# BAB II TINJAUAN PUSTAKA

**1.1 Kajian Teori**

Dalam penelitian Skripsi yang berjudul Pengaruh Media Sosial Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas VIII (Delapan) di SMP Yayasan Gema Bukit Barisan Kecamatan Tanjung Morawa menggunakan beberapa teori sebagai acuan, antara lain:

# 2.1.1 Etimologi Pendidikan

Secara etimologis pendidikan adalah berasal dari kata Latin yaitu educare dan *educere.* Dimana menurut (Drs. H, Sofyan Tsauri, MM, 2015:2) Kata educare dalam bahasa Latin memiliki arti melatih atau menjinakkan dan menyuburkan. Jadi, Pendidikan merupakan sebuah proses membantu menumbuhkan, mengembangkan, mendewasakan, membuat yang tidak tertata menjadi tertata. Kata *educere* merupakan gabungan dari preposisi ex (yang artinya keluar dari) dan kata kerja *ducere* (memimpin). Oleh karena itu, educere bisa berarti suatu kegiatan untuk menarik keluar atau membawa keluar. Dalam arti ini, pendidikan bisa berarti sebuah proses pembimbingan dimana terdapat dua relasi yang bersifat vertical, antara mereka yang memimpin dan dipimpin. Relasi keduanya terarah pada tujuan tertentu. Melihat preposisi ex yang digunakan, proses pembimbingan keluar ini bisa berarti secara internal maupun eksternal. Yang dimaksud dengan keluar secara internal adalah kemampuan manusia untuk keluar dari keterbatasan fisik kodrati yang dimilikinya. Ia mampu mengatasi kekurangankekurangan fisik yang dihadapinya melalui sebuah proses Pendidikan sehingga ia tetap bertahan

6

hidup. Sementara, keluar secara eksternal lebih mengacu pada proses horizontal relasional antara individu dengan individu lain di dalam masyarakat dan lingkungan yang meliputinya. Manusia melalui proses pendidikan mampu bekerja sama dengan orang lain di luar dirinya untuk mencapai tujuan bersama dalam proses penyempurnaan dirinya. Ia mampu bekerja sama dan membaktikan diri pada sebuah kehidupan yang kepentingannya menjangkau kepentingan banyak orang.

# Pengertian Karakter

Kata *character* berasal dari bahasa Yunani *charassein*, yang berarti *to engrave* (melukis, menggambar), seperti orang yang melukis kertas, memahat batu atau metal. Berakar dari pengertian tersebut, *character* kemudian diartikan sebagai tanda atau ciri khusus dan melahirkan satu pandangan bahwa karakter adalah pola perilaku yang bersifat individual, keadaan moras seseorang. Setelah melewati tahap anak-anak, seseorang memiliki karakter berkaitan dengan perilaku yang ada di sekitar dirinya (Kevin Ryan, 1995: 5). Williams & Schnaps (1999) mendefinisikan pendidikan karakter sebagai *“any deliberate approach by which school personnel, often in conjuction with parents and community members, help children and youth become caring, principled and responsible”*.

Maknanya dari Pendidikan karakter yaitu merupakan berbagai usaha yang dilakukan oleh para personil sekolah, bahkan yang dilakukan bersama-sama dengan orang tua dan anggota masyarakat, untuk membantu anak-anak dan remaja agar menjadi atau memiliki sifat peduli, berpendirian, dan bertanggung jawab. Lebih lanjut (William, 2000) menjelaskan bahwa makna dari pengertian

Pendidikan karakter tersebut awalnya digunakan oleh *National Commision on Character Education* (di Amerika) sebagai suatu istilah yang meliputi berbagai pendekatan, filosofi, dan program. Pemecahan masalah, pembuatan keputusan, penyelesaian konflik merupakan aspek yang penting dari pengembangan karakter moral. Oleh karena itu, di dalam Pendidikan karakter semestinya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sifat-sifat tersebut secara langsung.

Pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai Pendidikan nilai, Pendidikan budi pekerti, pendidkan moral, Pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik, dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati.

