)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.925	24

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1	92.2500	60.665	.362	.925
x2	92.0667	60.436	.434	.924
x3	92.3000	57.671	.638	.920
x4	92.1500	60.164	.431	.924
x5	92.5000	57.339	.526	.923
x6	92.1667	60.785	.613	.922
x7	92.1167	59.325	.630	.921
x8	92.0833	59.806	.461	.923
x9	92.3500	56.435	.702	.919
x10	92.2667	58.606	.678	.920
x11	92.2167	57.461	.714	.919
x12	92.1000	58.566	.719	.919
x13	92.1000	59.820	.592	.921
x14	92.3000	59.976	.433	.924
x15	92.2500	59.174	.580	.921
x16	92.2833	59.461	.586	.921
x17	92.3667	57.660	.650	.920
x18	92.4667	60.592	.268	.928
x19	92.3333	57.243	.690	.919
x20	92.2500	58.970	.652	.920
x21	92.1500	59.350	.614	.921
x22	92.1833	60.559	.480	.923
x23	92.2333	58.182	.645	.920
x24	92.2667	59.012	.623	.921

Uji Reliabilitas Variabel Y

(Etika Siswa)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.895	16

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
y1	158.0333	149.389	.506	.948
y2	157.9500	149.336	.524	.948
y3	157.8833	150.444	.419	.949
y4	157.9167	149.976	.491	.948
y5	158.0167	149.101	.677	.947
y6	157.9833	150.729	.501	.948
y7	157.9167	150.756	.461	.948
y8	158.1500	147.926	.644	.947
y9	157.9500	150.421	.472	.948
y10	158.1500	149.452	.604	.947
y11	158.0833	150.993	.582	.948
y12	158.2167	150.037	.483	.948
y13	158.1500	149.452	.656	.947
y14	158.1333	148.524	.582	.948
y15	158.2000	148.434	.666	.947
y16	158.2667	149.012	.520	.948

Distribusi Nilai t Tabel
(Uji Signifikansi Regresi Parsial / Uji t)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

Distribusi Nilai r Tabel

(Rujukan Uji Validitas)

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
51	0.2284	0.2706	0.3188	0.3509	0.4393
52	0.2262	0.2681	0.3158	0.3477	0.4354
53	0.2241	0.2656	0.3129	0.3445	0.4317
54	0.2221	0.2632	0.3102	0.3415	0.4280
55	0.2201	0.2609	0.3074	0.3385	0.4244
56	0.2181	0.2586	0.3048	0.3357	0.4210
57	0.2162	0.2564	0.3022	0.3328	0.4176
58	0.2144	0.2542	0.2997	0.3301	0.4143
59	0.2126	0.2521	0.2972	0.3274	0.4110
60	0.2108	0.2500	0.2948	0.3248	0.4079
61	0.2091	0.2480	0.2925	0.3223	0.4048
62	0.2075	0.2461	0.2902	0.3198	0.4018
63	0.2058	0.2441	0.2880	0.3173	0.3988
64	0.2042	0.2423	0.2858	0.3150	0.3959
65	0.2027	0.2404	0.2837	0.3126	0.3931
66	0.2012	0.2387	0.2816	0.3104	0.3903
67	0.1997	0.2369	0.2796	0.3081	0.3876
68	0.1982	0.2352	0.2776	0.3060	0.3850
69	0.1968	0.2335	0.2756	0.3038	0.3823
70	0.1954	0.2319	0.2737	0.3017	0.3798
71	0.1940	0.2303	0.2718	0.2997	0.3773
72	0.1927	0.2287	0.2700	0.2977	0.3748
73	0.1914	0.2272	0.2682	0.2957	0.3724
74	0.1901	0.2257	0.2664	0.2938	0.3701
75	0.1888	0.2242	0.2647	0.2919	0.3678
76	0.1876	0.2227	0.2630	0.2900	0.3655
77	0.1864	0.2213	0.2613	0.2882	0.3633
78	0.1852	0.2199	0.2597	0.2864	0.3611
79	0.1841	0.2185	0.2581	0.2847	0.3589
80	0.1829	0.2172	0.2565	0.2830	0.3568
81	0.1818	0.2159	0.2550	0.2813	0.3547
82	0.1807	0.2146	0.2535	0.2796	0.3527
83	0.1796	0.2133	0.2520	0.2780	0.3507
84	0.1786	0.2120	0.2505	0.2764	0.3487

