

## Dampak Konten Tiktok Terhadap Munculnya Perilaku Menyimpang Siswa Kelas 6 Sd Di Desa Jenggala, Kecamatan Tanjung, Kabupaten Lombok Utara

<sup>1</sup>Rista Hilda, <sup>2</sup>Sumitro, <sup>3</sup>Risma Ade Aryati

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Sosiologi, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

\*Corresponding Author e-mail: [ristahildaa30@gmail.com](mailto:ristahildaa30@gmail.com)

Received: May 2026; Revised: June 2026; Published: July 2026

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis konten TikTok yang paling sering ditiru serta dampak terhadap munculnya perilaku menyimpang pada siswa kelas 6 SD di Desa Jenggala, Kecamatan Tanjung, Kabupaten Lombok Utara. Penelitian ini menggunakan Teori Efek Media dengan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret hingga April 2026 dengan melibatkan 10 siswa sebagai subjek dan 5 orang informan pendukung yang terdiri atas teman sebaya, orang tua, tokoh remaja, kepala dusun dan guru. Data dikumpulkan melalui observasi nonpartisipan, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) jenis konten TikTok yang paling sering ditiru siswa. Siswa perempuan cenderung meniru konten *dance*, *velocity*, dan *lip sync*, sedangkan siswa laki-laki lebih banyak meniru konten *game* dan sepak bola. (2) dampak konten TikTok terhadap munculnya perilaku menyimpang terlihat melalui penggunaan bahasa kurang sopan, perilaku kurang santun, kecanduan penggunaan TikTok yang menyebabkan penundaan belajar dan ibadah, serta perubahan emosional berupa mudah marah ketika penggunaan TikTok dibatasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa konten TikTok berdampak terhadap munculnya perilaku menyimpang melalui proses peniruan perilaku dan perubahan kebiasaan sehari-hari.

**Kata kunci:** Media sosial, TikTok, Perilaku menyimpang, Siswa sekolah dasar.

### *The Impact of TikTok Content on the Emergence of Deviant Behavior Among 6th Grade Elementary Students in Jenggala Village, Tanjung Subdistrict, North Lombok Regency*

#### Abstract

This study aims to find out the types of TikTok content that are most often imitated and their impact on the emergence of deviant behavior among 6th-grade elementary students in Jenggala Village, Tanjung District, North Lombok Regency. The study uses Media Effects Theory with a qualitative approach and a case study method. The research was conducted from March to April 2026, involving 10 students as subjects and 5 supporting informants consisting of peers, parents, youth figures, the village head, and teachers. Data was collected through nonparticipant observation, semi-structured interviews, and documentation, then analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results show that (1) the types of content TikTok most often imitated by students. Female students tend to imitate dance, velocity, and lip-sync content, while male students mostly imitate gaming and soccer content. (2) The impact of TikTok content on the emergence of deviant behavior can be seen through the use of impolite language, disrespectful behavior, addiction to TikTok that causes delays in studying and praying, as well as emotional changes like getting easily angry when TikTok use is limited. The research findings show that TikTok content affects the emergence of deviant behavior through the process of imitating behavior and changes in daily habits.

**Keywords:** Social media, TikTok, Deviant behavior, Elementary school students.

**How to Cite:** Hilda, R., Sumitro., & Aryati, R. A. (2026). Dampak Konten Tiktok Terhadap Munculnya Perilaku Menyimpang Siswa Kelas 6 Sd Di Desa Jenggala, Kecamatan Tanjung, Kabupaten Lombok Utara. *Journal of Authentic Research*, 5(3), 4945-4959. <https://doi.org/10.36312/wqhzy337>



<https://doi.org/10.36312/wqhzy337>

Copyright© 2026, Hilda et al

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi yang telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat, termasuk pada anak usia SD. Kemajuan teknologi mempermudah akses terhadap berbagai *platform* media sosial yang digunakan sebagai sarana hiburan, komunikasi maupun memperoleh informasi. Salah satu media sosial yang paling banyak digunakan oleh anak-anak adalah TikTok karena menyajikan berbagai jenis konten dalam bentuk video pendek yang menarik serta mudah diakses kapan saja (Hafifah et al., 2025). Di era modern saat ini, penggunaan *handphone* telah menjadi kebutuhan yang hampir dimiliki oleh setiap individu, sehingga perangkat digital menjadi bagian penting dalam aktivitas sehari-hari (Akbar et al., & Novitasari et al., 2023).

Salah satu media sosial yang paling banyak digunakan saat ini adalah TikTok. *Platform* ini memungkinkan penggunanya membuat, menonton dan membagikan video pendek dengan berbagai jenis konten, mulai dari konten hiburan, edukasi, permainan. Kemudahan akses serta beragam *fitur* yang dimiliki menjadikan TikTok sangat diminati oleh kelompok usia, termasuk siswa SD. Siswa SD, khususnya kelas 6 yang umumnya berusia 11 hingga 12 tahun, berada pada tahap perkembangan psikologis yang masih rentan sehingga mudah menerima pengaruh dari lingkungan, termasuk media sosial (Hafifah et al., 2025).

Tingginya penggunaan TikTok tercermin dari berbagai data statistik. Sekitar 67% pengguna TikTok menyatakan bahwa *platform* tersebut menginspirasi, sementara 42% pengguna berasal dari kalangan anak-anak. Selain itu, 80% pengguna menilai TikTok sebagai *platform* yang paling menghibur (Singh, 2025). Menurut laporan Statista, jumlah pengguna aktif harian TikTok secara global mencapai 35,28 juta orang, dengan total unduhan sebanyak 850 juta kali di berbagai *platform* (Sasmita & Achmadi, 2022). Pada tahun 2025, jumlah penggunaan aktif bulanan TikTok mengalami peningkatan dengan jumlah pengguna bulanan mencapai 1,59 miliar, sehingga menempatkan TikTok sebagai media sosial terpopuler kelima di dunia (Singh, 2025).

Fenomena tersebut juga terjadi di Indonesia, termasuk di Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) mencapai 97,54% penduduk yang memiliki media sosial, sedangkan penggunaan *platform* TikTok mencapai 61,46% (Hidayati et al., 2023). Sementara itu, berdasarkan Dataset (2025), tingkat penggunaan internet di Kabupaten Lombok Utara mencapai 91%. Data tersebut menunjukkan bahwa TikTok telah menjadi salah satu media sosial yang banyak digunakan oleh masyarakat, termasuk anak-anak usia SD.

Siswa kelas 6 SD yang berusia 11 sampai 12 tahun masih berada pada tahap yang sedang membedakan perilaku mana yang baik dan buruk. TikTok dapat menjadi media yang mendidik apabila digunakan untuk hal-hal positif seperti konten pembelajaran, cerita inspiratif, atau kreasi sesuai usia mereka (Sitanggang, 2025). Namun, pada kenyataannya banyak konten TikTok yang tidak sesuai usia justru lebih sering ditonton dan ditiru oleh siswa, seperti penggunaan bahasa kasar dan tindakan tidak sopan dalam kehidupan sehari-hari (Sahuniwati et al., 2026). Siswa tidak hanya menikmati konten tersebut sebagai hiburan tetapi cenderung meniru bahasa, gaya bicara maupun perilaku yang mereka lihat di konten TikTok. Pengguna TikTok secara berlebihan dapat memicu perilaku menyimpang akibat paparan konten yang tidak sesuai usia, *tren* berisiko, dan didorong oleh faktor *figur publik* (Mukti et al., 2023).

