



**PERUBAHAN GAYA HIDUP PESERTA DIDIK AKIBAT MEDIA SOSIAL
DI SMA NEGERI 6 KOTA KUPANG**

Lusia Ijung

Universitas Muhammadiyah Kupang, Indonesia

Corresponding Author: lusiaijung@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini adalah (a) untuk mengetahui gaya hidup peserta didik dalam penggunaan media sosial (Tik-Tok), (b) untuk mengetahui dampak media sosial Tik-Tok terhadap gaya hidup peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan pendekatan deskriptif, teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan siswa-siswi dan guru mata pelajaran sosiologi. Hasil Penelitian ini menunjukkan beberapa temuan pertama, Gaya hidup peserta didik dalam penggunaan media sosial Tik-Tok peserta didik mendapatkan nilai positif dapat merekomendasi dari segi berpakaian untuk dirinya sehingga bisa outfit stylist dalam konteks positif. Sedangkan Konteks negatif gaya hidup peserta didik lainnya hanya cenderung menggunakan media sosial Tik-Tok baik didalam kelas maupun diluar sekolah, sehingga keaktifan belajar mengajar berkurang dan nilai sangat menurun. Kedua Dampak media sosial Tik-Tok terhadap perilaku siswa, lebih banyak terlihat dampak negatif seperti siswa kurang dalam belajar, lebih banyak memainkan HP dari pada membuka buku. Siswa juga kurang peduli terhadap lingkungan masyarakat, berkumpul membahas hal-hal tidak wajar terkhusus peserta didik lebih cenderung mencari tahu apa yang akan ditayangkan dimedia sosial ketimbang waktunya untuk belajar.

Kata Kunci: Gaya hidup; Media sosial

ABSTRACT

The aims of this study were (a) to find out the lifestyle of students in using social media (Tik-tok), (b) to find out the impact of Tik-Tok social media on the lifestyle of students. The method used in this study was this research using qualitative method, with a descriptive approach, data collection techniques were carried out through interviews, observation, and documentation with sociology students and teachers. The results of this study show the first few findings, the lifestyle of students in using social media Tik-Tok students get positive values can recommend in terms of dressing for themselves so that they can be outfit stylists in a positive context. Meanwhile, the negative context of the lifestyle of other students only tends to use Tik-Tok social media both in class and outside of school, so that teaching and learning activity decreases and grades greatly decrease. Second, the impact of Tik-Tok social media on student behavior, there are more negative impacts, such as students learning less, playing cellphones more than opening books. Students also don't care about the community environment, get together to discuss unnatural things, especially students are more likely to find out what will be broadcast on social media rather than the time to study.

Keywords: Lifestyle; Social media

PENDAHULUAN

Menurut Triandanda (2021) gaya hidup selalu melekat erat dengan pada setiap individu maupun masyarakat. Gaya hidup individu maupun masyarakat akan selalu berubah-ubah mengikuti kondisi sosial dari masyarakat. Pada dunia modern masyarakat akan selalu menggunakan gagasan mengenai gaya hidup. Gaya hidup selalu berkaitan dengan usaha untuk membuat eksis pada diri individu, gaya hidup juga mencakup

E-ISSN:

P-ISSN:

sekumpulan kebiasaan dan pola-pola respon terhadap pandangan mengenai kehidupan (Sabang and Idris 2022a, 2022b). Gaya hidup individu atau kelompok di dalam masyarakat dibentuk dari interaksi individu keindividu lain atau individu kekelompok. Gaya hidup juga dapat berubah dan berkembang berdasarkan interaksi dari individu dan lingkungan (Bourdieu 2018; Pane and Patriana 2016; Roumbanis 2019). Menurut pendapat amstrong mengatakan bahawa ada dua factor yang mempengaruhi gaya hidup seseorang yaitu factor internal yang berasal dari dalam individu dan faktor eksternal yang berasal dari luar individu. Perkembangan teknologi yang semakin canggih memberikan suatu perubahan besar dalam komunikasi yang dilakukan oleh masyarakat di era modern. Perubahan pada lembaga-lembaga sosial dalam suatu masyarakat mempengaruhi sistem-sistem sosial dalam suatu masyarakat mempengaruhi sistem-sistem sosial, termasuk nilai-nilai, pola-pola perilaku ataupun sikap-sikap dalam masyarakat itu yang terdiri dari berbagai kelompok sosial (Syahrul and Datuk 2020; Syahrul and Hajenang 2021; Syahrul and Kibtiyah 2020).

