



**PENGARUH PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI INTERNET PADA  
PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PERILAKU SOPAN SANTUN  
PESERTA DIDIK KELAS IX SMP NEGERI 18 SURAKARTA**

Arinda Sujati<sup>1</sup>, Anita Trisiana<sup>2</sup>, Yusuf<sup>3</sup>  
Universitas Slamet Riyadi  
[arindasujati01@gmail.com](mailto:arindasujati01@gmail.com)

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh penggunaan teknologi informasi internet terhadap perilaku sopan santun peserta didik kelas IX SMP 18 Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik analisis data korelasi. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 18 Surakarta. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik berjumlah 60 peserta didik. Variabel penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu variabel bebas X (penggunaan teknologi informasi internet) dan variabel terikat Y (perilaku sopan santun peserta didik) yang dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta didik untuk diisi dengan jumlah pertanyaan 18 butir dan 5 opsi alternatif jawaban. Sebelum angket digunakan, dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Data setelah terkumpul dilakukan analisis. Teknik analisis data yang digunakan dengan uji analisis statistik korelasi.

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil uji korelasi menunjukkan hasil 0,189. Hasil uji korelasi ini jika dikonsultasikan tabel lebih besar dari 0,05 berarti  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_a$ , sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan teknologi informasi internet tidak berpengaruh atau tidak signifikan terhadap perilaku sopan santun peserta didik kelas IX SMP Negeri 18 Surakarta karena tingkat signifikansi yang dimiliki variabel penggunaan teknologi informasi internet lebih besar dari 0,05 yang berarti tidak membawa dampak terhadap perilaku sopan santun peserta didik.

**Kata kunci:** *Penggunaan internet, perilaku sopan santun, peserta didik.*

## ABSTRACT

*The purpose of this study was to determine whether or not there was an effect of the use of internet information technology on the polite behavior of class IX students of SMP 18 Surakarta. This study uses quantitative research methods with correlation data analysis techniques. This research was conducted at SMP Negeri 18 Surakarta. The subjects in this study were 60 students. The research variables are divided into two, namely the independent variable X (use of internet information technology) and the dependent variable Y (student polite behavior) which is done by giving a questionnaire to students to fill in with a total of 18 questions and 5 alternative answer options. Before the questionnaire was used, it was tested for validity and reliability. After the data is collected, it is analyzed. The data analysis technique used is the statistical correlation analysis test.*

*Based on the results of data analysis showed that the results of the correlation test showed a result of 0.189. The results of this correlation test if the table is consulted is greater than 0.05, meaning that  $H_a$  is rejected and accepts  $H_o$ , so that it can be said that the use of internet information technology has no effect or is not significant on the polite behavior of class IX students at SMP Negeri 18 Surakarta because of the level of significance it has. the variable use of internet information technology is greater than 0.05, which means it does not have an impact on the polite behavior of students.*

*Keywords: Internet use, polite behavior, students.*

## A. PENDAHULUAN

Teknologi merupakan keseluruhan sarana untuk menyediakan informasi maupun barang - barang yang diperlukan bagi kelangsungan kenyamanan hidup manusia. Penggunaan teknologi oleh manusia diperuntukan untuk memudahkan segala aktivitas serta pertukaran informasi terutama sangat membantu dalam bidang pendidikan bagi baik bagi pendidik maupun peserta didik. Menurut O'Brien (2006:28) teknologi adalah suatu jaringan komputer yang terdiri atas berbagai komponen pemrosesan informasi yang menggunakan berbagai jenis *hardware*, *software*, manajemen data, dan teknologi jaringan informasi. Menurut Simarmata (2012:3) teknologi juga merupakan suatu tubuh dari ilmu pengetahuan dan rekayasa yang dapat diaplikasikan pada perancangan produk, proses, dan penelitian untuk mendapatkan pengetahuan baru. Teknologi telah dikenal manusia sejak jutaan tahun yang lalu karena dorongan untuk hidup yang lebih nyaman, lebih makmur, dan lebih sejahtera, meskipun istilah teknologi belum dikenal.

Di era globalisasi dewasa ini kehidupan manusia sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan teknologi. Teknologi dapat merubah pikiran manusia, mengubah cara kerja dan cara hidupnya juga pendidikan tidak bebas dari pengaruh teknologi. Hasil teknologi telah dimanfaatkan dalam pendidikan seperti penemuan kertas, mesin cetak, radio, film, televisi, komputer. Semuanya itu dimanfaatkan bagi pendidikan. Pada hakikatnya alat-alat itu tidak dibuat khusus untuk keperluan pendidikan seperti film, radio, televisi, komputer. Akan tetapi alat-alat itu ternyata dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

pendidikan diperlukan sarana untuk mempermudah proses belajar mengajar. Sehingga harapannya akan menghasilkan kualitas output yang baik dari masyarakat yang telah melaksanakannya di dunia pendidikan tersebut. Sebagaimana

dikemukakan oleh Salafudin Tr. Bahwa: "saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi telah menjadi bagian yang sangat penting bagi kehidupan manusia hampir semua bidang kehidupantelah tersentuh teknologi yang tidak lagi sederhana. Teknologi sederhana telah digeser oleh teknologi canggih, demi kepuasan dan kemudahan manusia. Dengan ilmu pengetahuan dan teknologi manusia dapat mengatasi tantangan-tantangan dan ancaman yang menghalanginya serta dapat keluar dari kemelut permasalahan yang dialami. Umat manusia berhasil menciptakan keadaan membuat hidupnya lebih sejahtera, makmur dan enak. Manusia dimanjakan oleh teknologi yang diciptakan".

Jadi dapat dikatakan bahwa keberhasilan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi jelas akan mempengaruhi strata kehidupan sosial manusia. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut manusia juga pada saat ini telah memasuki suatu fase oleh para ahli disebut sebagai era informasi dan era globalisasi, karena dengan munculnya sains dan teknologi telah menguasai aspek kehidupan manusia. Menurut Jumaili (2005:25) hampir tidak satu aspekpun dalam kehidupan manusia yang tidak tersentuh oleh ilmu pengetahuan dan teknologi, karena ilmu pengetahuan dan teknologi adalah alat untuk memenuhi kebutuhan manusia, dengan menggunakan sains dan teknologi manusia akan mudah memenuhi kebutuhan hidupnya.