Media sosial memiliki dampak besar terhadap kondisi emosional seseorang. Karena konten di media sosial sangat banyak dan bebas diakses, pengguna dapat melihat berbagai jenis konten yang memengaruhi perasaan, seperti konten yang membuat senang, marah, sedih, takut, atau kesal. Terlalu sering menerima rangsangan emosional dari media sosial dapat membuat suasana hati berubah dan emosi menjadi tidak stabil. Emosi yang muncul di media sosial juga dapat menular kepada pengguna lain (Hidayat et al., 2023).

TikTok sebenarnya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran apabila digunakan untuk mengakses konten edukatif, kreatif, maupun inspiratif yang sesuai dengan

usia anak. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa lebih sering mengakses konten hiburan yang mengandung penggunaan bahasa kasar, perilaku kurang sopan, maupun tren yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Paparan konten tersebut berpotensi mendorong siswa melakukan imitasi terhadap perilaku yang mereka lihat sehingga memengaruhi cara berbicara, bersikap, dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari (Ageng & Meriska, 2024). Perilaku menyimpang merupakan perilaku seseorang yang menunjukkan adanya pelanggaran terhadap norma-norma yang berlaku dalam kelompok atau masyarakat. Artinya, perilaku ini tidak hanya berkaitan dengan tindakan fisik atau kriminal, tetapi juga mencakup segala buruk sikap atau ucapan tidak sesuai dengan nilai moral dan etika (Burlian, 2021). Perilaku menyimpang muncul dalam interaksi sosial pada media sosial yang berlangsung. Beragam perilaku menyimpang yang dilakukan seseorang dalam interaksi di media sosial dapat berupa peniruan terhadap perilaku yang mereka lihat di media sosial (Tasnimia et al., 2025 & Rosyidah & Nurdin, 2018).

Beberapa peneliti terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan TikTok memberikan dampak terhadap perilaku siswa SD. Bakistuta & Abduh, (2023) yang menyatakan, bahwa konten Tiktok sering mengandung kata-kata kasar, terutama dalam konten permainan (*game*). Dalam konten semacam hiburan, banyak dijumpai kata-kata tidak pantas, terlebih lagi jika ditiru oleh siswa SD. Perilaku menyimpang tersebut menunjukkan bahwa paparan terhadap konten negatif dapat berdampak pada cara bicara, sikap, dan interaksi sosial mereka. Sementara itu, Agustyn & Suprayitno (2022) menemukan bahwa penggunaan TikTok secara berlebihan dapat mengubah karakter anak. Lamanya waktu yang dihabiskan untuk menggunakan aplikasi tersebut. Sebagian besar siswa dalam peneliti menunjukkan kecenderungan mereka untuk meniru perilaku menyimpang yang ditampilkan dalam konten TikTok yang mereka konsumsi.

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa paparan konten TikTok dapat memberikan dampak terhadap perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. Peniruan terhadap bahasa kasar dan perilaku menyimpang tersebut dapat berdampak negatif pada pembentukan karakter. Oleh karena itu karakter yang baik sangat penting sebagai fondasi dalam membentuk pribadi yang lebih baik dan bertanggung jawab dalam kehidupan sosial. Di sisi lain pemanfaatan konten TikTok yang tidak bijak dapat berdampak negatif terhadap pembentukan karakter (Komang et al., 2025 & Sobri et al., 2019).

Fenomena tersebut juga di temukan di Desa Jenggala, Kecamatan Tanjung, Kabupaten Lombok Utara. Berdasarkan hasil Observasi awal pada tanggal 30 juli 2025 yang dilakukan di Desa Jenggala, Kecamatan Tanjung, Kabupaten Lombok Utara, diketahui bahwa siswa kelas 6 SD aktif menggunakan TikTok. Mereka biasanya mengakses aplikasi TikTok tersebut pada saat waktu istirahat dan sepulang sekolah. Beberapa siswa perempuan terlihat menirukan berbagai *tren* TikTok seperti *dance*, *lip sync* lagu viral atau *tren* yang viral di TikTok sekarang, serta gaya bicara yang mereka lihat dari para kreator TikTok seperti “kocak”, “anj\*\*\*”, “bodoh”, “gob\*\*\*”, dan “tol\*\*\*”. Sementara siswa laki-laki sering menonton konten TikTok seperti, *live game* dan konten bermain sepak bola. Akibat sering terpapar konten terutama dalam konten *game* tersebut, beberapa siswa menirukan ucapan yang tidak pantas seperti, “koc\*\*\*”, “anj\*\*\*”, bodoh, “gob\*\*\*”, “tol\*\*\*”.

Hasil observasi tersebut diperkuat dari hasil wawancara subjek awal pada tanggal 2 Agustus 2025, ditemukan beberapa dampak negatif yang berkaitan dengan konten TikTok di Desa Jenggala, Kecamatan Tanjung, Kabupaten Lombok Utara. Pada subjek perempuan mengaku bahwa mereka mengalami kecanduan dalam membuat konten TikTok seperti, meniru tarian atau *tren dance* viral yang sedang populer. Mereka juga sering menirukan kata-kata kasar. Sementara itu, subjek laki-laki juga sering menunjukkan perilaku serupa. Mereka sering meniru ucapan kasar yang muncul dalam konten TikTok terutama dalam konten *game* atau *live game*, serta mengucapkan nama hewan yang tidak pantas diucapkan. Tidak hanya itu, beberapa siswa bahkan menirukan gestur tubuh yang tidak sopan, seperti mengacukan jari tengah kepada teman sebagai bentuk becandaan maupun pada saat sedang marah.

Setelah sering menonton konten TikTok, beberapa siswa mengalami berbagai perubahan perilaku dalam sehari-hari. Beberapa siswa mulai menunda waktu sholat, merasa malas mengerjakan tugas sekolah.

Melalui Teori Efek Media Laswell yang menyatakan bahwa media mampu menimbulkan efek kognitif yaitu, perubahan pengetahuan. Efek afektif yaitu, perubahan sikap dan perasaan. Efek behavior yaitu, perubahan perilaku individu sebagai akibat dari paparan media (Munardi, 2021). Menurut Laswell (Munardi, 2021) terdapat tiga efek media massa yaitu; *Limited Effect Model* (Model Efek Terbatas), *Moderlate Effect Model* (Model Efek Sedang) dan *Powerful Effect Model* (Model Efek Kuat).

Berdasarkan fenomena tersebut, terlihat bahwa penggunaan TikTok tidak hanya dimanfaatkan sebagai media hiburan, tetapi juga telah berdampak pada perilaku siswa melalui proses peniruan terhadap konten yang mereka konsumsi. Bentuk peniruan tersebut antara lain mengucapkan kata-kata kasar seperti "anj\*\*\*", "tol\*\*\*", "bodoh", "fuc\*", serta menirukan gestur yang tidak pantas seperti mengacukan jari tengah. Perilaku tersebut umumnya muncul ketika siswa tersebut bermain, bercanda maupun saat merasa marah maupun emosi. Kebiasaan tersebut terjadi karena siswa terus-menerus terpapar konten TikTok yang mereka akses setiap hari sehingga mendorong mereka untuk meniru apa yang mereka lihat dan didengar. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa kelas 6 SD masih berada pada tahap perkembangan kognitif dan emosional yang rentan terhadap dampak media sosial. Apabila kondisi tersebut terus dibiarkan tanpa adanya pengawasan dari orang tua, perilaku menyimpang yang muncul dapat berkembang menjadi kebiasaan yang mempengaruhi pembentukan karakter, serta intraksi sosial siswa.