Pendidikan karakter adalah Pendidikan budi pekerti yang melibatkan aspek pengetahuan (cognitive), perasaan (feeling), dan tindakan (action). Menurut Thomas Lickona, tanpa ketiga aspek ini, maka Pendidikan karakter tidak akan efektif. Dengan Pendidikan karakter yang diterapkan secara sistematis dan berkelanjutan, seorang anak akan menjadi cerdas emosinya. kecerdasan emosi merupakan bekal penting dalam mempersiapkan anak menyongong masa depan, karena seseorang akan lebih mudah dan berhasil menghadapi segala macam tantangan kehidupan, termasuk tantangan untuk berhasil secara akademis.

Dalam konteks Pendidikan, karakter merupakan nilai yang unik-baik, yakni tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik, dan nyata berkehidupan baik, yang terpateri dalam diri serta perilaku. (Dr. Connie Chairunnisa, M.M, dkk: 2019)

9 indikator Pendidikan karakter, yaitu:

1. Karakter cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya.
2. Kemandirian dan tanggung jawab.
3. Kejujran dan Amanah.
4. Hormat dan santun.
5. Dermawan, suka tolong menolong, dan gotong royong.
6. Percaya diri dan pekerja keras.
7. Kepemimpinan dan keadilan.
8. Baik dan rendah hati.
9. Toleransi, kedamaian, dan kesatuan.

Kesembilan pilar karakter itu, diajarkan secara sistematis dalam model Pendidikan holistik menggunakan metode *knowing the good, feeling the good,* dan *acting the good. Knowing the good* mudah diajarkan sebab pengetahuan bersifat kognitif saja. Setelah *knowing the good*, yakni bagaimana merasakan dan mencintai kebajikan menjadi *engine* yang bisa membuat orang senantiasa mau berbuat kebaikan. Sehingga tumbuh kesadaran bahwa, orang mau melakukan perilaku kebajikan karena dia cinta dengan perilaku kebajikan itu. Setelah terbiasa melakukan kebajikan, maka *acting the good* itu berubah menjadi kebiasaan dalam bertingkah laku (*habit and behaviour*).

Namun bagi Sebagian keluarga, proses Pendidikan karakter yang sistematis diatas sangat sulit, terutama bagi Sebagian orang tua yang terjebak pada rutinitas yang padat. Karena itu seyogyanya Pendidikan karakter juga perlu diberikan saat anak-anak masuk dalam lingkungan sekolah, terutama sejak taman

kanak-kanak. Di sinilah peran guru, yang dalam filosofi jawa disebut digugu dan ditiru. Karena guru adalah ujung tombak di kelas, yang berhadapan langsung dengan peserta didik. Pendidikan karakter mencakup aspek pembentukan kepribadian yang memuat dimensi nilai-nilai kebajikan universal dan kesadaran kultural dimana norma-norma kehidupan itu tumbuh dan berkembang. Ringkasnya, Pendidikan karakter mampu membuat kesadaran transedental individu mampu terejawantah dalam perilaku yang konstruktif berdasarkan konteks kehidupan di mana ia berada: memiliki kesadaran global, namun mampu bertindak sesuai konteks lokal.

# Sejarah Pendidikan Karakter

Kebijakan Pendidikan yang selama ini dilakukan memang patut dicermati kembali. Pertama, menyangkut merosotnya karakter bangsa yang menimbulkan anomali dan anarkisme dikaitkan dengan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menjadi hanya Pendidikan Kewargaan di semua jenjang Pendidikan membawa konsekuensi ditinggalkannya nilai-nilai luhur yang selama ini melekat pada bangsa ini, seperti toleransi beragama, gotong royong, dan musyawarah. Padahal nilai itu sangat dibutuhkan sebagai fondasi bangsa.