Menurut Saebani (2016) perubahan adalah terjadinya pergantian, pergeseran, pergerakan dan kata lainnya, dari yang belum ada menjadi ada, dari yang telah ada menjadi bertambah atau berkurang, dari yang kurang menjadi lengkap atau lebih, dari yang negatif menjadi positif, dari yang positif menjadi negatif, dari statis menjadi dinamis, dari dinamis menjadi statis, dan sebagainya. Perubahan merupakan hal paling mendasar terhadap lingkungan alamiah untuk meningkatkan kesadaran dirinya sendiri mengenai hubungan-hubungan dilingkungannya. Gaya hidup merupakan cara-cara terpola dalam menginvestasikan aspek-aspek tertentu kehidupan sehari-hari dengan nilai-nilai sosial; yang juga berarti gaya hidup adalah cara bermain dengan indentisas diri. Gaya hidup dengan lingkungan sosial merupakan kedua hal yang tidak dapat dipisahkan, menjadi anggota dari suatu budaya mengharuskan kita untuk menerima kebiasaan-kebiasaan maupun karakteristik dalam bentuk-bentuk budaya dari lingkuan tersebut.

Lembaga sekolah merupakan sarana yang dirancang untuk melaksanakan pendidikan. Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dan mempersiapkan generasi muda sehingga dapat menjadi individu yang memiliki karakter (Baehr 2017; Pattaro 2016; Syahrul et al. 2023; Walker, Roberts, and Kristjánsson 2014). Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan yang dijelaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, yaitu: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak

serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan menurut Rahmani dan Widayarsi (2018) diketahui proses sepanjang hayat dan perwujudan pembentuk diri secara utuh dalam arti pengembangan segenap potensi dalam rangka pemenuhan dan cara komitmen manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial, serta sebagai makhluk Tuhan. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja dalam mengubah tingka laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan Latihan (Lingard, Rawolle, and Taylor 2005; Peterson 2019; Sagalova et al. 2021; Singh and Espinoza-Herold 2014; Sumida Huaman 2011).

Gaya hidup adalah seni yang dibudayakan oleh setiap orang. Gaya hidup adalah pola tingkah laku sehari-hari segolongan manusia dalam masyarakat. Gaya hidup berkaitan erat dengan perkembangan zaman dan teknologi. Gaya hidup menjadi upaya untuk membuat diri menjadi eksis dengan cara tertentu dan berbeda dari kelompok lain. Berdasarkan pengalaman sendiri yang diperbandingkan dengan realitas sosial, individu memilih rangkaian tindakan dan penampilan mana yang menurutnya sesuai dan mana yang tidak sesuai untuk ditampilkan dengan ruang sosial. Salah satu media sosial yang sangat di minati di kalangan masyarakat lebih khusus kalangan peserta didik adalah Tik-Tok (Ali dan Asrori, 2012).