Meskipun penelitian mengenai penggunaan TikTok pada siswa SD telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada penggunaan TikTok terhadap karakter anak, kesopanan, komunikasi. Penelitian tersebut umumnya membahas penggunaan TikTok secara umum tanpa khusus mengkaji terkait jenis-jenis konten TikTok yang paling sering ditiru oleh siswa SD serta, dampak konten TikTok terhadap munculnya perilaku menyimpang. Selain itu, masih terbatas penelitian secara khusus mengkaji jenis konten TikTok yang paling sering ditiru serta, dampak konten TikTok terhadap munculnya perilaku menyimpang siswa kelas 6 SD di Desa Jenggala, Kecamatan Tanjung, Kabupaten Lombok Utara masih terbatas.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Metode studi kasus dipilih karena mampu mengkaji suatu fenomena secara mendalam pada konteks tertentu sehingga peneliti dapat memperoleh pemahaman yang mengenai jenis konten TikTok yang paling sering ditiru serta dampaknya terhadap munculnya perilaku menyimpang pada siswa kelas 6 SD. Dibandingkan dengan pendekatan kualitatif lainnya, seperti fenomenologi yang berfokus pada pengalaman hidup individu atau etnografi yang menitikberatkan pada budaya suatu kelompok, metode studi kasus lebih sesuai karena penelitian ini memusatkan perhatian pada satu kasus, yaitu penggunaan TikTok oleh siswa kelas 6 SD di Desa Jenggala.

Penelitian dilaksanakan di Desa Jenggala, Kecamatan Tanjung, Kabupaten Lombok Utara pada Maret hingga April 2026. Lokasi penelitian dipilih karena berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa siswa kelas 6 SD di desa tersebut aktif menggunakan TikTok dengan intensitas yang tinggi serta menunjukkan kecenderungan meniru berbagai konten yang ditonton, seperti penggunaan bahasa yang kurang sopan, perilaku imitasi terhadap tren viral, serta perubahan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menjadikan Desa Jenggala relevan sebagai lokasi penelitian untuk mengkaji dampak konten TikTok terhadap munculnya perilaku menyimpang pada siswa sekolah dasar.

Subjek penelitian terdiri atas 10 siswa kelas 6 SD yang memenuhi kriteria, yaitu berusia 11–12 tahun, memiliki akun TikTok pribadi, serta aktif menggunakan TikTok lebih dari tiga jam setiap hari. Kriteria durasi penggunaan tersebut ditetapkan berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa dengan intensitas penggunaan lebih dari tiga jam per hari ditetapkan berdasarkan hasil observasi awal peneliti yang menunjukkan bahwa siswa dengan intensitas penggunaan tersebut lebih sering memperlihatkan perilaku imitasi terhadap konten TikTok. Penentuan subjek dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* karena peneliti memilih subjek yang sesuai dengan tujuan penelitian dan memiliki karakteristik yang dibutuhkan. Informan penelitian terdiri atas orang tua, teman sebaya, tokoh remaja, kepala dusun dan guru SD yang berjumlah lima orang. Informan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, kemudian dikembangkan melalui *snowball sampling* untuk memperoleh informasi yang lebih luas berdasarkan rekomendasi dari informan sebelumnya.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi nonpartisipan, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi nonpartisipan dilakukan untuk memperoleh gambaran objektif mengenai perilaku siswa tanpa keterlibatan langsung peneliti dalam aktivitas yang diamati. Wawancara semi-terstruktur digunakan agar peneliti memperoleh informasi secara mendalam berdasarkan pengalaman subjek, namun tetap berpedoman pada panduan wawancara yang telah disusun. Pedoman wawancara memuat pertanyaan mengenai jenis konten TikTok yang paling sering ditonton dan ditiru, alasan siswa meniru konten tersebut, intensitas penggunaan TikTok, serta dampak yang dirasakan dalam kehidupan sehari-hari. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, catatan lapangan, dan dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian.

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sesuai fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian naratif agar memudahkan peneliti memahami hubungan antartemuan. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan pola-pola yang muncul dan didukung oleh bukti yang valid selama proses penelitian.

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari siswa, orang tua, teman sebaya, tokoh remaja, kepala dusun dan guru SD. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Triangulasi waktu dilakukan dengan mengumpulkan data pada waktu yang berbeda untuk memastikan konsistensi informasi yang diberikan oleh subjek dan informan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mendalam yang dilakukan terhadap siswa kelas 6 SD di Desa Jenggala, Kecamatan Tanjung, Kabupaten Lombok Utara diperoleh berbagai temuan terkait jenis konten TikTok yang paling sering ditiru, serta dampak konten TikTok terhadap munculnya perilaku menyimpang siswa kelas 6 SD.

### 1. Jenis Konten TikTok Yang Paling Sering Ditiru Oleh Siswa Kelas 6 SD

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat empat jenis konten TikTok yang paling sering ditiru oleh siswa kelas 6 SD di Desa Jenggala, yaitu konten hiburan *dance* dan *velocity*, *lip sync* lagu, *game*, dan sepak bola. Terdapat perbedaan kecenderungan berdasarkan jenis kelamin. Siswa perempuan lebih dominan meniru konten *dance*, *velocity*, dan *lip sync* lagu, sedangkan siswa laki-laki lebih sering meniru konten *game* dan sepak bola.

a) Konten hiburan *dance* dan *velocity*

Dalam penelitian ini, konten hiburan *dance* dan *velocity* menjadi salah satu jenis konten yang paling sering ditiru oleh siswa kelas 6 SD di Desa Jenggala karena dianggap menyenangkan dan merasa terhibur. Hal ini terlihat dari kebiasaan siswa perempuan yang lebih dominan terlihat pada konten *dance* dan *velocity* yang sedang viral. Siswa perempuan cenderung tertarik pada konten yang menampilkan gerakan tarian, musik, dan ekspresi yang dianggap menarik dan menyenangkan. Mereka biasanya meniru gerakan tersebut ketika bermain bersama teman bahkan membuat sendiri. Subjek GL menyatakan:

*"Jenis konten TikTok yang sering saya nonton tu konten hiburan seperti dance, sama yang viral di TikTok sekarang. Kenapa saya suka nonton konten itu karena saya ngerasa terhibur banget. Saya juga sering niru konten TikTok seperti tren vilocity, dance, saya buat konten bersama teman saya, kadang saya sendiri juga membuat konten. Alasan saya suka membuat konten itu karena asik dan untuk bersenang-senang."*

Hasil penelitian diatas, diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan Yusrianti & Daud, (2023) menjelaskan bahwa siswa SD merupakan kelompok yang sangat mudah berdampak oleh konten hiburan di TikTok. Konten seperti *dance*, joget, tren viral, dan video hiburan lainnya banyak ditonton serta ditiru oleh anak-anak karena dianggap menarik dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Azizah et al., (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan TikTok dapat berdampak pada perilaku anak sekolah dasar karena mereka cenderung meniru konten yang sering ditonton.