Kebijakan mengenai Pendidikan Pancasila mengalami pasang surut. Pada tahun 1965, Presiden Soekarno menetapkan kebijakan sistem Pendidikan Nasional dimana pelajaran Pancasila wajib diajarkan sejak tingkat pra sekolah hingga perguruan tinggi. Kebijakan tersebut ditegaskan lagi oleh Presiden Soeharto pada tahun 1967 dengan mengatakan, dasar sistem Pendidikan nasional adalah Pancasila. Tahun 1979, Presiden Soeharto membentuk sebuah Lembaga yang

secara khusus mengkaji nilai-nilai Pancasila dan merumuskan program nasional P4 (Pedoman, Penghayatan dan Pengalaman Nasional). Berangkat dari filsafat bahwa bangsa yang besar adalah mereka yang mau mengetahui dan mempelajari sejarah bangsanya, maka pemerintah memandang penting pelajaran Sejarah. Karena itu mata pelajaran Pendidikan Sejarah mulai diajarkan di semua jenjang pendidikan. Tahun 1994, Mata Pelajaran Pancasila dan Sejarah digabung menjadi Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Penggabungan tersebut terasa janggal. Sebab, dengan digabung muatan masing- masing menjadi sangat berkurang. Para pengambil kebijakan Pendidikan mungkin tidak pernah membayangkan dampak penggabungan tersebut. Karena Pendidikan adalah sebuah proses, maka dampaknya positif maupun negatif baru akan tampak beberapa tahun kemudian.

# Konsep Pendidikan Karakter dan Moral

Lickona dalam M. Faisal Husna (2022) berpendapat bahwa Pendidikan karakter adalah upaya yang dilakukan untuk mengembangkan karakter yang baik. Salah satu alasan mengapa pendidikan karakter itu diperlukan bagi suatu bangsa adalah adanya kenyataan bahwa kekurangan yang paling mencolok pada diri anak-anak adalah dalam hal nilai-nilai moral. Pada umumnya guru mereka mengatakan berawal dari masalah keluarga. Orang tua yang kurang perhatian menjadi salah satu alasan utama mengapa sekolah sekarang merasa terdorong untuk terlibat dalam pendidikan nilai nilai moral dan karakter.

Adanya masalah-masalah besar yang dihadapi oleh negara, yang mengakar pada kehidupan bermasyarakat, serta pengajuan tentang pendidikan moral kepada

masyarakat tampak menjadi sesuatu yang tumpang tindih. Berita baiknya, seperti yang akan kita lihat adalah bahwa pendidikan nilai dapat diberikan pada hari di mana anak-anak bersekolah. Hal tersebut saat ini telah berlangsung di berbagai negara dan telah menunjukan hasil positif kearah sikap dan prilaku yang bermoral yang pada akhirnya memudahkan para guru untuk mengajar, dan para siswa untuk diajar.

Filosuf Yunani Aristoteles dalam Lickona (1991:50) mendefinisikan karakter yang baik adalah sebagai kehidupan yang menjalankan perilaku dalam hubungannya dengan orang lain dan dalam hubungannya dengan diri sendiri. Karakter menurut filsuf kontemporer Michael Novak adalah “campuran yang kompatibel semua kebajikan diidentifikasi oleh tradisi keagamaan, cerita sastra, bijak, dan pikiran sehat orang-orang sepanjang sejarah”. Karakter dipahami memiliki tiga bagian dimensi yang saling terkait, yaitu: pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral feeling*), dan tindakan moral (*moral action*).

Pendidikan budi pekerti yang di ajarkan oleh Ki Hadjar Dewantara yaitu mengajarkan untuk membentuk kepribadian anak, anak perlu mendapatkan pendidikan budi pekerti melalui pengajaran di sekolah, di rumah, maupun di masyarakat karena pendidikan budi pekerti ini modal dasar kalau anak sudah dewasa dan terjun ke mayarakat luas.

Pengertian pendidikan tersebut mengandung 3 (tiga) dimensi makna yang sangat penting, yaitu: (1) mengandung makna agar pendidikan mampu mencerdaskan peserta didik, (2) pendidikan mampu menjadikan peserta didik yang memiliki kemandirian kuat, dan (3) pendidikan mampu menjadikan perserta

didik berakhlak mulia atau berkarakter yang baik. Setiap bangsa tentu akan menyatakan tujuan pendidikannya sesuai dengan nilai-nilai kehidupan yang sedang diperjuangkan untuk kemajuan bangsanya. Walaupun masing masing bangsa memiliki tujuan hidup berbeda, namun secara garis besar, ada beberapa kesamaan dalam berbagai aspeknya.