Gaya hidup atau yang biasa di sebut dengan Life Style sendiri adalah cara seseorang hidup. Sebuah gaya hidup merupakan karakteristik perilaku yang masuk akal untuk kedua orang lain dan diri sendiri dalam suatu waktu dan tempat, termasuk hubungan sosial, konsumsi, hiburan, dan berpakaian (Chang, Hsu, and Wang 2016; Maguire et al. 2015; Parr and Bonitz 2015). Perilaku dan praktek dalam "gaya hidup" adalah campuran kebiasaan, cara-cara konvensional dalam melakukan sesuatu, dan beralasan tindakan. Sebuah gaya hidup biasanya juga mencerminkan sikap individu, nilai-nilai atau pandangan dunia. Gaya hidup mencakup kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan seseorang baik dalam pola interaksi dalam lingkungannya. Menurut Piliang sifat umum dari gaya hidup, antara lain: (1) Gaya hidup sebagai pola, yakni sesuatu yang dilakukan dan tampil secara berulang-ulang; (2) mempunyai massa atau pengikut sehingga tidak ada gaya

hidup yang memiliki sifat personal atau individu; (3) mempunyai daur hidup, yang dapat diartikan memiliki kelahiran, tumbuh, puncak, surut, dan mati. Menurut Piliang (2006) gaya hidup memiliki beberapa sifat umum, antara lain: (1) gaya hidup sebagai pola, yang berarti gaya hidup merupakan sesuatu yang tampil secara berulang-ulang; (2) gaya hidup memiliki massa atau pengikut, hal tersebut dikarenakan tidak ada gaya hidup yang bersifat personal; (3) mempunyai daur hidup (life cycle), yang merupakan gaya hidup memiliki masa kelahiran, tumbuh, puncak, surut dan mati. Gaya hidup selalu menjadi cara untuk membantu diri kita agar lebih dikenal oleh orang atau dapat dikatakan eksis.

METODE

Jenis penelitian ini adalah korelasional yang melibatkan hubungan satu atau lebih variabel lain yang terjadi pada satu kelompok. Penelitian korelasi dilakukan, saat peneliti ingin mengetahui tentang ada atau tidaknya dan kuat lemahnya suatu hubungan variabel yang berkaitan dengan objek atau subjek yang diteliti. Lokasi Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 6 Kota Kupang, pemilihan lokasi ini didasarkan pertimbangan bahwa perubahan gaya hidup siswa sangat dipengaruhi oleh media sosial Tik-Tok sehingga menarik perhatian penulis untuk melakukan penelitian. Penentuan informan pada penelitian ini menggunakan Purpose Sampling. Informan yang terlibat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut 13 orang siswa kelas X1 IPS dan 2 orang Guru mata pelajaran Sosiologi SMA Negeri 6 Kota Kupang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penulis menguraikan model analisis Huberman dan Miles yang disebut sebagai model interaktif: tahap pengumpulan data, tahap reduksi data, tahap penyajian data, dan tahap verifikasi dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gaya hidup menggambarkan seluruh pola seseorang dalam beraksi dan berinteraksi di dunia maya, misalnya salah satu perubahan gaya hidupnya adalah dilihat dari pola interaksi, seperti yang kita ketahui sekarang ini para pelajar lebih senang berinteraksi melalui media sosial seperti tik-tok. Gaya hidup lainnya yang dipengaruhi oleh media sosial adalah pelajar SMA yang menjadi memiliki sifat yang berlebihan terhadap smartphone mereka. Serta trend negatif para pelajar dalam mengenakan pakaian yang tidak pantas bagi mereka sangat menonjol akhir-akhir ini terjadi di Indonesia. Pergaulan yang terlalu bebas yang marak terjadi pada siswa-siswi. Teknologi pastinya akan

mengubah gaya hidup masyarakat termasuk peserta didik, seperti halnya contoh diatas, semenjak adanya media sosial tik-tok para pelajar cenderung lebih banyak menghabiskan waktu bersama sosial media, ini sangat jelas nyata ada didalam lingkungan sekitar kita semua.

Hasil wawancara salah satu peserta didik (Marisha Stevani Amanahas) mengatakan bahwa,

Semenjak mengenal media sosial terutama aplikasi tik-tok sangat berpengaruh dengan gaya hidup saya sering malas untuk belajar, bantah orang tua bahkan guru. aktivitas saya sehari-hari hanya dengan smartphon untuk mengikuti tren dari tik-tok. (Hasil wawancara tanggal 26 Juli 2022).