Berdasarkan Teori Efek Media Laswell (Munardi, 2021), penelitian ini menunjukkan adanya efek kognitif, afektif, dan behavior. Efek kognitif terlihat dari pemahaman siswa terhadap tren TikTok seperti *dance* dan *velocity*. Efek afektif tampak dari munculnya rasa senang dan terhibur saat menonton konten tersebut, sedangkan efek behavior ditunjukkan melalui tindakan siswa yang meniru gerakan *dance* dan *velocity* dalam kehidupan sehari-hari maupun saat membuat konten TikTok.

Sejalan dengan asumsi pertama Teori Efek Media, TikTok memberikan dampak langsung yang menimbulkan rasa senang dan ketertarikan sehingga mendorong siswa melakukan peniruan terhadap konten yang ditonton. Asumsi kedua juga terlihat karena TikTok berperan dalam membentuk minat dan perhatian siswa terhadap tren yang sedang viral sehingga mereka terdorong untuk mengikuti dan, mencoba konten tersebut. Sementara itu, asumsi ketiga kurang dominan karena siswa tidak langsung meniru seluruh konten, melainkan terlebih dahulu memilih dan mempelajari melalui tutorial sebelum mempraktikkannya.

Menurut Laswell (Munardi, 2021), terdapat tiga model efek media massa, yaitu *Limited Effect Model*, *Moderate Effect Model*, dan *Powerful Effect Model*. *Limited Effect Model* memandang bahwa media hanya memberikan efek yang terbatas karena respons individu lebih banyak didampaki oleh faktor lain. Sementara itu, *Moderate Effect Model* menjelaskan bahwa media dapat memberikan dampak terhadap pengetahuan, sikap, atau tindakan individu dalam kondisi tertentu. Namun, hasil penelitian lebih dominan pada *Powerful Effect Model* yang memandang bahwa media massa memiliki efek yang kuat terhadap individu. Hal ini terlihat dari kemampuan konten TikTok dalam membentuk pengetahuan siswa mengenai tren yang sedang viral, menimbulkan rasa tertarik dan senang, serta mendorong perilaku meniru gerakan *dance* dan *velocity* yang ditonton. Temuan ini menunjukkan bahwa perilaku peniruan muncul sebagai respons dari paparan konten TikTok yang ditonton siswa tanpa adanya faktor luar yang dominan memengaruhi keputusan mereka untuk meniru konten TikTok.

b) Konten Hiburan *Lip Sync* Lagu

Dalam penelitian ini, siswa perempuan menunjukkan ketertarikan untuk meniru konten *lip sync* yang mereka tonton di TikTok sebagai bentuk hiburan dan ekspresi diri. Hal tersebut terlihat dari adanya peniruan gerakan bibir, ekspresi wajah, serta gaya bicara yang mengikuti tren yang sedang populer. Konten *lip sync* menjadi salah satu jenis konten

yang disukai oleh siswa perempuan karena dianggap menarik dan banyak digunakan oleh teman sebaya mereka. Bentuk peniruan tersebut sering dilakukan baik secara individu maupun bersama teman-temannya, seperti membuat video *lip sync* dengan menggunakan lagu atau audio yang sedang tren di TikTok. Subjek A menyatakan:

*"Jenis konten TikTok yang sering saya nonton konten hiburan seperti konten yang sedang tren di TikTok, alasan saya nonton karena suka sama kontennya dan ngerasa terhibur. Saya juga sering niru konten TikTok seperti joged-joged, nyanyi, tetpai yang paling saya sering tiru yaitu tren nyanyian, alasannya karena asik ajak".*

Hasil temuan ini didukung oleh hasil penelitian dari Hadi & Nugroho, (2025) yang menjelaskan bahwa siswa sering menonton konten hiburan seperti tren viral, tarian, prank, dan konten kreatif, *lip sync* lagu populer yang banyak diminati siswa perempuan karena dianggap menarik dan menghibur. Sementara penelitian Annida et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan TikTok berkontribusi terhadap perubahan perilaku siswa sekolah dasar, yang ditandai dengan kecenderungan meniru aktivitas yang mereka lihat di media sosial. Temuan ini memperlihatkan bahwa konten *lip sync* lagu viral memiliki daya tarik yang cukup kuat sehingga mendorong siswa untuk melakukan yang ditampilkan dalam video, seperti ekspresi wajah, gerakan, dan gaya komunikasi.

Penelitian ini menunjukkan adanya efek kognitif, afektif, dan behavior sesuai Teori Efek Media Laswell (Munardi, 2021). Efek kognitif terlihat dari pengetahuan siswa tentang *tren lip sync* di TikTok, seperti lagu, ekspresi, dan gaya yang sedang viral. Efek afektif muncul berupa rasa senang, tertarik, dan terhibur. Sementara itu, efek behavior ditunjukkan melalui perilaku meniru gerakan bibir, ekspresi wajah, dan gaya bicara dalam konten *lip sync*.

Temuan ini sesuai dengan asumsi pertama dan kedua Teori Efek Media, yaitu media memberikan dampak yang cepat dan kuat terhadap individu, terlihat dari siswa yang langsung merespons konten TikTok dengan rasa senang dan kemudian menirunya. Selain itu, media juga membentuk minat dan perhatian siswa, sehingga mereka lebih tertarik pada konten *lip sync* yang sedang viral dan terdorong untuk mengikutinya. Asumsi ketiga kurang dominan karena siswa tetap melakukan pemilihan terhadap konten yang dianggap menarik sebelum menirunya.

Menurut Laswell (Munardi, 2021), terdapat tiga model efek media massa, yaitu *Limited Effect Model*, *Moderate Effect Model*, dan *Powerful Effect Model*. Dalam penelitian ini, *Limited Effect Model* dan *Moderate Effect Model* kurang sesuai karena perilaku peniruan siswa tidak menunjukkan adanya faktor luar yang dominan mereka. Hasil penelitian ini lebih dominan oleh *Powerful Effect Model*. Hal ini terlihat dari kemampuan konten *lip sync* di TikTok dalam membentuk pengetahuan siswa mengenai tren yang sedang viral, menimbulkan rasa tertarik dan terhibur, serta mendorong perilaku meniru gerakan bibir, ekspresi wajah, dan gaya bicara yang terdapat dalam konten tersebut. Perilaku peniruan siswa lebih banyak muncul akibat paparan konten TikTok yang mereka tonton.

#### c) Konten Hiburan Game

Siswa laki-laki cenderung lebih sering meniru perilaku yang ditampilkan dalam konten hiburan *game* yang mereka tonton di TikTok, seperti gaya *freestyle* yang terinspirasi dari permainan *Free Fire*. Bentuk peniruan tersebut muncul karena siswa sering terpapar pada konten *game* yang menampilkan berbagai aksi dan gaya yang dianggap menarik.