Pendidikan merupakan pengaruh dinamis dalam perkembangan jasmani, jiwa, sosial, susila, dan kecerdasan. Definisi pendidikan di atas, terlihat dimensi yang berbeda antar definisi yang dikemukakan oleh para pemikir pendidikan. Namun demikian, dari keragaman perbedaan tersebut, ada titik kesamaan yang dapat dianggap sebagai titik temu. Setidaknya titik temu tersebut diwakili oleh aspek proses menuju kedewasaan dan memanusiakan manusia. Di luar kedua dimensi ini, memang ada kesamaan dan juga perbedaan antara satu pendapat dengan pendapat yang lainnya. Pada hakikatnaya pendidikan adalah proses penyempurnaan diri manusia secara terus menerus untuk menuju perubahan yang lebih baik, lebih cerdas, dan lebih sempurna dibandingkan dengan keadaan sebelumnya. Pendidikan dapat melengkapi ketidaksempurnaan dalam kodrat alamiah manusia. Jadi pendidikan adalahpengaruh yang dilakukan oleh generasi dewasa pada generasi yang belum siap kehidupan sosialnya, tujuannya adalah untuk mengembangkan kemampuan fisik, intelektual, dan moral sesuai dengan tuntutan masyarakat.

# Pengenalan Karakteristik Pendidikan

Tahapan paling awal bagi seorang guru untuk menciptakan pembelajaran berkarakter adalah mengenal dan memahami karakteristik siswa yang akan dia

didik. Hal ini tidak terlepas dari kompetensi pedagogik seorang guru yang salah satunya ialah menguasai karakteristik peserta didik (Mubin, 2020). Peserta didik di tingkat Sekolah Dasar (SD) tentu berbeda karakteristikanya dengan siswa di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) begitupun sebaliknya. Dengan memahami karakteristik siswa, seorang guru dapat lebih terbantu untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter tersebut kepada mereka. Memahami karakterikstik siswa dapat dilakukan dengan cara memahami dan menguasi teori-teori psikologi terkait pendidikan agar pelaksanaan pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan siswanya.

# Prinsip Penilaian Karakter

Berikut adalah prinsip penilaian karakter:

* + - 1. Memiliki sistem terintegrasi bersama program sekolah, meliputi seluruh bagian satuan pendidikan, staf pendukung (petugas kebersihan, petugas keamanan, dan lain-lain), guru, siswa, kepala sekolah dan wali murid.
      2. Terpadu antara aktivitas di dalam dan di luar kelas,
      3. Aneka cara digunakan agar dapat melakukan deskripsi karakter siswa dari beberapa sumber, data utama dan kedua
      4. Antar pelajaran, melihat perilakur siswa sebagai sebuah kesatuan, sebagai pengalaman belajar beragai macam pelajaran.
      5. Dilaksanakan demi keberhasilan proses pembelajaran dan penilaian pengajaran (*assessment as learning and for learning*).
      6. Edukatif, yaitu sebagai pembinaan dan pengembangan karakter yang terpuji dari siswa.
      7. Berkesinambungan, dalam artian hasil dari belajar yang selalu dikembangkan.

# Pengertian Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media daring (onLine) dalam buku mengenal sosial media agar tidak menyesal (Intan Yanuarita, Wiranto, 2018) Kata ini menjelaskan bahwa kalian terhubung dengan jaringan internet dari seluruh bagian dunia. Ketika kalian daring, apa yang kalian lakukan bisa diamati atau diakses oleh orang-orang dari seluruh dunia yang sama-sama sedang daring. Dengan daring, para penggunanya bisa dengan mudah saling berhubungan, berbagi, dan menciptakan konten baik melalui blog, jejaring sosial, wiki, forum, maupun dunia maya (virtual). Dari kegiatan daring tersebut anak-anak atau remaja pada umumnya menggunakan jaringan untuk berhubungan melalui media sosial. Media sosial merupakan laman (situs), setiap orang bisa membuat halaman jejaring (web page) pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Media sosial terbesar, antara lain Facebook, myspace, dan Twitter. Sebenarnya apa yang berubah dari penggunaan media di sekitar adalah tentu kalian sudah lama mengetahui apa itu televisi, koran, dan majalah. Aneka media tersebut tidak menggunakan jaringan internet dan tentunya akan kesulitan untuk memiliki atau mengelola media seperti itu. Perlu uang yang banyak serta usaha luar biasa untuk mengaturnya.