Kehadiran internet dalam bidang pendidikan telah menggeser pemikiran-pemikiran lama kepada pemikiran modern, yang mana Peserta didik dalam mendapatkan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan tidak lagi harus menunggu dari apa yang disampaikan oleh guru atau dosen, dengan hadir teknologi informasi yang canggih (internet) mereka lebih kreatif dan aktif dalam memecahkan permasalahan yang ditemui di dalam belajar terutama dalam bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan bimbingan

secara sadar dari pihak pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik menuju terbentuknya manusia yang memiliki kepribadian yang utama dan ideal dengan demikian bahwasanya pendidikan itu mempunyai tujuan untuk menciptakan manusia seutuhnya, yang mana dengan adanya tujuan pendidikan yang benar-benar sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri demi tercapainya suatu keberhasilan dalam belajar.

Dengan menggunakan teknologi informasi internet telah memeberikan suatu kesempatan besar dalam meningkatkan sumber daya manusia dan memberi kesempatan belajar serta memperkaya pengalaman belajar dan juga meningkatkan motivasi belajar yang lebih tinggi. Karena internet sebagai media atau sumber dalam pendidikan yang menyampaikan ilmu pengetahuan.

Salah satu dampak negatif yang dapat kita amati saat ini adalah ketidakmampuan peserta didik dalam memfilter pengaruh budaya luar yaitu tontonan konten negatif yang berpengaruh dalam pembentukan karakter dan kepribadian peserta didik termasuk sopan santun pada peserta didik.

Kemajuan arus informasi melalui media-media yang ada dewasa ini, telah membawa segudang akses dan dampak pada diri umat manusia. Akibat pesatnya kemajuan teknologi informasi, struktur dan kultur masyarakat akan berubah drastis secara nasional dan global. Hal tersebut dapat diambil pengertian bahwa kemajuan dunia pada saat ini dengan teknologi informasi dan medianya telah banyak mempengaruhi pola pikir seseorang dan banyak terjadi pergeseran-pergeseran nilai termasuk perilaku sopan santun.

Informasi telah banyak menimbulkan dampak yang kurang menyenangkan, misalnya dalam tata kehidupan manusia salah satu diantaranya akibat adanya arus informasi yang berbau negatif. Internet merupakan sebuah alat yang dapat menunjang proses pembelajaran dan juga dapat

mempermudah peserta didik dalam pengerjaan tugas-tugas dari sekolah. Internet memang banyak manfaatnya banyak menambah wawasan dan pengetahuan bagi peserta didik. Dengan kemudahan ini banyak peserta didik yang akan merasakan perubahan motivasi yang ada didalam diri mereka untuk belajar yang nantinya akan berdampak pada keberhasilan belajar, meskipun ada juga dampak negatif dari penggunaan internet.

Hal berbeda dengan yang di kemukakan Mudzakir Faridiah (2015:125) didapatkan perilaku peserta didik di jaman sekarang diantaranya adalah (1) kurangnya sopan santun kepada guru bahkan sampai melawanya. (2) kurang memberikan perhatian dan atensi kepada guru, bahkan ketika guru tidak hadir cenderung senang dan bahagia. (3) Saat diberi nasehat dan ditunjukkan kesalahannya cenderung membantah. (4) Merasa tidak malu dan khawatir ketika belum menyelesaikan tugas/PR. (5) Ketika peserta didik mendapat hukuman, peserta didik akan membantah dan merasa senang jika mendapat hukuman tersebut dan menganggapnya sebagai suatu kebanggaan yang tidak semua murid dapat merasakannya. (6) menjadikan dan menyikapi guru seperti layaknya teman sendiri misalnya dengan memanggil naman gurunya dengan gurauan.

Pembentukan sikap dan penanaman nilai-nilai perilaku sopan santun di pengaruhi berbagai faktor yaitu keluarga, pngalan pribadi, agama, budaya dan media sosial seperti yang disampaikan oleh Azwar (2016:22), bahwa perilaku dipengaruhi oleh agama seseorang yang berupa keyakinan terhadap sebuah ajaran secara formal. Kedua yaitu pengalaman pribadi, peristiwa lampau yang melibatkan emosi dan membuat sebagai kesan. Ketiga yaitu faktor latar belakang budaya seseorang, budaya me bentuk nilai normatif dan tidak bersifat universal yang berarti setiap daerah memilik ciri khasnya masing-masing. Keempat yaitu significant person, merupakan seseorang atau sosok yang dianggap penting yang

mempengaruhi cara pandang. Kelima yaitu media sosial pemberitaan yang diinformasikan berupa pesan sugestif yang mendorong terbentuknya framework atau cara pandang. Keenam lembaga/institusi, ruang lingkup yang dimaksud adalah guru dan kurikulum pembelajaran yang diajarkan.

Menurut Purwanto (2014:12) faktor yang mempengaruhi perilaku sopan santun seorang siswa diantaranya adalah yaitu keluarga, sekolah, teman sebaya dan media social. Menurut Kasetyaningsih (2017:15) media sosial menjadi salah satu faktor dalam mempengaruhi perilaku seseorang dikarenakan lewat media inilah tontonan bisa menjadi tuntunan, bisa akses dimana dan kapan saja.

Perilaku sopan santun merupakan perwujudan budi pekerti luhur yang diperoleh melalui pengalaman, pendidikan, dan teladan dari orang tua, guru, para pemuka agama, serta tokoh tokoh masyarakat. Menurut Marzuki, (2009:10) perilaku sopan santun merupakan tata krama dalam kehidupan sehari-hari sebagai cerminan kepribadian dan budi pekerti luhur yang di dalam Islam lebih dikenal dengan konsep akhlak. Perilaku sopan santun merupakan sikap dalam tata krama yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran agar tercipta hubungan yang baik antara peserta didik dengan guru maupun dengan sesama peserta didik. Di dalam hubungan tersebut diharapkan peserta didik dapat menghargai gurunya. Peserta didik yang memiliki sikap/perilaku norma kesopanan maka peserta didik itu sendiri akan lebih mudah dalam menyerap pembelajaran dan memperhatikan yang diberikan oleh guru. Menurut Apriatama (2018:22) Sebaliknya tanpa adanya norma kesopanan saat pembelajaran, maka transformasi ilmu dari guru ke peserta didik tidak bisa berjalan dengan efektif.

