

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP PERILAKU ANAK SD SWASTA No. 1 HKBP BALIGE

Oleh:

Elsa Rianti Sarumaha ¹⁾

Elok Perwirawati ²⁾

Agung Cipta ³⁾

Universitas Darma Agung Medan ^{1,2,3)}

E-mail :

ryantielsa06@gmail.com ¹⁾

elokperwirawati@yahoo.com ²⁾

ciptaagungkocan@gmail.com ³⁾

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is an effect of using the TikTok application on the behavior of private elementary school children at No. 1 HKBP Balige. The research method used in this study is a quantitative research method, which is the population of fifth grade students of Private Elementary School No. 1 HKBP Balige using a population of 108 students and then collecting data with a questionnaire and distributing it to 52 respondents using the Taro Yamane formula and a sample error of 10%. The regression model in this study is simple linear regression analysis, and in research testing using the coefficient of determination test, product moment correlation test, and partial test (t test), the results of partial research testing (t test) show that each variable of using the TikTok application (variable X) has a significant influence on child behavior (variable Y). The product moment correlation test results have a correlation of 0.688 located between the degrees of relationship of 0.60 and 0.79, indicating a strong relationship.

Keywords: *TikTok Application, Behavior, Children, Influence, Students*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku anak SD Swasta No. 1 HKBP Balige. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif yang menjadi populasi siswa – siswi kelas V anak SD Swasta No.1 HKBP Balige dengan menggunakan jumlah populasi 108 pelajar lalu mengumpulkan data dengan angket dan disebarakan kepada 52 responden menggunakan rumus Taro Yamane dan *sample error* 10%. Model regresi dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier sederhana dan dalam pengujian penelitian menggunakan uji koefisien determinasi, uji korelasi product moment dan uji parsial (Uji t). Hasil pengujian penelitian secara parsial (uji t) masing-masing variabel penggunaan aplikasi TikTok (variabel X) memiliki pengaruh yang signifikansi terhadap perilaku anak (variabel Y). Hasil pengujian korelasi product moment memiliki korelasi sebesar 0,688 terletak diantara derajat hubungan 0,60 – 0,79 yaitu terdapat hubungan yang kuat.

Kata Kunci : *Aplikasi TikTok, Perilaku, Anak, Pengaruh, Pelajar.*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah membawa transformasi dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Pada perkembangan teknologi kebutuhan internet sangat

diperlukan masyarakat saat ini, internet dapat digunakan oleh siapa saja dari beberapa kalangan yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja yang membuat pengguna internet merasa terhipnotis untuk

menggunakan internet khususnya media sosial.

Internet ini merupakan salah satu teknologi yang memiliki interaksi sosial yang baru dan berbeda dari sebelumnya, dimana pada era ini dalam berinteraksi atau berkomunikasi bukan hanya dapat dilakukan *face to face* pada dunia nyata melainkan menggunakan media sosial yang di *support* dengan internet dan komunikasi yang dilakukan di dunia maya secara online dengan adanya kecanggihan teknologi memudahkan masyarakat dalam berinteraksi sosial. Menurut Sari (2017), Media sosial adalah *platform online* bagi individu untuk mengekspresikan diri sendiri, ikut serta, berkolaborasi, bertukar, dan berkomunikasi dengan pengguna lain, sehingga memunculkan komunitas virtual.

Media sosial terdiri dari beberapa aplikasi yang sering digunakan oleh para pengguna atau khalayak seperti antara lain : *Instagram, WhatsApp, Youtube, Facebook, Twitter, TikTok*. Salah satu media sosial yang saat ini jadi perbincangan dan menarik perhatian para pengguna atau khalayak dari berbagai kalangan mulai dari anak – anak, remaja hingga kalangan orang dewasa yaitu aplikasi TikTok. Aplikasi TikTok ini sudah pernah diperkenalkan pada tahun 2016 di *China* dengan sebutan *Douyin* tetapi pada tahun 2019 popularitas TikTok tersebut baru meledak di Negara Indonesia. Tiktok adalah media yang berbasis web yang dapat dilihat maupun di dengar, media ini memberikan hiburan kepada para pengguna untuk mengurangi rasa lelah setelah selesai melakukan aktivitas.

Pengguna aplikasi TikTok di kalangan anak – anak yang berusia 5-11 tahun selama pandemi atau masih menduduki bangku sekolah dasar memberi pengaruh terhadap perkembangan mental generasi penerus bangsa. Anak – anak usia tersebut lebih rentan terpengaruhi oleh teknologi saat ini karena di usia mereka saat ini masa – masa melihat lalu meniru tanpa tau dampak yang disebabkan oleh media sosial TikTok tersebut. Dampak ataupun pengaruh yang terjadi saat menggunakan

aplikasi TikTok dapat berupa dampak negatif maupun dampak positif. Dampak positif yang diberikan pada pengguna terutama anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar ialah dapat menggunakannya aplikasi tersebut menjadi sebuah konten *dance*, nyanyi, masak, hingga dosen dan guru juga memberikan konten yang bermanfaat bagi pelajar dan mahasiswa – mahasiswi sehingga menambah wawasan atau pengetahuan yang baru pada konten – konten yang muncul di beranda awal saat membuka aplikasi TikTok.

Namun seiring berjalannya waktu perkembangan aplikasi TikTok juga memberikan dampak negatif seperti, menampilkan video *sexy, trend* berjoget – joget yang tidak pantas di lihat bahkan di tonton oleh anak – anak karena konten tersebut dilakukan hanya untuk menambah *viewers* dan hal ini juga merusak moral anak – anak karena mereka meniru lalu melakukan hal yang mereka lihat pada konten – konten yang muncul pada aplikasi TikTok, hal ini terjadi kurang adanya pengawasan dari orang tua dimana anak – anak belum mengetahui yang mana tontonan yang baik untuk mereka tonton dan tontonan yang tidak baik atau tidak boleh mereka tonton. Selain itu juga, terkadang anak – anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar menjadi lupa akan kewajiban mereka sebagai anak sekolah seperti lupa mengerjakan tugas akibat keasyikan *scroll* TikTok.