# Media Sosial dan Aplikasinya

Pemanfaatan aplikasi yang paling besar di era internet sekarang adalah pemanfaatan aplikasi media sosial. Media sosial adalah aplikasi berbasis internet yang memungkinkan setiap penggunanya berinteraksi satu sama lain dengan menciptakan konten informasi dan membagikannya dan juga menerima informasi dari pengguna lainnya.

Saat ini terdapat ratusan aplikasi media sosial yang ada di internet. Secara umum aplikasi-aplikasi tersebut dapat dikelompokan sebagai berikut:

1. Jejaring Sosial seperti Facebook, Linkedin, Google+, Path, dan sebagainya.
2. Blogging seperti Blogspot, Word Press, Tumblr, dan sebagainya.
3. Aplikasi berbagi video seperti YouTube, MeTube, Vimeo, dan sebagainya.
4. Aplikasi Berbagi gambar seperti *Instagram*, *Flickr, Pinterest, Picassa*, dan sebagainya.
5. *Micro-Blogging* contohnya seperti *Twitter*
6. Kolaborasi seperti Wikipedia, *Google Drive*, *Slideshare* dan sebagainya.

Dari penjelasan di atas, seiring perkembangan dari waktu ke waktu, contoh-contoh aplikasi media sosial pun semakin bertambah. Dalam *Report Digital 2023* Indonesia yang dipublikasikan pada Januari lalu, *We Are Social* mengurutkan 10 aplikasi yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia pada rentang usia 16-64 tahun dalam bentuk persentase.

laporan tersebut menempatkan WhatsApp pada posisi teratas aplikasi yang paling banyak digunakan yakni mencapai 92,1%. Persentase WhatsApp ini ternyata mengalami kenaikan 3,4% dibandingkan tahun 2022 yang mencapai

88,7%. Melansir Kompas.com, data mengungkapkan bahwa durasi setiap individu untuk mengakses WhatsApp dalam satu bulan berkisar 29 jam 6 menit. Namun, hasil tersebut rupanya mengalami penurunan sebanyak 7,3% secara year-on-year apabila dibandingkan tahun sebelumnya yang waktu penggunaannya capai 31,4 jam tiap bulannya.

Peringkat kedua diduduki oleh Instagram dengan 86,5% penggunaannya pada masyarakat berusia 16-64 tahun. Per bulannya tercatat bahwa rata-rata pengguna mengakses instagram selama 15 jam 24 menit. Urutan ketiga ada facebook yang mampu meraih 83,8% penggunaannya pada masyarakat rentang 16-64 tahun, dengan rata-rata waktu yang dihabiskan tiap bulannya untuk mengakses facebook sebesar 14 jam 36 menit. Meski tak masuk tiga besar aplikasi yang paling banyak digunakan masyarakat usia 16-64 tahun, nyatanya tiktok mampu meraup angka 70,8% dengan rata-rata waktu akses penggunanya sebanyak 29 jam per bulannya. Angka ini tentu ungguli Instagram dan Facebook dalam hal waktu akses per bulannya. Selain 4 nama diatas, beberapa nama lain juga masuk daftar aplikasi yang paling banyak digunakan, yakni Telegram, Twitter, FB Messenger, SnackVideo, Pinterest, dan LINE.

Perkembangan teknologi YouTube pun berkembang pesat sampai saat ini. Hal ini dapat dilihat dari viewers yang banyak serta banyaknya YouTuber yang eksis. Dengan meningkatnya perkembangan YouTube di berbagai bidang salah satunya untuk tujuan Pendidikan ataupun untuk hiburan menjadikan YouTube sebagai media penghubung informasi dengan masyarakat.