Perilaku sopan santun peserta didik juga perlu dan penting karena sikap ini akan menumbuhkan keharmonisan dalam kehidupan, harmonis yang dimaksud adalah akan terjalin komunikasi yang baik

antara peserta didik dan guru. Perilaku sopan santun juga merupakan wujud dari budi pekerti yang luhur. Menurut Seglow (2016:11) perilaku ini dapat dimiliki siapa saja tanpa harus memiliki kecerdasan yang unggul, karena peserta didik yang memiliki kemampuan intelektual yang baik belum tentu memiliki sopan santun yang baik.

Jika seorang peserta didik tidak memiliki perilaku sopan santun menurut Clarke (2017:32) akan terjadi hilangnya dan berkurangnya kewibawaan guru yang membuat peserta didik berani melawan dan membantah gurunya, bertindak kurang segan dan sopan terhadap gurunya, serta mengabaikan aturan dan peraturan yang dibuat sekolah dan guru. Tanpa perilaku sopan santun juga mustahil akan muncul rasa saling menyayangi, dan yang akan terjadi adalah menganggap rendah, acuh tak acuh kepada orang lain yang membuat keharmonisan hidup menurun. Perilaku tidak sopan santun juga membuat attitude seseorang menjadi buruk, tidak disukai dan dipandang buruk oleh orang lain karena membawa pengaruh yang kurang baik bagi teman lainnya. Pada abad modern ini, peserta didik akan menghadapi berbagai tantangan yang lebih berat dan canggih dalam memperdayakannya. Bila mereka tidak hati-hati, tidakwaspada dan tidak menjaga diri akan mudah terpengaruh dan terjerumus kedalamnya.

Adapun alasan penulis mengangkat judul ini dikarenakan menurut observasi penulis pengaruh kemajuan teknologi informasi internet terhadap perilaku sopan santun peserta didik kelas IX SMP Negeri 18 Surakarta itu sangat besar pengaruhnya. Berdasarkan observasi penulis di kelas IX SMP Negeri 18 Surakarta mereka mengatakan bahwasanya dengan menggunakan internet bisa mempermudah mereka dalam mencari tugas dari gurunya seperti dalam pelajaran PPKn mereka disuruh mencari contoh perilaku sopan santun di lingkungan sekolah. Disamping mencari tugas mereka membuka jejaring sosial

seperti tiktok, facebook, twiteer, dan instagram untuk selingan mereka dalam mencari tugas. Disamping itu juga ada beberapa dampak negatif yang mereka rasakan yaitu mereka menjadi kurang bersemangat untuk membaca buku dan mencari tugas diperpustakaan malahan mereka lebih senang membuka internet untuk tiktok, facebook, twitter, dan instagram dengan teman dunia maya yang mempengaruhi perilaku sopan santun peserta didik. Lebih parahnya lagi mereka seringkali menirukan hal-hal yang mereka lihat di social media seperti di tiktok, facebook dan Instagram. Baik itu berjoget maupun video prank prank yang dilakukan public figure. Sehingga tingkat perilaku sopan santun peserta didik kelas IX SMP Negeri 18 Surakarta cukup memprihatinkan, seperti peserta didik berani melawan guru bahkan terjadi adu mulut sehingga terjadi ketidak harmonisan guru dan peserta didik.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh teknologi informasi internet terhadap perilaku sopan santun. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Internet Dalam Pembelajaran PPKn Terhadap Perilaku Sopan Santun Pada Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 18 Surakarta.

## **B. KAJIAN TEORI**

### **1. Pengertian Teknologi**

Teknologi sebenarnya berasal dari bahasa Perancis "La Technique" yang dapat diartikan dengan "Semua proses yang dilakspeserta didikan dalam upaya untuk mewujudkan sesuatu secara rasional". Menurut O'Brien, (2006:28) teknologi adalah suatu jaringan komputer yang terdiri atas berbagai komponen pemrosesan informasi yang menggunakan berbagai jenis hardware, software, manajemen data, dan teknologi jaringan informasi. Sedangkan menurut Simarmata, (2012:3) teknologi juga merupakan suatu tubuh dari ilmu

pengetahuan dan rekayasa yang dapat diaplikasikan pada perancangan produk, proses, dan penelitian untuk mendapatkan pengetahuan baru.. Teknologi telah dikenal manusia sejak jutaan tahun yang lalu karena dorongan untuk hidup yang lebih nyaman, lebih makmur, dan lebih sejahtera.

Teknologi sebenarnya lebih dari sekedar penciptaan barang, benda atau alat dari manusia selaku homo technicus atau homo faber. Teknologi bahkan telah menjadi suatu system atau struktur dalam eksistensi manusia di dalam dunia. Teknologi bukan lagi sekedar sebagai suatu hasil dari daya cipta yang ada dalam kemampuan dan keunggulan manusia, yang pada gilirannya kemudian membentuk dan menciptakan suatu komunitas.

### **2. Pengertian Komputer**

Robert H. Blissmer dalam Jogyanto, (2005:1) menjelaskan computer adalah "suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas; menerima *input*, memproses *input* sesuai dengan program, menyimpan perintah perintah dan hasil dari pengolahan, menyediakan *output* dalam bentuk informasi." Era digital telah menghadirkan komputer sebagai salah satu pilihan alat dalam melaksanakan pembelajaran. Komputer mampu memberikan respons yang cepat atas input yang diberikan padanya, memiliki kapasitas penyimpanan yang sangat besar.