Ketertarikan terhadap konten tersebut mendorong siswa untuk menirukan gerakan atau gaya yang mereka lihat sebagai bentuk hiburan dan ekspresi diri. Selain itu, hobi bermain *game* yang dimiliki siswa turut memperkuat keinginan mereka untuk mengikuti tren dan gaya yang populer dalam konten *game* yang mereka tonton.. Subjek H menyatakan :

*"Saya sering nonton konten hiburan di TikTok seperti konten game, jedag-jedug, , alasan saya nonton konten karena saya ngerasa terhibur. Saya juga meniru konten game Free Fire seperti gaya*

*freestyle yang ada di game, tetapi saya ndak pernah buat konten cuma saya tiru aja alasan saya meniru karena suka aja dah”.*

Hasil penelitian ini sejalan dengan Sitanggang (2025) yang menunjukkan bahwa konten hiburan menjadi jenis konten yang paling banyak disukai oleh siswa sekolah dasar. Hal ini karena konten hiburan memiliki daya tarik yang lebih tinggi dibandingkan jenis konten lainnya, sebab mampu memberikan kesenangan bagi penggunanya. Selain itu, karakteristik TikTok yang menampilkan video berdurasi singkat dengan musik, efek visual, serta tren yang terus berubah membuat siswa lebih mudah tertarik untuk menonton sekaligus meniru konten yang mereka lihat. Temuan ini juga didukung oleh Alpian, Anggraeni, Fitri, & Rizki (2024) yang menyatakan bahwa TikTok dapat memengaruhi perilaku siswa melalui penyajian konten yang menarik sehingga mendorong mereka untuk mengikuti dan meniru berbagai tren yang ditampilkan.

Penelitian ini menggunakan Teori Efek Media Laswell (Munardi, 2021) yang menjelaskan adanya efek kognitif, afektif, dan behavior pada siswa setelah terpapar konten *game* di TikTok. Efek kognitif terlihat dari pengetahuan siswa mengenai gaya *freestyle* dalam *game Free Fire*, efek afektif terlihat dari munculnya rasa tertarik dan senang, sedangkan efek behavior ditunjukkan melalui tindakan siswa yang meniru gaya *freestyle*.

Kesesuaian dengan asumsi pertama terlihat dari dampak langsung TikTok yang membuat siswa tertarik kemudian melakukan peniruan terhadap konten yang ditonton. Asumsi kedua terlihat dari peran TikTok dalam membentuk perhatian dan minat siswa terhadap konten seperti *game*, dan gaya *freestyle* yang sering muncul di platform tersebut. Adapun asumsi ketiga kurang menonjol karena siswa tidak meniru seluruh konten, melainkan memilih terlebih dahulu konten yang dianggap menarik sebelum menirunya.

Menurut Laswell (Munardi, 2021), terdapat tiga model efek media massa, yaitu *Limited Effect Model*, *Moderate Effect Model*, dan *Powerful Effect Model*. Dalam penelitian ini, hasil temuan lebih didominasi oleh *Powerful Effect Model*. *Limited Effect Model* kurang dominan karena model ini memandang bahwa efek media cenderung terbatas dan lebih didampaki oleh faktor lain, seperti lingkungan sosial dan pengalaman pribadi. Sementara itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa meniru gaya *freestyle* terutama karena sering melihat konten *game* di TikTok. *Moderate Effect Model* juga kurang dominan karena model ini menjelaskan bahwa efek media masih didampaki oleh faktor-faktor lain dalam kondisi tertentu. Namun, hasil penelitian tidak menunjukkan adanya faktor luar yang dominan dalam mendorong siswa meniru gaya *freestyle* dari konten TikTok.

Berbeda dengan *Powerful Effect Model* konten *game* di TikTok mampu membentuk pengetahuan siswa mengenai gaya *freestyle* yang terdapat dalam *game Free Fire*, menimbulkan rasa tertarik dan suka terhadap gaya tersebut, serta mendorong munculnya perilaku meniru secara langsung. Siswa tidak hanya mengetahui keberadaan gaya *freestyle* melalui konten yang mereka tonton, tetapi juga menunjukkan ketertarikan untuk mengikuti dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa perilaku peniruan muncul sebagai akibat dari paparan konten *game* di TikTok tanpa adanya dorongan yang dominan dari faktor luar, sehingga hasil penelitian lebih cenderung mendukung *Powerful Effect Model*.

#### d) Konten Hiburan Sepak Bola

Siswa laki-laki cenderung tertarik pada konten hiburan sepak bola yang mereka tonton di TikTok. Ketertarikan tersebut mendorong munculnya perilaku meniru berbagai gaya atau gerakan yang ditampilkan dalam konten karena dianggap menarik dan menyenangkan. Kecenderungan tersebut juga dipengaruhi oleh hobi bermain sepak bola yang dimiliki siswa, sehingga mereka terdorong untuk mengikuti dan mempraktikkan gerakan yang dilihat, seperti gaya selebrasi maupun teknik tertentu. Peniruan tersebut dilakukan karena konten sepak bola memberikan hiburan sekaligus menjadi referensi bagi siswa dalam mengekspresikan minat dan kegemarannya terhadap olahraga sepak bola. Subjek AH menyatakan:

*"Saya nonton konten hiburan seperti sepak bola, alasan saya suka nonton karena panutan saya ronaldo makanya saya suka. Konten yang paling saya suka niru konten bola, seperti contohnya gaya freestyl bola itu, alasan saya niru karan suka dan hobi bermain bola"*

Temuan ini sejalan dengan Putri et al., (2024) yang menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar memiliki kecenderungan meniru gerakan dan perilaku yang sering mereka lihat pada konten TikTok, terutama pada konten yang dianggap menarik dan sesuai dengan minat mereka. Selain itu, Annafi et al., (2025) menjelaskan bahwa karakteristik TikTok yang bersifat menarik membuat anak lebih mudah terdampak oleh konten yang mereka konsumsi. Ketika konten sesuai dengan kesenangan dan minat anak, kecenderungan untuk melakukan imitasi terhadap perilaku yang ditampilkan menjadi semakin tinggi.

Penelitian ini menunjukkan adanya efek kognitif, afektif, dan behavior sesuai Teori Efek Media Laswell (Munardi, 2021). Efek kognitif terlihat dari pengetahuan siswa tentang gerakan dan gaya pemain sepak bola di TikTok, efek afektif berupa rasa senang dan tertarik, sedangkan efek behavior ditunjukkan melalui perilaku siswa yang meniru gerakan tersebut. Temuan ini juga sesuai dengan asumsi pertama dan kedua yang menunjukkan bahwa media memberikan dampak langsung serta membentuk minat dan perhatian siswa terhadap konten yang ditonton, sementara asumsi ketiga kurang dominan karena siswa memilih konten yang dianggap menarik sebelum menirunya.

Menurut Laswell (Munardi, 2021), terdapat tiga model efek media massa, yaitu *Limited Effect Model*, *Moderate Effect Model*, dan *Powerful Effect Model*. Dalam penelitian ini, hasil temuan lebih didominasi oleh *Powerful Effect Model*. Dalam penelitian ini, hasil temuan lebih didominasi oleh *Powerful Effect Model*. Dapat terlihat dari kemampuan konten sepak bola di TikTok, dalam membentuk pengetahuan siswa mengenai gerakan dan gaya pemain sepak bola menimbulkan rasa tertarik dan senang, serta mendorong perilaku meniru gerakan yang ditonton. Temuan ini menunjukkan bahwa perilaku peniruan muncul sebagai akibat dari paparan konten sepak bola di TikTok yang mereka tonton tanpa adanya faktor luar yang dominan memengaruhi siswa, sehingga hasil penelitian lebih cenderung mendukung *Powerful Effect Model*.

## 2. Dampak Konten TikTok Terhadap Munculnya Perilaku Menyimpang Pada Siswa Kelas 6 SD

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan TikTok memberikan dampak terhadap munculnya perilaku menyimpang pada siswa kelas 6 SD di Desa Jenggala. Dampak tersebut terlihat dari penggunaan bahasa yang kurang sopan, imitasi konten digital, kecanduan TikTok, serta kondisi emosional siswa.