Hasil wawancara diatas didukung oleh hasil observasi peneliti bahwa, siswa lebih aktif dalam menggunakan smartphone untuk mengikuti tren yang ada terutama Tik-tok dibanding belajar di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di atas maka dapat dipahami bahwa peserta didik dipengaruhi media sosial Tik-Tok sehingga dalam gaya hidup peserta didik cenderung tidak mengikuti dengan baik. Penggunaan media sosial Tik tok ini membawa perubahan yang sangat dratis terhadap peserta didik dengan mengupload video-video sehingga peserta didik merasa senang. Penggunaan media sosial Tik-tok mengakibatkan rendahnya minat belajar peserta didik karena sudah terbiasa dengan menggunakan media sosial Tik-Tok.

Hasil wawancara 26 Juli 2022 (Angel Tude) selaku siswa, mengatakan bahwa, Kami berada di era simulakra di mana keaslian dan dunia kultural yang cepat lenyap. Dunia yang dipenuhi oleh citra dan penanda suatu peristiwa dan telah menggantikan pengalaman nyata. Perkembangan teknologi digital juga erat kaitannya dengan proses simulasi, yang sarat dengan manipulasi visual.

Hasil wawancara ini didukung dengan observasi peneliti bahwa, banyak siswa yang menyalah gunakan smartphone sehingga sebagian peserta didik sangat malas untuk belajar karena sudah terbiasa dengan menggunakan aplikasi Tik-Tok demi mengukiti trend yang ada. Dari jawaban informan seperti itu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam masa percepatan perkembangan teknologi saat ini, peserta didik tentunya sangat membantu dalam kepentingan apapun tidak susah untuk mencari informasi namun dalam penggunaan media sosial Tik-tok banyak siswa yang menyalah gunakan sehingga sebagian peserta didik sangat malas untuk belajar karena sudah terbiasa dengan menggunakan aplikasi Tik-Tok dan banyak peserta didik yang bergoyang ria tidak wajar atau membuat video yang tidak sewajarnya demi mendapatkan respon dari netizen.

Hasil Wawancara (Emanuel Banu), mengatakan bahwa,

Ketika mengakses media sosial gaya hidup jauh lebih berbeda pada sebelumnya saya merasa diri semakin rajin untuk menabung, rajin untuk mencari referensi di media sosial terutama mengakses aplikasi Tik-tok untuk dapat merekomendasikan pakaian-pakaian yang cocok. Saya juga sering menirukan apa yang dilihat di dalam video Tik-tok tetapi konteks menirukan yang saya lakukan masih dalam konteks wajar, karena berdasarkan konten atau video-video yang menarik namun di sisi lain aplikasi ini mengakibatkan menurunnya minat belajar saya (Hasil wawancara tanggal 26 Juli 2022).

Hasil wawancara ini didukung oleh observasi peneliti bahwa, sebagian siswa menggunakan smartphone hanya untuk mencari materi dan menirukan apa yang terdapat dalam Tik-tok tetapi masih dalam konteks wajar. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti, maka dapat dipahami bahwa peserta didik ini mendapatkan nilai positif dalam menggunakan media sosial Tik-tok, bahkan sangat membantu mengakses media sosial tik-tok untuk dapat merekomendasi dari segi berpakaian untuk dirinya sehingga bisa outfit stylist dalam konteks positif. Namun di sisi lain peserta didik banyak menyalahgunakan aplikasi Tik-tok dengan mengupload video-video yang tidak semestinya dipertontonkan oleh orang lain. Selain itu, aplikasi Tik-tok ini membuat peserta didik melupakan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa.