**3. Kecerdasan dalam mengolah informasi, dan kemampuannya yang hampir "tak tertandingi" dalam membantu proses belajar siswa. Bahkan komputer telah mampu membimbing arah belajar dan kedalaman materi siswa. Hal ini akibat perkembangan komputer yang sangat pesat sehingga mampu memberikan dukungan pada siswa untuk mengendalikan "integrated information" yang berupa media gambar, grafik, audio, animasi, simulasi, dan tentu saja teks.**

Terdapat dua jenis penerapan

komputer dalam pembelajaran, *computer-assisted instruction* (CAI) dan *computer-managed instruction* (CMI). Siswa dapat berinteraksi langsung dengan komputer dalam CAI. Bentuk interaksi ini dapat dalam bentuk materi belajar yang tersusun dalam tahapan-tahapan, misalnya program drill and practice, atau bahkan mampu memberikan fasilitas pada siswa untuk mengungkapkan inisiatif dan kreativitasnya. Dalam CMI, komputer membantu guru dan siswa untuk memberi dan mengakses informasi sesuai peran masing-masing dalam pembelajaran. Komputer juga sudah mampu memberikan tes, mengukur hasil belajar, dan memberikan saran atau nasihat berdasarkan hasil belajar siswa.

Empat Peran Komputer dalam Pembelajaran Potensi penggunaan komputer dalam pembelajaran akan memberikan manfaat jauh melampaui pembelajaran langsung (*direct instruction*). Dalam pembelajaran, komputer dapat berperan menjadi 4 kategori, sebagai obyek pembelajaran, sebagai alat, sebagai perangkat pembelajaran, dan sebagai sarana untuk berpikir logis.

a. Komputer sebagai Obyek Pembelajaran

Komputer dapat menjadi obyek dalam pembelajaran yang menggunakan komputer itu sendiri. Maksudnya adalah komputer menjadi sarana belajar dan sumber informasi bagi siswa yang sedang belajar tentang komputer. Sebagai contoh, seorang siswa sedang belajar tentang struktur komputer, mulai dari *power supply*, *motherboard*, *memory*, dan *microprocessor*, artinya siswa tersebut belajar menggunakan komputer untuk mempelajari apa yang ada di dalam komputer itu sendiri. Ketika seorang siswa lain yang sedang belajar pemrograman, komputer dan *software* pemrograman menjadi obyek belajar siswa tersebut.

b. Komputer sebagai Alat atau Sarana

Komputer dapat membantu guru dan siswa sebagai sarana proses pembelajaran. Peran komputer dalam pembelajaran dapat menjadi komposer multimedia,

membantu presentasi, perangkat komunikasi, dan sumber pengambilan serta pengolahan data. Atas peran tersebut, komputer menjadi sarana yang sangat diperlukan dalam pembelajaran. Sebagai contoh dalam bidang ilmu sains, komputer sangat diperlukan untuk membantu menghadirkan visualisasi informasi tentang alam di dalam kelas. Begitu luasnya, besarnya, sangat kecilnya informasi-informasi yang ada di alam, misalkan mulai dari bakteri mikro sampai tata surya, tidak akan mungkin secara langsung di hadirkan dalam pembelajaran dalam kelas. Dalam dunia matematika, komputer dapat memberikan visualisasi kurva dari suatu persamaan, bahkan mampu membantu melakukan iterasi perhitungan numerik dalam sekejap yang jika dikerjakan manual oleh manusia bisa sampai berhari-hari.

c. Komputer sebagai Perangkat Pembelajaran

*Computer-assisted instruction* (CAI) dapat membantu siswa untuk belajar informasi dan keterampilan yang spesifik. Sebagai contoh, PhET simulation membantu siswa untuk memahami beberapa konsep fisika, kimia, dan biologi melalui proses simulasi. Geogebra menjadi *software* yang mampu membantu siswa untuk belajar beberapa konsep matematika, diantaranya geometri, aljabar, grafik, statistik, dan kalkulus. Untuk tujuan drill dan latihan soal tes atau ujian, sudah berkembang platform CAI online seperti *unAcademy* dan Ruang Guru. Platform tersebut berisi konsep materi pelajaran, contoh soal, pembahasan soal, dan soal-soal uji coba tes. Platform tersebut ternyata mampu menjadi suplemen bagi siswa untuk mencapai kompetensi atau lulus dalam tes tertentu. Peran komputer sebagai perangkat pembelajaran ini bersifat sangat dinamis, artinya perkembangannya sangat cepat seiring perkembangan teknologi. Bahkan sekarang sudah sangat banyak platform aplikasi berbasis android yang dapat diakses dari ponsel .

d. Komputer sebagai sarana yang mampu

mengajarkan berpikir logis

Aplikasi game tanpa disadari ternyata mampu mengajarkan kemampuan berpikir logis. Sekarang sudah sangat banyak aplikasi game seiring menjamurnya ponsel cerdas yang mampu beroperasi layaknya komputer. Secara umum aplikasi-aplikasi tersebut masuk dalam kategori mind-challenging games yang tidak hanya mengajarkan berpikir logis, juga mampu mengajarkan kemampuan penalaran.

#### 4. Pengertian Gadget

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Menurut Juliadi (2018:5) barang canggih ini yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui gadget wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya gadget tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun ke atas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi gadget digunakan untuk anak usi (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan gadget. Pada era globalisasi seperti ini, media interaksi seseorang untuk melakukan interaksi sosial, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi antar satu dengan yang lainya tidak-lah susah, hanya dengan menggunakan gadget seseorang bisa berinteraksi satu dengan yang lain. Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi, menurut Osland (2018:11) gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC dan juga telepon seluler atau *handphone*.

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan

pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Meningkatnya penggunaan gadget atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengambil peningkatkan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Padahal tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah didapat serta terjangkaunya harga dari ponsel cerdas. Menurut Juliadi (2018:22) salah satu alat komunikasi yang paling berkembang pada saat ini adalah gadget, di Indonesia gadget merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap orang baik tua dan muda bahkan anak-anak usia pendidikan dasar sudah banyak yang menggunakannya. Menurut Simamora (2016:36) peminat gadget di Indonesia bertumbuh sangat pesat ditandai dengan dikemukakan media bahwa Indonesia termasuk dalam 10 negara pengguna gadget di dunia.

Kemajuan teknologi memberikan dampak positif yang besar bagi para penggunanya dengan adanya gadget manusia dapat dengan sangat mudah mencari informasi yang mereka butuhkan juga dapat mempermudah dalam hal pekerjaan dengan adanya aplikasi-aplikasi yang canggih di dalam gadget seperti; internet, sms, jejaring sosial, game, dan lain-lain. Meningkatnya penggunaan gadget di Indonesia dikarenakan banyaknya gadget yang dijual dengan harga yang relatif murah yang sudah berbasis android ataupun ios. Namun, Simamora (2016:39) semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi terdapat dampak negatif dalam penggunaan gadget bila digunakan dengan cara yang salah ataupun berlebihan khususnya bagi anak-anak.