### a) Imitasi Konten Digital

Selain dipengaruhi oleh paparan konten TikTok, perilaku imitasi juga dipengaruhi oleh karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan sosial sehingga cenderung meniru perilaku yang dianggap menarik. Dalam peneliti ini, siswa kelas 6 SD tidak hanya meniru konten hiburan seperti *dance viral*, *lip sync* lagu, dan gaya bermain sepak bola, tetapi juga meniru kata-kata tidak sopan. Penggunaan kata-kata seperti "anj\*\*\*", "kocak", "tol\*\*", "fuc\*", "bodo amat" dan ungkapan lain yang kurang sopan menunjukkan bahwa media sosial telah menjadi salah satu sumber pembelajaran perilaku bagi siswa. Bahasa tersebut sering diucapkan ketika bermain atau bercanda dengan teman sebayanya, bahkan sering diucapkan ketika dirumah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa TikTok menjadi salah satu media yang memperkuat proses imitasi perilaku pada siswa.

Subjek DL perempuan menyatakan :

*"Pernah saya niru kata-kata tidak sopan seperti (anjir, bjirlah, anjay) saya sering ngucapin pas waktu bermain, kadang pas marah, selain itu saya sering bilang (kamu nanyk, dan bodoamat)"*

Sementara Subjek BM Laki-laki menyatakan:

*"Pernah niru kata-kata tidak sopan di TikTok tu apalagi di konten game tu banyak kata-kata yang kurang sopan seperti (bjir, anji\*, bodo\*) itu yang saya tiru, saya ngucapin itu pas saya main-main sama teman sama nobar live game tu dah"*

Temuan ini sejalan dengan Agustyn & Suprayitno (2022) yang menyatakan bahwa TikTok dapat memengaruhi perilaku sosial siswa karena anak cenderung meniru konten yang dianggap menarik. Perilaku yang sering dilihat di media sosial kemudian dapat menjadi kebiasaan yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari tanpa mempertimbangkannya. Selain itu, Dian & Putri (2025) menjelaskan bahwa paparan konten digital dapat memengaruhi pola komunikasi dan perilaku imitasi anak, di mana mereka cenderung meniru kata-kata, ungkapan, gaya berbicara, serta perilaku yang sering mereka lihat pada media digital.

Keterkaitan dengan Teori Efek Media Laswell (Munardi, 2021) yang mencakup efek kognitif, afektif, dan behavior. Efek kognitif terlihat dari pengetahuan siswa tentang berbagai kata, ungkapan, gaya bicara, dan gestur yang diperoleh dari konten TikTok, *game*, maupun *live streaming*. Efek afektif muncul dalam bentuk rasa tertarik, terhibur, serta anggapan bahwa penggunaan bahasa tersebut keren. Kondisi ini kemudian mendorong efek behavior, yaitu perilaku meniru kata-kata kurang sopan, gaya bicara, serta gestur seperti mengacungkan jari tengah dalam interaksi sehari-hari.

Temuan ini juga sesuai dengan asumsi Teori Efek Media. Asumsi pertama terlihat dari dampak langsung media TikTok yang mendorong siswa melakukan peniruan terhadap konten yang mereka tonton. Asumsi kedua tampak dari dampak media dalam membentuk perhatian dan cara pandang siswa terhadap berbagai kata dan perilaku yang dianggap keren. Sementara itu, asumsi ketiga juga terlihat karena sebagian siswa menerima dan meniru pesan media tanpa banyak proses penyaringan.

Menurut Laswell (Munardi, 2021), terdapat tiga model efek media massa, yaitu *Limited Effect Model*, *Moderate Effect Model*, dan *Powerful Effect Model*. *Limited Effect Model* kurang sesuai karena perilaku peniruan siswa tidak menunjukkan adanya dampak yang lebih besar dari lingkungan sosial atau pengalaman pribadi. *Moderate Effect Model* juga kurang sesuai karena model ini memandang bahwa efek media masih didampaki oleh faktor lain dalam kondisi tertentu, sedangkan hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku peniruan siswa lebih banyak muncul setelah terpapar konten TikTok. Hasil penelitian lebih didominasi oleh *Powerful Effect Model*. Terlihat dari kemampuan konten TikTok dalam membentuk pengetahuan siswa mengenai penggunaan bahasa yang kurang sopan, gestur mengacungkan jari tengah, serta perilaku yang ditampilkan dalam konten. Konten tersebut juga menimbulkan ketertarikan pada siswa dan mendorong munculnya perilaku menyimpang dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa perilaku peniruan muncul sebagai akibat dari paparan konten yang sering ditonton siswa, sehingga hasil penelitian lebih cenderung mendukung *Powerful Effect Model*.

#### b) Kecanduan TikTok

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan TikTok yang berlebihan tidak hanya berdampak pada meningkatnya durasi penggunaan media sosial, tetapi juga memengaruhi kemampuan siswa dalam mengatur waktu dan menentukan prioritas kegiatan sehari-hari. Akibatnya, siswa lebih sering menunda belajar, mengabaikan ibadah, dan mengurangi interaksi dengan keluarga. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa dampak TikTok tidak hanya terjadi pada aspek perilaku, tetapi juga terhadap pembentukan disiplin dan tanggung jawab siswa.

Subjek DR menyatakan :

*"Kalo saya fokus nonton konten TikTok sampe saya lupa sholat, saya juga sering ngikuti kata-kata di TikTok yang tidak sopan seperti (njirlah, bjir, bodoamat) saya sering ngucapin waktu bermain atau becanda, selain itu sering juga saya niru seperti fuck mengacukan jari tengah, sering saya*

*nunda kerjain PR, nonton konten TikTok dari pualng sekolah si sampe sore , kadang sampe mau azan magrib, terus kalo waktu malam belajar, kadang belajar, kadang ndak saya belajar”.*

Sejalan dengan temuan tersebut, Virgie et al., (2025) menyatakan bahwa penggunaan TikTok yang berlebihan dapat membentuk kebiasaan yang sulit dikendalikan sehingga berdampak pada berkurangnya waktu belajar serta menurunnya konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran. Salsabila et al., (2024) mengungkapkan bahwa TikTok dapat memengaruhi psikologi belajar siswa, seperti menurunnya waktu dan minat belajar, kesulitan berkonsentrasi, serta munculnya kecenderungan meniru bahasa, gaya bicara, dan perilaku yang ditampilkan di platform tersebut. Selain itu, Prastyana et al., (2024) menjelaskan bahwa penggunaan video pendek secara berlebihan dapat membuat anak mengabaikan aktivitas penting seperti belajar, beribadah, dan berinteraksi dengan keluarga. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan TikTok yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan ketergantungan serta mengganggu aktivitas sehari-hari siswa.

Penelitian ini menunjukkan adanya efek kognitif, afektif, dan behavior sesuai Teori Efek Media Laswell (Munardi, 2021). Efek kognitif terlihat dari pengetahuan siswa tentang kata, ungkapan, gaya bicara, dan gestur dari konten TikTok. Efek afektif muncul berupa rasa keasikan scroll TikTok, sedangkan efek behavior ditunjukkan melalui perilaku meniru dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan penelitian ini sesuai dengan asumsi pertama, yaitu media memberikan dampak langsung terhadap siswa yang terlihat dari perilaku meniru terhadap konten yang ditonton. Sesuai dengan asumsi kedua, media juga membentuk perhatian dan minat siswa terhadap konten yang dianggap menarik sehingga mendorong mereka mengikuti tren yang ada. Sementara itu, sesuai dengan asumsi ketiga, pesan media cenderung diterima dengan proses penyaringan meskipun siswa tetap memilih konten yang mereka sukai.