85	0.1775	0.2108	0.2491	0.2748	0.3468
86	0.1765	0.2096	0.2477	0.2732	0.3449
87	0.1755	0.2084	0.2463	0.2717	0.3430
88	0.1745	0.2072	0.2449	0.2702	0.3412
89	0.1735	0.2061	0.2435	0.2687	0.3393
90	0.1726	0.2050	0.2422	0.2673	0.3375
91	0.1716	0.2039	0.2409	0.2659	0.3358
92	0.1707	0.2028	0.2396	0.2645	0.3341
93	0.1698	0.2017	0.2384	0.2631	0.3323
94	0.1689	0.2006	0.2371	0.2617	0.3307
95	0.1680	0.1996	0.2359	0.2604	0.3290
96	0.1671	0.1986	0.2347	0.2591	0.3274
97	0.1663	0.1975	0.2335	0.2578	0.3258
98	0.1654	0.1966	0.2324	0.2565	0.3242
99	0.1646	0.1956	0.2312	0.2552	0.3226
100	0.1638	0.1946	0.2301	0.2540	0.3211





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

Alamat Kantor : Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Telp. (0411) 860972, 861293, Fax (0411) 865388

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 : Annisa Mutiara Burhani

Nim : 105651100619

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	2 %	10 %
2	Bab 2	13 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	6 %	10 %
5	Bab 5	5 %	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, 04 Agustus 2023

Mengetahui

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,



Muhammad Huda, M.P.
NPM. 964 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90221
Telepon (0411)860972,861 593,fax (0411)865 588
Website: www.library.umh.ac.id
E-mail : perpustakaan@umh.ac.id

• BAB I Annisa Mutiara Burhani - 105651100619

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

1%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Islam Negeri
Sumatera Utara
Student Paper

1%

2

jurnal.umb.ac.id
Internet Source

1%

3

etheses.uin-malang.ac.id
Internet Source

<1%

Exclude quotes ☒ On

Exclude bibliography ☒ On

Exclude matches ☐ Off

☐ Off

Annisa Mutiara Burhani - 105651100619 Bab II

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

jurnal.unidha.ac.id
Internet Source

4%

2

repository.unj.ac.id
Internet Source

3%

3

edoc.site
Internet Source

2%

4

ngiup.com
Internet Source

2%

5

repository.uinmataram.ac.id
Internet Source

2%

Exclude quotes

On

Exclude matches

On

Exclude bibliography

On



BAB IV Annisa Mutiara Burhani - 105651100619			
ORIGINALITY REPORT			
6%	7%	3%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	repository.upstegal.ac.id Internet Source	2%	
2	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1%	
3	Submitted to Higher Education Commission Pakistan Student Paper	1%	
4	Submitted to Universitas Nasional Student Paper	1%	
5	123dok.com Internet Source	1%	
6	FAIZ MUHAMMAD, ANDI IKA FAHRIKA. "PENGARUH SISTEM PEMBAYARAN E- PAIMENT TERHADAP PEMBAYARAN ANGGOTA KOPERASI DITINJAU DARI PERSPEKTIF EKONOMI SYARIAH", AL- IQTISHAD, 2022 Publication	1%	



RIWAYAT HIDUP



Annisa Mutiara Burhani, lahir di Kabupaten Bulukumba pada tanggal 03 Oktober 2001. Anak pertama dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Burhanuddin Thalib dan Ibu Suriani. Penulis menyelesaikan Pendidikan di TK Aisyiyah Busthanul Athfal kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar di SD Inpres Teladan Merpati Bantaeng tahun 2007-2013, kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 2 Bissappu tahun 2013-2016, dan melanjutkan pendidikan tahap selanjutnya di Pondok Pesantren An-Nuriyah Bontocini Jeneponto tahun 2016-2019, dan peneliti melanjutkan Pendidikan perguruan tinggi, tepatnya di Universitas Muhammadiyah Makassar pada program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dan selesai pada tahun 2023.

Peneliti berharap semoga dengan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan TikTok Terhadap Etika Siswa Kelas XII SMK Pratidina Makassar” ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia Pendidikan khususnya dalam pengembangan penelitian di bidang Ilmu Komunikasi.