Penggunaan teknologi memberikan efek positif dan efek negatif kepada para

penggunanya. Salah satu contoh dampak positif yang didapat salah satunya memberikan kemudahan kepada para pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi. Dampak negatif kepada para penggunanya adalah menyebabkan penggunanya lebih bersikap individualis. Bisa dikatakan manusia individualis karena menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan disekitarnya. Pengguna teknologi lebih mementingkan menggunakan teknologi yang ada ditangannya daripada menyapa orang di sekitar lingkungannya.

### C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan peserta didik di SMP 18 Surakarta yang beralamat di Sukorejo RT 02 RW19, Banjarsari, Kec. Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah, Kode Pos 57136. Sasaran penelitian ini adalah Peserta didik kelas IX. Waktu penelitian dilaksanakan bulan November 2022 sampai bulan Januari 2023.

Penelitian ini terdiri dari 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Sesuai dengan judul penelitian ini yaitu “Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Internet Dalam Pembelajaran PPKn Terhadap Perilaku Sopan Santun Pada Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 18 Surakarta”, maka variabel penelitiannya terdiri dari:

1. Variabel Independen ( Variabel Bebas )  
Penggunaan teknologi informasi sebagai X
2. Variabel Dependen ( Variabel Terikat )  
Dalam penelitian ini yang menjadi variabel dependen yaitu “Perilaku Sopan Santun Peserta Didik” sebagai “Y”.

#### a) Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah Peserta didik kelas IX SMP 18 Surakarta. yang terdiri dari 8 kelas dengan jumlah Peserta didik 245 orang.

**Tabel 3.1 Jumlah Peserta didik Kelas IX**

Kelas	Jumlah Peserta Didik
IX A	31

IX B	30
IX C	30
IX D	29
IX E	32
IX F	29
IX G	32
IX H	32
Jumlah	245

Sumber: Data primer (Peserta didik kelas IX SMP 18 Surakarta) yang diolah.

Dari jumlah Peserta didik sebanyak 245 orang maka perlu diambil sampel. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik dari populasi yang dapat menggambarkan keadaan populasi tersebut dengan catatan sampel yang diambil representatif (mewakili). Teknik sampling yang akan digunakan yaitu Simple Random Sampling karena populasi bersifat homogen dan tidak ada strata sehingga pengambilan sampel dapat dilakukan secara acak.

Penentuan jumlah sampel dilakukan menggunakan tabel yang dikembangkan oleh Isaac dan Michael Sugiyono, (2010:126-128) dengan tingkat kesalahan 5% sehingga didapatkan sampel 36 peserta didik.

Untuk mendapatkan ketepatan hasil dan proporsi sampel dalam setiap kelas, maka menggunakan formulasi pengambilan sampel sebagai berikut:

$$P = \frac{nA}{nT} \times S$$

#### Keterangan:

- $P$  = Proporsi sampel setiap jurusan  
 $nA$  = Jumlah Peserta didik kelas X  
 $nT$  = Total populasi yang ada  
 $S$  = Jumlah sampel yang diambil.

#### b) Sample

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat

mewakili populasinya. Besarnya sampel dalam penelitian ini ditetapkan dengan rumus Slovin:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Di mana :

n : Ukuran Sampel

N : Ukuran Populasi

e : Presentasi

Kelonggaran ketidakteelitian yang masih dapat ditolerir dalam pengambilan sampel. Dalam penelitian ini ditetapkan e adalah 10 % sedangkan N adalah 240. Jadi minimal sampel yang diambil peneliti adalah :

$$n = \frac{240}{1 + 240 (0,1)^2}$$

Sampel minimal yang dapat diambil sebesar 36 peserta didik. Namun untuk mendapatkan hasil yang lebih valid, maka dalam penelitian ini diambil 40 peserta didik. Menurut Maholtra, (1996:97) besarnya sampel ini sesuai dengan yang ditetapkan yang menyatakan jumlah responden paling sedikit empat atau lima kali dari jumlah indikator yang digunakan. Dalam penelitian indikator yang digunakan sebanyak 26 indikator. Dengan demikian sampel 40 dianggap telah mencukupi dan memenuhi syarat. Setelah disebarkan hanya 60 kuesioner yang kembali dan bisa dijadikan sampel dalam penelitian ini.

### c) **Sampling**

Teknik Sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Terdapat berbagai macam teknik sampling untuk menentukan sampel yang akan dipakai dalam penelitian. Dalam penelitian ini memakai teknik proporsional random sampling. Pada tehnik ini, ditentukan sampel dengan pertimbangan tertentu yaitu peserta didik aktif di kelas yang menurut pertimbangan peneliti masih mengingat lebih jelas alasan dan proses ketika memilih program mata pelajaran PPKn.

### d) **Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu:

#### 1) **Kuesioner (Angket)**

Menurut Sugiyono (2010:199) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Metode yang akan digunakan untuk pengambilan data yaitu kuesioner tertutup. Kuesioner tertutup menurut Sugiyono (2010:201) adalah kuesioner yang pertanyaannya mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban singkat yang telah tersedia. Penggunaan kuesioner tertutup merupakan metode yang efisien, dapat membantu responden dengan cepat menjawab pertanyaan serta lebih objektif. Teknik pengambilan data dengan kuesioner tertutup juga mempermudah penelitian khususnya dalam menganalisis data.

#### 2) **Dokumentasi**

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu dan tersaji dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Menurut Sugiyono (2016:240) dokumentasi membuat hasil dari wawancara atau observasi akan lebih dipercaya atau kredibel.. Adanya sebuah dokumantasi adalah hal yang sangat penting dalam upaya pencarian data yang berkaitan dengan variabel yang dibahas, dokumentasi bisa berupa buku,catatan,artikel,foto dan yang lain-lain. Dalam metode dokumentasi ini obyek yang dapat di amati yaitu benda mati. Dokumentasi yang di peroleh selama penelitian diharapkan dapat menambah adanya informasi mengenai variabel dari penelitian yang dilakukan, agar bisa dijadikan sebagai lampiran dalam penelitian ini. Pada penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data prestasi belajar ekonomi Peserta didik kelas IX tahun ajaran 2022/2023 di SMP Negeri 18 Surakarta. Data diambil pada saat pembelajaran dan pengambilan sample.