Hasil wawancara dengan Guru mata pelajaran Sosiologi (Bapak Arifin) mengatakan bahwa,

Perkembangan zaman apalagi dengan media sosial Tik-tok gaya hidup siswa di dalam kelas tetap konsisten mengikuti pelajaran, ada sebagian menggunakan handphone di dalam kelas tetapi kita bisa meminimalkan penggunaan itu dengan catatan-catatan tertentu kalau pada saat penggunaan ada materi-materi sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan bisa menggunakan handphone, bukan semata-mata yang identiknya negative tetapi tidak pada saat menggunakan tik-tok, tetapi pada saat proses pembelajaran tik-tok di dalam kelas tidak ada (Hasil wawancara tanggal 26 Juli).

Wawancara di atas didukung oleh hasil observasi peneliti, bahwa sebagian siswa masih bermain handphone dengan catatan tertentu seperti siswa bermain Tik-Tok bukan pada saat pembelajaran berlangsung tetapi setelah pembelajarannya selesai dengan waktu-waktu tertentu. Maka dapat dipahami bahwa perkembangan zaman apalagi hadirnya media sosial Tik-Tok peserta didik bukan semata-mata menggunakan media sosial Tik-Tok di dalam kelas, tetapi mereka tetap konsisten mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru, ini artinya bahwa peserta didik lebih mementingkan belajar di bandingkan media sosial Tik-Tok. Penggunaan aplikasi Tik-Tok tidak selalu membawa dampak negatif terhadap peserta didik namun di sisi lain aplikasi Tik-Tok sangat membantu peserta didik untuk menghibur diri sendiri ketika jenuh dan peserta didik juga

tidak menggunakan aplikasi Tik-Tok saat berada di ruangan kelas saat kegiatan belajar mengajar dimulai.

Hal ini sejalan dengan Rahamadhan, (2020) Tik-Tok memiliki daya tarik yang mampu memberikan motivasi belajar pada peserta didik dengan mempermudah pemahaman materi pembelajaran yang di jelaskan secara jelas dengan durasi singkat dimana pesan dapat disampaikan dengan baik. Hasil Wawancara dengan Guru sosiologi (Ibu Kety) mengatakan bahwa,

Mengenal zaman media sosial terutama Tik-Tok Gaya hidup anak-anak di dalam kelas maupun di luar kelas mereka cenderung menggunakan handphone di banding buku mata pelajaran (Hasil wawancara tanggal 26 Juli 2022)

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka didukung oleh hasil observasi peneliti bahwa, Siswa cenderung menggunakan smartphone untuk mengikuti trend yang ada ketimbang membaca buku baik di ruang kelas maupun luar ruangan demi membuat konten yang tidak bermutu dari Tik-Tok. Dengan itu dapat dipahami bahwa selama pembelajaran masih ada siswa yang asik bermain handpone walaupun tidak di anjurkan oleh guru yang mengakibatkan gaya hidup peserta didik disekolah hanya cenderung menggunakan media sosial Tik-Tok baik didalam kelas maupun diluar sekolah, sehingga keaktifan belajar berkurang dan nilai sangat menurun. Aplikasi Tik-Tok ini membawa dampak negatif bagi peserta didik seperti rendahnya minat belajar peserta didik, tidak mengerjakan tugas karena sudah terbiasa dengan membuat konten-konten yang tidak bermutu.

Hasil wawancara dengan peserta didik (Karunia Agu) mengatakan bahwa, “semenjak mengenal media sosial Tik-Tok gaya hidup kami sebagai anak didik memang di utamakan adalah belajar, disatu sisi kami menggunakannya untuk mendapat followers” (Hasil wawancara tanggal 26 Juli 2022). Hasil wawancara ini di dukung dengan observasi peneliti bahwa, dengan adanya media sosial Tik-Tok anak-anak lebih sering aktif menirukan gaya hidup dan tidak menguatkan belajar. mereka hanya berfokus pada gaya hidup media sosial.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas dapat dipahami bahwa peserta didik ini tidak berpengaruh dampak dalam menggunakan media sosial Tik-Tok dalam pelajaran, bahkan peserta didik ini menambah nilai positif dari penggemarnya dalam membuat video pendek. Aplikasi Tik-Tok membawa dampak positif bagi peserta didik seperti membagikan konten yang sangat menarik untuk menghibur orang lain dan aplikasi ini juga akan mendapatkan uang apabila followers sudah mencapai target