****Dalam Wulandari (2016), menurut survey yang dilakukan pada Tahun 2014 penggunaan Smartphone oleh anak dan remaja cukup tinggi yaitu 79,5%. Hal ini memungkinkan pengguna tersebut mengakses YouTube. Berdasarkan pernyatan tersebut memungkinkan YouTube memberikan dampak yang besar baik positif maupun negatif. Seperti fenomena saat ini yang memperlihatkan kebiasaan anak-anak mengakses YouTube yang dimotivasi orang tua dengan keinginan anaknya dapat lebih diam dan tenang. Melihat kondisi ini dimana anak-anak berkomunikasi dengan gadget dibandingkan di lingkungan sosial mereka. Sebab itu perlu adanya pemantauan agar perlilaku tersebut tidak mengarah pada negative **Whatsapp**

Aplikasi Whatsapp merupakan aplikasi berbasis internet yang paling populer yang dapat digunakan sebagai media komunikasi. Selain mudah dan populer, aplikasi ini didesain agar setiap pengguna dapat saling berbagi informasi dan berbagai konten sesuai dengan fitur pendukungnya (Rahartri, 2019). Whatsapp dijadikan sebagai media alternatif dalam penggunaannya, karena aplikasi ini dapat membuktikan fleksibeliti dalam beroperasi yang dapat menyesuaikan dengan kondisi sinyal. Kecepatan pesan tanpa waktu lama hingga tertunda seperti pengiriman data teks, suara, foto, audio, dan video masih dapat dilakukan walau dalam kondisi sinyal lemah. Penggunaan aplikasi Whatsapp menarik simpati karena tanpa gangguan iklan. Whatsapp tidak hanya digunakan sebagai media informasi dan komunikasi perorangan, melainkan dapat membuat group agar dapat melakukan komunikasi dengan jumlah yang banyak yaitu berkelompok (Dahdal, 2020).

Konten group chat yaitu dalam satu group terdiri dari beberapa orang serta mampu menampung orang dengan jumlah yang banyak. Fiture chat group yang ada di Whatsapp group dapat dimanfaatkan oleh dosen dan mahasiswa untuk melakukan komunikasi dan diskusi pelajaran melalui media sosial yang terkait dengan pembelajaran (Thahir et al., 2021). Whatsapp bisa mengakses pesan Offline, pesan disimpan secara otomatis saat perangkat mati atau di luar area jangkauan dan Whatsapp dapat digunakan pada laptop atau PC yaitu dengan fiture whatsapp web (Firmansyah et al., 2021). Whatsapp menjadi salah satu media sosial yang paling populasi yang digunakan oleh masyarakat Indonesia. Penggunaan Whatsapp sebagai media sosial hampir sering digunakan orang dalam kehidupan sehari-hari (Firmansyah et al., 2021; Sofyana & Rozaq, 2019). Hal ini membuat komunikasi dan interaksi sosial melalui pesan, gambar, audio, video, dokumen, dan hal yang unik lainnya termasuk diskusi menjadi lebih mudah (Pakpahan & Fitriani, 2020). Sehingga dalam penelitian ini, peneliti bermaksud mengkaji literature yang berkaitan dengan topik penggunaan aplikasi Whatsapp sebagai media penyampaian informasi dalam pembelajaran dengan tujuan menganalisis seberapa efektifnya aplikasi ini untuk bisa diterapkan pada mahasiswa dalam pembelajaran daring.

# Tiktok

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, komunikasi antar remaja di lingkungan sosial maupun di lingkungan sekolah sekarang sudah menguasai ilmu teknologi yang mengunakan jaringan internet khususnya yaitu media sosial TikTok (Aprilian, et.al, 2019). TikTok saat ini sedang berada di atas

puncak ketenarannya. Media sosial berbasis video ini mendapat banyak perhatian dari masyarakat, terutama pada generasi muda. TikTok merupakan aplikasi video musik dan jejaring sosial asal Cina resmi yang meramaikan industri digital di Indonesia. TikTok menjadikan ponsel pengguna sebagai studio berjalan. Media sosial ini menghadirkan spesial effects yang menarik dan mudah digunakan sehingga semua orang bisa membuat dan menampilkan sebuah video yang keren dengan mudah (Rahmawati, 2018). Salah satu dari sekian banyak konten media sosial yang sangat disukai oleh masyarakat luas khususnya remaja adalah media sosial TikTok.