## **D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHSAN**

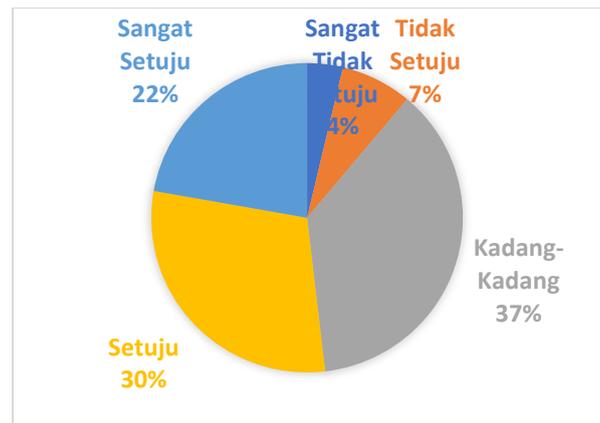
Deskripsi data penelitian berfungsi untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penyebaran data penelitian yang diperoleh, sehingga lebih mudah dipahami. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 18 Surakarta. Dalam penelitian ini, terdapat 1 variabel bebas yaitu pengaruh penggunaan teknologi informasi internet (X) dan 1 variabel terikat yaitu perilaku sopan santun (Y). Berikut akan diuraikan deskripsi data penelitian yang meliputi rata-rata (Mean), Standar Deviasi, Median, Modus, sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Mean, Median, Modus Statistics**

		Penggunaan Teknologi Informasi Internet	Perilaku Sopan Santun
N	Valid	60	60
	Missing	0	0
Mean		33.67	33.25
Median		33.00	33.00
Mode		33	33
Std. Deviation		5.976	6.302

Berdasarkan table statistic di atas, dapat dilihat bahwa penggunaan teknologi informasi internet dengan mean =33.67, median (Me)= 33.00, modus (Mo) = 33, dan standar deviasi= 5.976, sedangkan perilaku sopan santun memperoleh mean =33,25, median (Me)= 33.00, modus (Mo)= 33 serta standar deviasi = 6.302. Berikut dapat dilihat juga diagram lingkaran yang menggambarkan persentase jawaban dari peserta didik kelas IX SMP Negeri 18 Surakarta mengenai pengaruh penggunaan teknologi informasi internet terhadap perilaku sopan santun peserta didik kelas angket yang sudah di sebar kepada 60 peserta didik dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, kadang-kadang, setuju, sangat setuju sehingga memperoleh hasil yang dapat dilihat pada diagram lingkaran sebagai berikut:

Gambar Diagram Lingkaran persentase respon peserta didik.



Berdasarkan gambar diagram lingkaran di atas bahwa alternatif jawaban sangat tidak setuju persentasenya 4%, tidak setuju persentasenya 7%, kadang-kadang persentasenya paling tinggi yaitu 37%, setuju persentasenya 30% dan sangat setuju persentasenya sebesar 22%. Sehingga dapat disimpulkan bahwas mayoritas jawaban peserta didik cenderung setuju ataupun kadang kadang dalam penggunaan teknologi informasi internet.

**Uji Pengaruh Penggunaan Internet (x) Terhadap Perilaku Sopan Santun Peserta Didik (y)**

Besarnya pengaruh penggunaan teknologi informasi internet terhadap perilaku sopan santun secara parsial dapat diketahui dengan menggunakan model regresi linear sederhana dengan bantuan program spss for windows. Sebelum menentukan besarnya variable penggunaan teknologi informasi internet terhadap perilaku sopan santun peserta didik kelas IX SMP Negeri 18 Surakarta maka akan dianalisis terlebih dahulu mengenai keeratan hubungan variable tersebut. Data dimaksud akan terlihat dalam tabel untuk melihat korelasi diantara kedua variable diatas, dapat dilihat dalam tabel diawah ini:

**Tabel 4.2 Korelasi**

Berdasarkan tabel korelasi diatas, besarnya korelasi antara X terhadap Y adalah 0,172 dengan signifikansi sebesar 0,189. Pengujian dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 60 responden. Adapun ketentuan apabila signifikansi dibawah atau sama dengan 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak. Dengan hasil yang didapatkan signifikansi sebesar 0,189 (lebih besar dari 0,05) maka kesimpulannya adalah Ha ditolak dan menerima Ho.

Berdasarkan uji hipotesis di atas pada taraf signifikansi 5% yang menyatakan bahwa “Tidak ada Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Internet dalam Pembelajaran PPKn Terhadap Perilaku Sopan Santun Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 18 Surakarta”.

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan bantuan SPSS yang dapat dilihat pada tabel 4.8 diatas, variabel penggunaan teknologi infrmasi internet memperoleh tingkat signifikansi sebesar 0,189. Hal ini berarti menolak Ha sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan internet tidak berpengaruh atau tidak signifikan terhadap perilaku sopan santun peserta didik kelas IX SMP Negeri 18 Surakarta, karena tingkat signifikansi yang dimiliki variabel penggunaan teknologi informasi internet lebih besar dari 0,05 yang berarti tidak membawa dampak terhadap perilaku sopan santun peserta didik. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi informasi internet tidak berpengaruh pada pembelajaran PPKn terhadap perilaku sopan santun peserta didik.

Penelitian ini menguatkan teori Sheriff yang menyatakan “Sikap dapat dinyatakan sebagai hasil belajar, karenanya sikap dapat mengalami perubahan”. Sesuai dengan yang dinyatakan Sheriff & Sherif bahwa sikap dapat berubah karena kondisi dan pengaruh yang diberikan. Sebagai hasil belajar sikap tidaklah terbentuk dengan sendirinya karena pembentukan sikap akan berlangsung dalam interaksi manusia berkenaan dengan objek tertentu. Selain itu Saifudin Azwar dalam bukunya yang berjudul Sikap Manusia Teori dan pengukurannya, yang menyatakan bahwa terdapat berbagai faktor yang

**Correlations**

	Total X	Total Y
Total X Person		
Correlation	1	.172
Sig. (2-tailed)		.189
N	60	60
Total Y Person		
Correlation	.172	1
Sig. (2-tailed)	.189	
N	60	60

mempengaruhi pembentukan sikap adalah pengalaman pribadi, kebudayaan, orang lain yang dianggap penting, media massa, institusi atau lembaga pendidikan dan lembaga agama, serta faktor emosi dalam diri individu.