yang sudah ditentukan oleh pemilik akun tersebut. Hal ini sejalan dengan Mana, (2021) selain itu pengguna Tik Tok dalam pembelajaran daring dapat melatih melatih kepercayaan diri pada peserta didik dengan berbagai pendekatan yang digunakan oleh pendidik memberikan tugas membuat video.

Hasil wawancara dengan peserta didik (Safronius T. Midin) mengatakan bahwa, “Kemajuan teknologi apalagi media sosial Tik-Tok kami peserta didik sangat berpengaruh sehingga gaya hidup kami untuk belajar tidak ada” (Hasil wawancara tanggal 26 Juli 2022). Hasil wawancara di atas, didukung oleh observasi peneliti bahwa, peserta didik terpegaruh dengan gaya hidup media sosial sehingga kesempatan yang sebenarnya digunakan untuk belajar malah digunakan untuk menirukan gaya hidup orang lain dengan membuat video-video yang tidak bermutu demi untuk mendapatkan like dari orang lain.

Maka dapat dipahami bahwa gaya hidup peserta didik sangat berdampak dengan media sosial Tik-Tok terhadap kurangnya minat belajar peserta didik sehingga aplikasi Tik-Tok ini menimbulkan berbagai permasalahan bagi peserta didik. Karena saat ini peserta didik sudah terbiasa menggunakan aplikasi tersebut sebagai aplikasi penghibur sehingga peserta didik tidak konsisten dengan waktu belajar dan mengerjakan tugas.

Sama halnya dengan penemuan Marini, (2019) Tik-Tok memiliki karakteristik yang dapat menghipnotis peserta didik dalam video yang di putarkan secara berulang-ulang dengan iringan musik. Hal itu pun menarik perhatian peserta didik dengan memainkan aplikasi Tik-Tok lebih banyak dibanding dengan memberikan perhatiannya dalam pembelajaran yang menyebabkan peserta didik menjadi ketagihan bermain Tik-Tok dan mengurangi waktu belajar dirumah yang mana dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hasil wawancara dengan peserta didik (Hifra) mengatakan bahwa, “Zaman modern ini, manusia dituntut untuk lebih aktif dalam kehidupan sehari-hari mereka, sehingga gaya hidup pun semakin mengalami perubahan dan saat ini dalam kehidupan sehari-hari kami tak lepas dari penggunaan smartphone dan apa lagi munculnya Tik-Tok lebih aktif untuk menggunakannya dibandingkan belajar” (Hasil wawancara tanggal 26 Juli 2022).

Hasil wawancara di dukung dengan observasi peneliti yakni, media sosial sekarang ini membuat gaya hidup remaja atau peserta didik menutup diri sehingga berpengaruh pada interaksi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. siswa lebih aktif dan mengasingkan diri dengan orang lain untuk mementingkan kemauanya bermin Tik-Tok.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti maka dapat dipahami Pada perkembangan teknologi sekarang ini telah banyak menunjukkan kemajuan yang luar biasa. Hal ini terjadi karena semakin berkembang maju sebuah peradaban manusia maka teknologi pun akan terus mengalami perkembangan untuk menyelaraskan pola peradaban manusia yang lebih modern, dan di era yang semakin dibahwa dengan demikian hal besar yang tidak kalah pentingnya yaitu gaya hidup yang dapat membuat remaja atau peserta didik mengisolasi diri atau menutup diri dari kelompok sehingga berpengaruh dalam berinteraksi antara individu dengan individu, individu dan kelompok maupun kelompok dengan kelompok menjadi berkurang di akibatkan terfokusnya dengan media sosial Tik-Tok.