Kali ini pada tahun 2021, penggunaan TikTok akan meningkat dalam satu tahun. Bahkan, jumlahnya sangat banyak, hingga tiga kali lipat. Saat ini, TikTok memiliki 92,2 juta pengguna di Indonesia, dan jumlah ini diperkirakan akan meningkat mulai Juli 2021. Di awal pandemi, tepatnya April 2020, TikTok hanya memiliki 37 juta pengguna. Pengguna TikTok paling aktif adalah wanita, dan mereka lebih banyak menggunakan Android daripada iOS. Usia pengguna maksimum adalah 18- 34, dan 36% pengguna adalah karyawan tetap. Namun, ternyata banyak orang mulai aktif menggunakan TikTok pada usia 13 tahun. penyebab kenaikan ini karena masyarakat tetap di rumah sejak pandemi. Inilah sebabnya mengapa banyak orang bosan dan mulai bermain Tiktok, menciptakan ekosistem mereka sendiri. Selain itu, TikTok populer karena kemudahan penggunaan, musik, pengeditan video, sulih suara, stiker, duet,

Media Sosial TikTok juga telah memudahkan seseorang untuk mengekspresikan isi hati, perasaan, apa yang terjadi dalam kehidupan

penggunanya melalui tulisan, lagu, vidio, maupun simbol sederhana. Fenomena penggunaan aplikasi media sosial TikTok juga ada di kalangan RT 20 RW 004 Kelurahan Oebufu Kota Kupang yang menjadi pusat perhatian dari penulis. Alasan peneliti memilih lokasi atau wilayah RT 20 RW 04 sebagai tempat penelitian karena banyak sekali remaja dilingkungan tersebut yang mempunyai akun TikTok dan sering menggunakan aplikasi media sosial TikTok. Saat ini video menjadi salah satu konten yang paling digemari warganet secara global, termasuk Indonesia. TikTok bahkan menjadi mata pencaharian baru bagi kaum milenial khususnya remaja, untuk mendapatkan keuntungan dari iklan yang ditayangkan di channel video mereka. TikTok memungkinkan pengguna untuk secara cepat dan mudah membuat video-video pendek yang unik kemudian dibagikan ke teman-teman dan Deliberatio: Jurnal Mahasiswa Komunikasi, Volume 3, No.2, Oktober 2023, hlm.251-264 254 dunia. Perkembangan industri pada media sosial saat ini sangat melonjak tajam. Banyaknya perusahaan pengembang aplikasi media sosial dengan berbagai kelebihan. Begitu pula dengan salah satu aplikasi media sosial yang saat ini sedang popular kemunculannya di Indonesia yakni media sosial TikTok, dan menjadi bahan perhatian dikalangan remaja khususnya RT 20 RW 04 Kelurahan Oebufu Kota Kupang. Media sosial yang tergolong masih baru ini berhasil mendapatkan puluhan ribu unduhan setiap harinya. Banyak penyebab yang di timbulkan oleh efek media sosial yang mendorong orang memiliki perilaku tertentu, salah satunya media sosial TikTok yang merupakan aplikasi media sosial yang dimana dapat memenuhi kebutuhan yang diinginkan penggunanya dan merupakan salah satu alat komunikasi yang

selalu memegang handphone dan menggunakan aplikasi TikTok sehingga lupa akan kegiatankegiatan yang cenderung memiliki sifat candu. Contohnya banyak sekali anak-anak, remaja bahkan sampai orang dewasa hari- harinya membuat konten video. Memili sebuah tempat atau situasi yang pas untuk membuat suatu konten yang memiliki kesan menarik sehinga penonton tertarik dan menyukai video unggahan tersebut. (Maria Marsiadis Tamonob, 2023) dalam jurnal *Aplikasi Tiktok dan Perilaku Candu Remaja*.