Penelitian ini menguatkan penelitian-penelitian sebelumnya dengan hasil yang tidak signifikan, penelitian ini mengambil enam penelitaian terdahulu yang relevan diantaranya yang dilakukan oleh Farhatilwardah pada tahun 2019 di SMP Terpilih di kecamatan Cibinong dengan judul Karakter Sopan Santun Remaja: Pengaruh Metode Sosialisasi Orang Tua dan Kontrol Diri, penelitian ini juga menguatkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Intan Aji Pangestu pada tahun 2021 dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtuber Vlog Terhadap Akhlak Siswa, ada juga penelitian dengan hasil yang signifikan juga yang dilakukan oleh Flourensia Sapty Rahayu yang dilakukan pada tahun 2019, dengan judul Dampak Media Sosial terhadap Perilaku Sosial Remaja di Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Tidak hanya itu penelitian ini juga menguatkan penelitian yang dilakukan oleh Erya Fahra Salsabila, pada tahun 2021, dengan judul Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Sopan Santun Siswa SMK PGRI 2 Kediri, penelitian yang relevan selanjutnya yaitu dilakukan oleh Iwan, pada tahun 2021, dengan judul Merawat Sikap Sopan Santun Dalam Lingkungan Pendidikan, penelitiang relevan selanjutnya dilakukan oleh Rummyeni, dilakukan pada tahun 2018, dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Ssosial Terhadap

Perubahan Sistem Nilai Masyarakat Melayu Di Kota Pekanbaru. Dengan hasil yang sama yaitu tingkat signifikansi yang dimiliki lebih besar dari 0,05 yang berarti tidak membawa dampak terhadap perilaku sopan santun peserta didik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi informasi internet tidak berpengaruh pada perilaku sopan santun peserta didik. Penelitian ini, menguatkan penelitian sebelumnya yang di berbagai daerah, memiliki cakupan luas yang telah diteliti dan di uji di berbagai daerah dengan hasil sama.

Melalui teknologi informasi internet pembelajaran PPKn menjadi lebih mudah dengan mencari sumber materi pembelajaran melalui internet. Akan tetapi berpotensi terjadi penyalahgunaan teknologi informasi internet dalam pembelajaran PPKn yang tidak menutup kemungkinan berpengaruh terhadap perilaku sopan santun peserta didik dikarenakan dalam pelaksanaannya peserta didik tidak hanya mengakses internet untuk mencari sumber pembelajaran saja akan tetapi juga mengakses media social seperti Facebook, Instagram, twitter, tiktok yang didalamnya mengandung totonan yang tidak baik sehingga ditiru oleh peserta didik yang mengakibatkan perubahan perilaku terhadap peserta didik itu sendiri seperti menurunnya tingkat sopan santun peserta didik.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan teknologi informasi internet tidak berpengaruh atau tidak signifikan terhadap perilaku sopan santun peserta didik SMP Negeri 18 Surakarta, meskipun tidak berpengaruh terhadap perilaku sopan santun peserta didik hal ini tentunya harus tetap menjadi kewaspadaan baik bagi para orang tua maupun guru untuk tetap menjaga mengawasi peserta didik dalam penggunaan teknologi informasi internet mengingat perkembangan zaman serta teknologi yang semakin maju, maka tidak menutup kemungkinan penggunaan teknologi informasi internet memiliki dampak terhadap perilaku sopan santun di masa depan. Sehingga mulai dari sekarang perlunya ada pendampingan serta edukasi kepada peserta didik terkait penggunaan gadget untuk

bermedia sosial atau mengakses internet.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa, pengaruh penggunaan teknologi informasi internet terhadap perilakusopan santun peserta didik, kelas IX SMP Negeri 18 Surakarta maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Tidak ada Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Internet dalam Pembelajaran PPKn Terhadap Perilaku Sopan Santun Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 18 Surakarta. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan bantuan SPSS yang dapat dilihat pada tabel 4.8 diatas, variabel penggunaan teknologi informasi internet memperoleh tingkat signifikansi sebesar 0,189. Hal ini berarti menolak  $H_a$  sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan internet tidak berpengaruh atau tidak signifikan terhadap perilaku sopan santun peserta didik kelas IX SMP Negeri 18 Surakarta, karena tingkat signifikansi yang dimiliki variabel penggunaan teknologi informasi internet lebih besar dari 0,05 yang berarti tidak membawa dampak terhadap perilaku sopan santun peserta didik.
2. Penelitian ini menguatkan teori Sheriff, (2006:128) yang menyatakan “Sikap dapat dinyatakan sebagai hasil belajar, karenanya sikap dapat mengalami perubahan”. Sesuai dengan yang dinyatakan Sheriff & Sherif bahwa sikap dapat berubah karena kondisi dan pengaruh yang diberikan. Sebagai hasil belajar sikap tidaklah terbentuk dengan sendirinya karena pembentukan sikap akan berlangsung dalam interaksi manusia berkenaan dengan objek tertentu. Selain itu Saifudin Azwar dalam bukunya yang berjudul Sikap Manusia Teori dan pengukurannya, yang menyatakan bahwa terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap adalah pengalaman pribadi, kebudayaan, orang lain yang dianggap penting, media massa, institusi atau lembaga pendidikan dan

lembaga agama, serta faktor emosi dalam diri individu.