Menurut Laswell (Munardi, 2021), terdapat tiga model efek media massa, yaitu *Limited Effect Model*, *Moderate Effect Model*, dan *Powerful Effect Model*. *Limited Effect Model* memandang bahwa efek media cenderung terbatas karena lebih didampaki oleh faktor lingkungan sosial dan pengalaman pribadi. Sementara itu, *Moderate Effect Model* menjelaskan bahwa efek media masih didampaki oleh faktor lain dalam kondisi tertentu. Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan perilaku siswa lebih banyak muncul setelah penggunaan TikTok yang berlebihan dan tidak ditemukan adanya faktor luar.

Dalam penelitian ini, hasil temuan lebih didominasi oleh *Powerful Effect Model*. Hal ini terlihat dari kemampuan TikTok dalam memengaruhi pengetahuan, perasaan, dan perilaku siswa secara nyata. Penggunaan TikTok yang dilakukan secara terus-menerus menyebabkan siswa lebih memprioritaskan menonton konten dibandingkan melaksanakan kewajiban belajar, beribadah, maupun membantu orang tua. Temuan ini menunjukkan bahwa perubahan perilaku siswa muncul sebagai akibat dari paparan TikTok yang berlebihan tanpa adanya faktor luar.

#### c) Gangguan Emosional

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gangguan emosional tidak muncul semata-mata karena penggunaan TikTok, tetapi juga berkaitan dengan ketergantungan siswa terhadap media sosial. Ketika akses terhadap TikTok dibatasi oleh orang tua, siswa menunjukkan respons berupa rasa kesal dan marah karena aktivitas yang dianggap menyenangkan harus dihentikan. Temuan ini memperlihatkan bahwa intensitas penggunaan TikTok yang tinggi dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam mengendalikan emosi.

Subjek AM menyatakan :

*“kata-kata di TikTok apalagi konten game tu seperti (tolol, anjir, fuck memakai tangan) itu aja ku bilang, saya ucapin itu pas nonton live game di TikTok karena emosi”.*

Sementara Informan N mentarakan :

*“Pernah kalo kumpul dirumah pas pada nonton game kadang pas bercanda dia bilang monyet, anjir dia bilang, kadang saya marahin dia, cepat dia marah kalo saya suruh lepas handphone kalo makan”.*

Sejalan dengan hal tersebut, Suswandari et al., (2022) menemukan bahwa sebagian siswa menunjukkan rasa gelisah ketika penggunaan TikTok diawasi atau dibatasi oleh orang tua. Kondisi tersebut mengindikasikan adanya ketergantungan terhadap TikTok yang dapat memengaruhi respons emosional siswa ketika mereka tidak dapat mengakses media sosial sesuai keinginannya. Temuan ini diperkuat oleh Annafi et al., (2025) yang mengungkapkan bahwa penggunaan TikTok secara berlebihan dapat memengaruhi perkembangan karakter anak, terutama dalam aspek pengendalian diri dan interaksi sosial.

Penelitian ini menggunakan Teori Efek Media Laswell (Munardi, 2021) yang menjelaskan adanya efek kognitif, afektif, dan behavior. Efek kognitif dalam temuan ini kurang dominan karena tidak banyak menunjukkan perubahan pengetahuan atau pemahaman baru dari penggunaan TikTok. Temuan lebih banyak menekankan pada perubahan emosi dan perilaku siswa. Efek afektif terlihat dari munculnya rasa kesal, dan marah ketika siswa ditegur saat menggunakan handphone untuk menonton TikTok. Sementara itu, efek behavior tampak dari kebiasaan siswa mengucapkan kata-kata tidak sopan dari konten TikTok maupun *live streaming game* ketika sedang emosi.

Sesuai dengan asumsi pertama karena media memberikan dampak langsung, cepat, dan kuat yang terlihat dari perubahan emosi dan perilaku siswa saat penggunaan TikTok terganggu. Asumsi kedua juga terlihat karena media membentuk cara pandang siswa, di mana bahasa dari konten TikTok dianggap wajar digunakan dalam situasi tertentu seperti marah atau bercanda. Sementara itu, asumsi ketiga kurang dominan karena siswa tidak sepenuhnya menerima semua pesan media, melainkan hanya menyerap dan meniru sebagian konten yang sering mereka lihat dan anggap sesuai dengan situasi tertentu.

Menurut Laswell (Munardi, 2021), terdapat tiga model efek media massa, yaitu *Limited Effect Model*, *Moderate Effect Model*, dan *Powerful Effect Model*. *Limited Effect Model* kurang sesuai dengan temuan penelitian karena model ini menekankan bahwa media memiliki dampak yang terbatas dan lebih didampaki oleh faktor luar, sedangkan *Moderate Effect Model* juga kurang sesuai karena menyatakan bahwa efek media bersifat sedang dan masih didampaki faktor luar. Sementara hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan emosi siswa muncul secara langsung setelah terpapar TikTok tanpa adanya faktor luar yang dominan. Sebaliknya, hasil penelitian lebih didominasi oleh *Powerful Effect Model* karena TikTok memberikan dampak kuat yang terlihat dari munculnya emosional siswa.

## KESIMPULAN

- 1) Jenis konten TikTok yang paling sering ditiru oleh siswa kelas 6 SD di Desa Jenggala meliputi konten *dance* dan *velocity*, *lip sync* lagu, *game*, serta sepak bola. Perbedaan jenis konten yang ditiru dipengaruhi oleh minat dan jenis kelamin siswa. Siswa perempuan lebih dominan meniru konten hiburan seperti *dance*, *velocity*, dan *lip sync*, sedangkan siswa laki-laki lebih banyak meniru konten game dan sepak bola.
- 2) Dampak konten TikTok terhadap munculnya perilaku menyimpang pada siswa kelas 6 SD terlihat melalui perilaku imitasi berupa penggunaan bahasa yang kurang sopan, kecenderungan penggunaan TikTok secara berlebihan yang berdampak pada menurunnya disiplin belajar, pelaksanaan ibadah, dan tanggung jawab sehari-hari, serta munculnya gangguan emosional seperti mudah marah ketika penggunaan TikTok dibatasi. Temuan ini menunjukkan bahwa TikTok tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga memberikan pengaruh terhadap pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa melalui proses imitasi terhadap konten yang mereka konsumsi.

## REKOMENDASI

- 1) Berdasarkan hasil penelitian, orang tua disarankan untuk meningkatkan pengawasan dan pendampingan terhadap penggunaan TikTok pada anak dengan membatasi durasi penggunaan serta mengarahkan anak memilih konten yang sesuai dengan usia. Sekolah diharapkan memperkuat pendidikan karakter dan literasi digital melalui kegiatan pembelajaran maupun program sekolah agar siswa mampu menggunakan media sosial secara bijaksana dan bertanggung jawab. Selain itu, siswa diharapkan lebih selektif dalam memilih konten yang ditonton, mengutamakan aktivitas yang mendukung perkembangan diri, serta mampu mengendalikan penggunaan media sosial agar tidak mengganggu kegiatan belajar, ibadah, maupun interaksi sosial.
- 2) Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan melibatkan subjek dan lokasi yang lebih luas, menggunakan pendekatan atau metode yang berbeda, serta mengkaji dampak penggunaan TikTok terhadap aspek lain, seperti prestasi belajar, interaksi sosial, kesehatan mental, dan perkembangan karakter siswa sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh media sosial terhadap anak usia sekolah dasar.