a. Youtube

Youtube merupakan media sosial berupa situs berbagi video ini sangat popular di Indonesia, berkat Youtube banyak orang terkenal secara dadakan. Sebagai media sosial popular di Indonesia dengan pengguna lebih dari 66 persen penduduknya, Youtube tidak digunakan untuk membagi video saja, namun terkadang digunakan untuk menyiarkan siaran langsung (*Live Streaming*) dari suatu acara tertentu. (Intan Yanuarita, Wiranto, 2018).

# Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Menurut Ulian Barus (2024) salah satu jenis penelitian khususnya dalam dunia Pendidikan, secara umum dikenal dengan istilan Peneltian Tindakan (Action Research). Dalam dunia Pendidikan ditambakan dengan kata kelas. Karena Tindakan yang diberikan dilakukan dalam kelas. Oleh karena itu, PTK ini merupakan jenis penelitian yang bersumber dari permasalahan guru ketika mengajar didalam kelas dengan memberikan perlakukan baru untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berikut ini, diberikan subbab secara umum.

# Desain Penelitian Tindakan

Desain PTK memiliki karakter khusus, yaitu bersiklus Siklus dalam penelitian PTK ini memilki model yang berbeda-beda. Ada beberapa model PTK yang dijadikan rujukan oleh peneliti. Diantarnaya adalah desain Model Stephen Kemmis, desain Model John Elliot, desain Model Dave Ebbutt, dan desain Model Kurt Lewin model.

# Waktu dan Tempat Penelitian

Menurut Wiratna Sujarweni ( 2014: 73) lokasi penelitian adalah tempat di mana penelitian itu di lakukan. Lokasi Penelitian ini dilakukan di SMP Yayasan Gema Bukit Barisan Kecamatan Tanjung Morawa. Sementara menurut pendapat ahli yang sama, waktu penelitian adalah adalah tanggal , bulan dan tahun di mana kegiatan penelitian tersebut di lakukan. Penelitian ini dilakukan pada Tanggal 30 Mei 2024 selama tiga hari.

# Subjek Penelitian

Subjek Penelitian adalah suatu yang diteliti baik orang, benda, ataupun lembaga (Iskandar, 2008). Untuk penelitian ini subjek dari penelitian adalah siswa kelas VIII di SMP Yayasan Gema Bukit Barisan Kecamatan Tanjung Morawa.

# Skenario Tindakan

Skenario tindakan merupakan penjelasan atau rumusan variable atau objek yang diteliti baik dalam tataran konsep maupun praktik atau langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran.

# Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Dijelaskan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian PTK. Beberpa jenis instrumen PTK yang digunakan adalah lembar observasi, angket, tes, kuesioner, dan yang lainnya. Perlu dijelaskan validasi instrumen dan tahapan validasinya. Kemudian, dari instrumen yang telah dilakukan uji validitas, perlu dijelaskan secara rinci, bagaimana tekni pengambilan atau pengumpulan data dilapangan dari setiap instrumen yang dibuat.

# Kriteria Keberhasilan Tindakan

Berdasarkan data yang diperoleh, penulis wajib menjelaskan Teknik menganalisis datanya dan membuat kriteria keberhasilan dari PTK yang dirancang. Kapan PTK ini dikatakan berhasil dan siklus dapat diberhentikan. Adanya peningkatan dari Siklus 1 dan 2, sebaiknya apabila masih ada waktu lanjutan sampai sıklus 3.

# Hipotesis

Suharsimi Arikunto, 2006:72 “ Hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara terhadap permasalah penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpu”.Dengan demikian dapat diartikan bahawa hipotesis adalah dugaan sementara yang dikemukakan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian. Berdasarkan uraian diatas, hipotesis yang dikemukakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang jelas Penggunaan Media Sosial Terhadap Pembentukan Karakter siswa kelas VIII di SMP Yayasan Gema Bukit Barisan Kecamatan Tanjung Morawa.