Berdasarkan pernyataan diatas membuktikan bahwa aplikasi Tik-Tok sebagai aplikasi yang sering digunakan dan dikonsumsi oleh siswa. Siswa mengkonsumsi aplikasi Tik-Tok karena tampilan yang ditawarkan berbeda dengan facebook, instagram dan twitter, tapi aplikasi Tik-Tok mampu memberikan imajinasi tentang kesenangan bagi penggunanya. Ruang imajinasi yang dibuat oleh aplikasi Tik-Tok tidak hanya memberikan nuansa yang memikat hati pengguna Tik-Tok, tetapi juga memberikan imajinasi yang bersifat hiperealitas bahwa seolah-olah pengguna tersebut berada diruang yang tersimulacra oleh aplikasi Tik-Tok.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara dan penelitian yang telah dilakukan mengenai perubahan gaya hidup peserta didik akibat media sosial di SMA Negeri 6 Kupang dapat disimpulkan bahwa: Gaya hidup peserta didik dalam penggunaan media sosial Tik-Tok peserta didik mendapatkan nilai positif dapat merekomendasi dari segi berpakaian untuk dirinya sehingga bisa outfit stylist dalam konteks positif Sedangkan Konteks negatif gaya hidup peserta didik lainnya hanya cenderung menggunakan media sosial Tik-Tok baik didalam kelas maupun diluar sekolah, sehingga keaktifan belajar mengajar berkurang dan nilai sangat menurun. Dampak media sosial Tik-Tok terhadap perilaku siswa, lebih banyak terlihat dampak negatif seperti siswa kurang dalam belajar, lebih banyak memainkan HP dari pada membuka buku. Siswa juga kurang peduli terhadap lingkungan masyarakat, berkumpul membahas hal-hal tidak wajar terkhusus peserta didik lebih cenderung mencari tahu apa yang akan ditayangkan dimedia sosial ketimbang waktunya untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Baehr, Jason. 2017. "The Varieties of Character and Some Implications for Character Education." *Journal of Youth and Adolescence* 46(6):1153–61. doi: 10.1007/S10964-017-0654-Z/METRICS.
- Bourdieu, Pierre. 2018. "The Sociology of Economic Life." Pp. 78–92 in *The sociology of economic life*. USA: Routledge.
- Chang, Te-Sheng, Wei-Ting Hsu, and Tsai-Wei Wang. 2016. "Social Relationship Attitudes of Student-Athletes toward Heterosexual, Gay, and Lesbian Peers in Taiwan." *Journal of Education, Society and Behavioural Science* 16(3):1–11. doi: 10.9734/BJESBS/2016/26239.
- Lingard, Bob, Shaun Rawolle, and Sandra Taylor. 2005. "Globalizing Policy Sociology in Education: Working with Bourdieu." *Journal of Education Policy* 20(6):759–77. doi: 10.1080/02680930500238945.
- Maguire, Lisa K., Ulrike Niens, Mark McCann, and Paul Connolly. 2015. "Emotional Development among Early School-Age Children: Gender Differences in the Role of Problem Behaviours." *Educational Psychology* 36(8):1408–28. doi: 10.1080/01443410.2015.1034090.
- Pane, Murty Magda, and Rina Patriana. 2016. "The Significance of Environmental Contents in Character Education for Quality of Life." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 222:244–52. doi: 10.1016/J.SBSPRO.2016.05.153.
- Parr, Alyssa K., and Verena S. Bonitz. 2015. "Role of Family Background, Student Behaviors, and School-Related Beliefs in Predicting High School Dropout." *The Journal of Educational Research* 108(6):504–14. doi: 10.1080/00220671.2014.917256.
- Pattaro, Chiara. 2016. "Character Education: Themes and Researches. An Academic Literature Review." *Italian Journal of Sociology of Education* 8(1). doi: 10.14658/pupj-ijse-2016-1-2.
- Peterson, Andrew. 2019. "Character Education, the Individual and the Political." *Journal of Moral Education* 49(2):143–57. doi: 10.1080/03057240.2019.1653270.
- Piliang, adlin. (2006). *Hiperrealitas Kebudayaan: Semiotika, Estetika, Posmodernisme*. Bandung.
- Roumbanis, Lambros. 2019. "Symbolic Violence in Academic Life: A Study on How Junior Scholars Are Educated in the Art of Getting Funded." *Minerva* 57(2):197–218. doi: 10.1007/S11024-018-9364-2/METRICS.
- Rahmani, W., & Widyasari, N. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Media Tangram*.
- Sabang, Januarius, and Idris. 2022a. "Students' Lifestyle Change in the Industrial Revolution 4.0 at SMA Negeri 5 Kupang." *SocioEdu: Sociological Education* 3(1):25–32. doi: 10.59098/SOCIOEDU.V3I1.649.
- Sabang, Januarius, and Idris. 2022b. "Students' Lifestyle Change in the Industrial Revolution 4.0 at SMA Negeri 5 Kupang." *SocioEdu: Sociological Education* 3(1):25–32. doi: 10.59098/SOCIOEDU.V3I1.649.