3. Penelitian ini relevan atau sama dengan enam penelitian yang relevan dengan hasil yang sama yaitu tingkat signifikansi yang dimiliki lebih besar dari 0,05 yang berarti tidak membawa dampak terhadap perilaku sopan santun peserta didik. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi informasi internet tidak berpengaruh pada perilaku sopan santun peserta didik. Dimana penelitian ini, sebelumnya telah diteliti di berbagai daerah dan di uji di berbagai daerah dengan hasil yang sama.
4. Minimnya edukasi dan kontrol terhadap peserta didik tentang penggunaan teknologi informasi internet yang baik dan benar membuat peserta didik tidak dapat mengontrol atau menyaring informasi yang masuk dan bijak dalam menggunakan internet. Peserta didik sekarang cenderung menggunakan internet sebagai media sosial transfer file dan juga jual beli online. Pentingnya bimbingan dari orang tua dan guru di sekolah dalam menggunakan teknologi informasi internet dirasa sangat perlu karena peserta didik cenderung memiliki tingkat penasarannya yang tinggi dan ingin tahu hal-hal baru.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aguslianto .2017. Pengaruh Sosial Media terhadap Akhlak Remaja. thesis. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Aceh.
- Agustyn, Izza Nabilah & Suprayitno. 2022. Dampak Media Sosial (Tik-Tok) Terhadap Karakter Sopan Santun Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. JPGSD. Volume 10 Nomor 4 735-745
- Aji, Wisnu Nugroho dan Sri Budiyo. 2018. The Teaching Strategy of Bahasa Indonesia in Curriculum 2013. International Journal of Active Learning (IJAL), Vol.3, No.2.
- APJII. Profil Internet Indonesia 2022. [Online]. Available: <https://apjii.or.id/content/read/39/264/SurveiInternet-APJII-2022>.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bagus, Prianbodo. 2018, Pengaruh “TIKTOK” Terhadap Kreativitas Remaja Surabaya, di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi.
- Boyd, D. M & Ellison, B. N. 2008. Social Network Sites: Definition, History and Scholarship. Journal Of Computer-Mediated Communication. Vol. 13.Issue 1.
- Deriyanto, D., & Qorib, F. 2019. Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok. JISIP, 7(2)
- Dudi, Fasha Almau. 2018. Pengaruh Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Pendidik SMA Al-Huda Jati Agung Lampung Selatan. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung)
- Dwiyono, Prysmadana. 2018. Representasi Maskulinitas dalam Media Sosial (Analisis Semiotika pada Akun Instagram @Dailymanly). thesis. University of Muhammadiyah Malang.
- Fauziah, Assyifa. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tik Tok Terhadap Pengungkapan Diri Siswi SMKN 10 Kota Bekasi. Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)
- Fitri, Sulidar. 2017. Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya
- Fitri, Sulidar. 2017. Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak. Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya
- Ghozali, Imam. 2013. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hartono. 2007. Sopan Santun dalam

- Pergaulan. Bandung: Amrico.
- Kaplan, Andres & Michael H., 2010. User Of The World, Unite! The Challenges and Opportunities Of Social Media. Business Horizons. Volume 53, Issue 1, 59-68.
- Khairuni, Nisa. 2016. Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak. Jurnal Edukasi. Vol 2 NO 1.
- Khairuni, Nisa. 2016. Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak. Jurnal Edukasi Vol 2 No 1 56-68.
- Lesmana, Gusti Ngurah Aditya. 2012. Analisis Pengaruh Media Sosial Twitter Terhadap Pembentukan Brand Attachment (Studi: PT. XL AXIATA). Skripsi. Program Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Indonesia.
- Mahartika, Loudia. 2021. Viral Aksi Wanita Joget Heboh di Acara Pernikahan, Banjir Komentar Netizen. Liputan6.
- Mandibergh. 2012. Media Sosial. Bandung: Penerbit Simbiosis Rekatama Media.
- Nasrullah, Rulli. 2017. Media Sosial (Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi). Bandung: Simbiosis Rekatama.
- Novalia & Syazali Muhammad. 2014. Olah Data Penelitian Pendidikan. Bandar Lampung: Anugerah Utama Raharja
- Novi Yulaila. 2018. Peran Keluarga dalam Membentuk Karakter Sopan Santun Anak Sekolah Dasar. Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Jambi.
- Nuryama, R. 2022. Jumlah Pengguna TikTok Di Indonesia Pada 2022 - TiNewss. Retrieved July 26, 2022, from <https://www.tinewss.com/indonesiane ws/pr-1853618010/jumlah-pengguna-tiktok-di-indonesia-pada-2022>
- Poerwadarminta, W.J.S. 2005. Kamus Umum Bahasa Indonesia Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Poerwadarminta, W.J.S. 2005. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Priyatno, Dwi. 2013. Mandiri Belajar SPSS Untuk Analisis Data dan Uji Statistik. Jakarta: Mediakom.
- Puntoadi, Danis. 2011. Menciptakan Penjualan Melalui Social Media. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Riduwan, & Sunarto. 2011. Pengantar Statistika: Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis. Bandung: Alfabeta.
- Rijal Firdaos, 2016. Desain Instrumen Pengukur Afektif, (Bandar Lampung: Anugerah Utama Raharja).
- Setiadi, elly M dan Usman Kolip. 2011. Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta Dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi Dan Pemecahnya. Jakarta: Prenada Media Group.
- Shirky. 2008. Hubungan Intensitas Mengakses Sosial Media terhadap Perilaku Belajar Mata Pelajaran Produktif pada Siswa Kelas XI Jasa Boga di SMK N 3 Klaten. Dalam Yuzy Akbari Vindita Riyanti (2016). Skripsi. Yogyakarta: Pendidikan Teknik Boga FT Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALFABETA
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri, Tomahayu. 2013, Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Bermain Peran Terhadap Perilaku Sopan Santun Siswa Di MTs Al-Huda Teluk Dalam 12 Gorontalo. Skripsi Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo
- Sutikno, Sobry. 2014. Metode & Model – Model Pembelajaran. Lombok : Holistica.

- Trisiana, A, Sutikno, A, Etc, (2020). *Digitl Media-Based Character Education Model As A Learning Inovation In the Mids of A Corona Pandemic*. Webology. Vol:17 (2). Pp. 103-117.
- Trisiana, A. (2020). *Digital Literation Models For Character Education In Globalization Era*. Humanities & Social Sciences Reviews, Vol. 8 No 1.
- Trisiana, A. (2020). *The Challenges of character education: Mental Revolution Policy in the Development of Citizenship Ed*. Vol: 1, Nomor 1.