## REFERENSI

- Ageng Saepudin Kanda S, & Tiara Meriska, E. (2024). Dampak Platform Media Sosial TikTok terhadap Perilaku Siswa Kelas III SDN Cibiru 06. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(4), 36–44. <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i4.863>
- Agustyn, I. N., & Suprayitno. (2022). Dampak Media Sosial (Tik-Tok) Terhadap Karakter Sopan Santun Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 735-746
- Azizah, M., Deliani, N., & Batubara, J. (2023). Dampak penggunaan media sosial TikTok terhadap perilaku anak usia sekolah dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2512–2522.
- Annida, F. W., Setiadi, G., & Kuryanto, M. S. (2024). Dampak penggunaan media sosial TikTok terhadap perilaku siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1574-1580.
- Annafi, A. M., Aisyah, S. N., Kesuma, S. B., & Setiawaty, R. (2025). Systematic Literatur Review: Dampak Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Karakter Anak Sekolah Dasar. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 278-286.
- Akbar, M. A. N., Syafruddin, S., & Suud, S. (2023). Game Online dan Perilaku Menyimpang Remaja ( Studi di Kecamatan Alas , Sumbawa ). *SOCED SASAMBO: Journal of Social Education Sasambo*, 1(2), 10–66.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Fitri, A., & Rizki, P. N. (2024). Social dynamics of elementary school students: The impact of TikTok in the digital age. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 193-201.
- Bakistuta, T. E., & Abduh, M. (2023). Dampak Media Sosial Tiktok Terhadap Tindak Tutur Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1201-1217. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6243>
- Burlian, P. (2021). *Patologi Sosial*. PT Bumi Aksara (Jakarta).
- Bashiroturrohman, Z., Cahyani, S. M. N., & Faristiana, A. R. (2023). Dampak Media Sosial Tik - Tok Terhadap Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 119-131. <https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i3.251>

- Dataset (2025). *Tingkat Penggunaan Internet*.  
<https://satudata.lombokutarakab.go.id/dataset/resource/tingkat-penggunaan-internet>
- Dian, R., & Putri, U. (2025). Eksposur Konten Digital terhadap Pola Bicara serta Imitasi. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 6(2), 101–112.
- Hafifah Satya, Lusi Herlina Fitri, Ismy Nurfadila, Malika Rahmadani Siregar, & Indah Aulia Putri. (2025). Analisis Dampak Penggunaan Tiktok Terhadap Perilaku Sopan Santun Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 326–340. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3841>
- Hidayati, L., Kusuma, L. P., & Agustini, D. (2023). Analisis Prilaku Masyarakat Dalam Literasi Digital Provinsi NTB. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 3(2), 353–362.
- Hidayat, A., Suprpto, S., Nahuway, J., Mutmainnah, I., Suroso, S., & Utomo, J. (2023). Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial dengan Stabilitas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 6750–6756.
- Hidayat, A., Suprpto, S., Nahuway, J., Mutmainnah, I., Suroso, S., & Utomo, J. (2023). Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial dengan Stabilitas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 6750–6756.
- Hadi, Muhamad ,S, N. (2025). Dampak Media Sosial TikTok terhadap Sopan Santun dan Perilaku Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 884–889.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1662>
- Komang, N., Maharani, T., Suastika, I. N., Agung, A., Dewi, I., & Utami, A. (2025). Pemanfaatan Media Sosial TikTok dalam Kehidupan Siswa Sekolah Dasar dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Karakter Disiplin. *Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 545–552.  
<https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety>
- Munardi, B. (2021). Efek Media Massa Terhadap Agama dan Kehidupan Sosial Budaya Dalam Pembentukan Moral Dan Kepribadian Masyarakat. *Journal Waraqat VI*, (2), 74–83.
- Mukti, I., Sumitro., Syamsu, A., K. (2023). *Women's Representations on Videos on Social Media TikTok*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/pu6v8>
- Novitasari, N., Suryanti, N. M. N., & Masyhuri, M. (2023). Media Sosial Instagram Dan Budaya Konsumtif Remaja Di SMAN 7 Mataram. *Journal of Social Education Sasambo*, 1(1), 10–16.
- Prastyana, M. N., Rondli, W. S., & Pratiwi, I. A. (2024). Analisis Dampak Shortvideo Dalam Perkembangan Kepribadian Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(3), 760–765. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i3.8697>
- Putri, A. A., Aprilianti, A. D., Nurzahra, I. P. A., Wahyudin, D., & Caturiasari, J. (2023). Dampak aplikasi Tiktok terhadap perilaku dan karakter siswa sekolah dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 13(1), 146–158.
- Rosyidah, F. N., & Nurdin, M. F. N. (2018). Perilaku Menyimpang : Media Sosial Sebagai Ruang Baru Dalam Tindak Pelecehan Seksual Remaja. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Sosial*, 2(2), 38–48.
- Sitanggang ,P, R. (2025). Analysis of the Impact of TikTok on Elementary School Students' Politeness Raysyah. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 5(1), 211–215.  
<https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>

- Sahuniwati., Masyhuri., Malik, Imam., S. (2026). Dampak Kontrol Orang Tua Dan Imitasi Teman Sebaya Terhadap Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Sukarara Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Utara. *SocEd Sasambo Journal*, 4(1), 15–25.
- Sabilla, D. F., Fanirin, M. H., & Mardani, D. (2024). Pengaruh media sosial TikTok terhadap perkembangan psikologi belajar siswa Sekolah Dasar Negeri Haurgeuliskolot Indramayu. *Journal of Islamic Studies*, 1(4), 409-422
- Sobri, M., Nursaptini, N., Widodo, A., & Sutisna, D. (2019). Pembentukan karakter disiplin siswa melalui kultur sekolah. *Jurnal Pendidikan IPS*, 6(1), 61–71.
- Suswandari, M., Siahaan, K. W. A., Maharromiyati, Angganing, P., Rosanawati, I. M. R., & Alfhira, N. W. M. (2022). Analisis penggunaan TikTok terhadap perilaku addicted di kalangan usia sekolah dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation*, 2(2), 212–226.\
- Singh, S. (2025). Beberapa Banyak Orang Yang Menggunakan TikTok (Statistik Pengguna Aktif 2025). *Demandsage*. <https://www.demandsage.com/tiktok-user-statistics/>
- Tasnimia, Mizaji., Hamidsyukrie., N. (2025). Perubahan pola perilaku menyimpang siswa di sman 11 mataram. *Jurnal Studi Masyarakat Dan Pendidikan*, 9(1), 56–69. <https://doi.org/10.29408/sosedu.v9i1.32515>
- Virgie, W. V., Sekaringtyas, T., & Wahyudiana, E. (2025). Analisis Pustaka Mengenai Dampak Penggunaan Aplikasi TikTok Oleh Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Terhadap Perilaku Sosial. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2), 248–264. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2080.1>
- Yusrianti, S., & Daud, A. M. (2023). Analisis Pemanfaatan Konten Video Tiktok sebagai Media Pembentukan Karakter di Era Masa Kini. <https://journal.iainlhokseumawe.Ac.Id/Index.Php>, 2(2), 106–117.