- Sagalova, Vera, Siméon Nanama, Noel Marie Zagre, and Sebastian Vollmer. 2021. "Long-Term Consequences of Early Marriage and Maternity in West and Central Africa: Wealth, Education, and Fertility." *Journal of Global Health* 11:1–8. doi: 10.7189/JOGH.11.13004.
- Saebani BA, 2016. *Perspektif Perubahan Sosial*. CV Pustaka Setia, Bandung.
- Sugiyono, (2018) *Metodologi Penelitian Pendidikan(Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D)* . Bandung: Alfabeta.
- Singh, Navin Kumar, and Mariella Espinoza-Herold. 2014. "Culture-Based Education: Lessons from Indigenous Education in the U.S. and Southeast Asia." *NABE Journal of Research and Practice* 5(1):7–39. doi: 10.1080/26390043.2014.12067773.
- Sumida Huaman, Elizabeth. 2011. "Transforming Education, Transforming Society: The Co-Construction of Critical Peace Education and Indigenous Education." *Journal of Peace Education* 8(3):243–58. doi: 10.1080/17400201.2011.621374.
- Syahrul, and Amirulah Datuk. 2020. "Social Behavior of The Children of Newspaper Sellers in Kupang City to Defend Existential at School." *NUANSA: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial Dan Keagamaan Islam* 17(2):180–94. doi: 10.19105/NUANSA.V17I2.3299.
- Syahrul, and Hajenang. 2021. "Reflections on Multicultural Education for Non-Muslim Students at Muhammadiyah University, Kupang." *Jurnal Tarbiyatuna* 12(1):19–32. doi: 10.31603/TARBIYATUNA.V12I1.3593.
- Syahrul, and Mariatul Kibtiyah. 2020. "Problematika Pendidikan Anak Jalanan : (Studi Anak Penjual Koran Di Kota Kupang)." *Jurnal Basicedu* 4(4):1336–49. doi: 10.31004/BASICEDU.V4I4.531.
- Syahrul, Syahrul, Nur Wahida Yusuf, Yayuk Julyyanti, Albert K. Nautu, and Arifin. 2023. "Pembelajaran Sosiologi Secara Daring Selama Pandemi Covid-19." *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS* 17(2):136–43. doi: 10.21067/JPPi.V17I2.7462.
- Triananda, S. F., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). *Peranan Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Remaja*.
- Walker, David I., Michael P. Roberts, and Kristján Kristjánsson. 2014. "Towards a New Era of Character Education in Theory and in Practice." *Educational Review* 67(1):79–96. doi: 10.1080/00131911.2013.827631.