Permasalahan yang akan dibahas peneliti ialah “Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perubahan Perilaku Anak SD Swasta No.1 HKBP Balige”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Baru

New media merupakan sebuah media dalam mempromosikan interaksi antara pengirim dan penerima (Puspita, 2015). Media baru sedang berkembang disebut sebagai media yang mampu menyajikan konten atau informasi secara interaktif, dan dapat dengan mudah bereaksi terhadap masukan dari audiens. Pengguna dapat

berperan aktif dalam berbagi informasi, terlibat dalam komunikasi, dan berkolaborasi satu sama lain.

Media baru muncul untuk melayani tujuan aplikasi Web 2.0, yang berkaitan erat dengan konten digital yang dapat disebarluaskan melalui internet. Hal ini pun mengalahkan kemampuan pada media yang pernah ada, kelebihanannya juga dapat mengakses arsip berita atau artikel yang pernah ditayangkan sebelumnya selama bertahun – tahun. *New media* dikatakan sebagai sebuah ajrangan sosial modern dikarenakan menggunakan teknologi informasi yang canggih. Pengguna media baru disebut dengan istilah *user* atau penerima pesan sehingga seorang *user* dapat melakukan hal yang tidak hanya melihat, menonton maupun mendengarkan tetapi media baru ini memodifikasi para pengguna dengan menciptakan sebuah kreativitas seperti dalam membuat konten dan aplikasi.

2.2 Media Sosial

Pada dasarnya, kata ini menandakan pengantar atau perantara. Media sosial telah merubah gaya hidup para khalayak yang biasanya narsis di lingkungan sekitar tetapi dalam dunia nyata dengan adanya media sosial dapat mengekspresikan diri melalui postingan foto/video (Mahendra, 2017), sedangkan menurut Marx, Sosial melibatkan kolaborasi atau saling ketergantungan antar individu dalam membentuk karakteristik masyarakat yang baru. Dalam jejaring sosial, memanfaatkan media sosial merupakan segmen dari media baru. Fungsi ini mirip dengan media baru dengan terlibat dalam interaksi untuk berbagi informasi dan memberikan pembaruan *real-time* pada aktivitas sehari-hari melalui platform media sosial. Dengan munculnya media sosial memberi pengaruh terhadap kehidupan sosial dalam bermasyarakat. Perubahan yang terjadi ialah perubahan dalam bentuk hubungan sosial, maupun kelompok masyarakat. Aplikasi berbasis media sosial di era ini menjadi salah satu sumber informasi yang banyak digunakan oleh anak – anak muda hingga orang dewasa .

2.3 Aplikasi TikTok

TikTok merupakan platform media sosial yang populer diseluruh kalangan masyarakat pada saat ini. TikTok menjadi salah satu aplikasi yang memiliki keunikan dan daya tarik pengguna untuk mengunduh aplikasi tersebut dibandingkan aplikasi lainnya akibatnya fenomena media sosial TikTok ini memiliki banyak sudut pandang dari berbagai pengguna.

Memanfaatkan aplikasi TikTok melibatkan interaksi dengan video singkat yang berisi beragam ekspresi kreatif, yang dapat berupa visual dan pendengaran. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk meniru atau mendapatkan inspirasi dari video lain, dan juga menawarkan opsi untuk memasukkan musik ke dalam video. (Nugroho, 2018).

Aplikasi TikTok digunakan secara luas sebagai media untuk menampilkan kreativitas atau menyampaikan konten informatif melalui video yang dipasangkan dengan musik atau lagu. Kombinasi ini meningkatkan penyampaian informasi dan memiliki potensi untuk memikat pemirsa, yang mengarah pada peniruan dan penyebaran konten TikTok secara viral. Dalam ranah platform media sosial, TikTok menonjol dengan menawarkan beragam pilihan berbagi konten, termasuk tantangan video, pertunjukan *lipsync*, bernyanyi, dan menari. Keragaman ini sebagian besar disebabkan oleh banyaknya pengguna TikTok yang memanfaatkan strategi promosi melalui video dan presentasi langsung.

Media sosial TikTok ini dalam pembuatan video memiliki durasi kurang lebih 15 – 60 detik. TikTok memunculkan *special effects* yang unik. Dengan hal ini pembuat video pada TikTok disebut konten kreator dengan adanya *special effects* dapat mengembangkan bajat para konten kreator dengan menambah *background* yang ada pada aplikasi TikTok tersebut. Walaupun banyak *platform* media sosial yang memiliki beranda atau *feed* konten yang berisi postingan yang dibuat oleh konten kreator dan kemudian dapat beralih ke beranda lainnya dengan *scroll* video

TikTok yang *fyp (For Your Page)*, selain itu juga para pengguna dapat melihat profil, mengirim pesan kepada konten kreator. Selain itu juga untuk mendapatkan sebuah aplikasi TikTok memudahkan pengguna *online content creator* dengan mencari melalui pengunduhan dalam *playstore* atau *appstore* yang terdapat pada *smartphone* (Adawiyah, 2020).

Penggunaan aplikasi TikTok ini juga dapat mengasah kreativitas anak – anak sebagai media penghibur mereka dan tempat untuk menambah wawasan yang positif pada media sosial tersebut. Aplikasi TikTok ini diketahui oleh anak – anak dengan melihat orang dewasa menggunakan aplikasi ini, kemudian kalangan anak – anak akan mengikuti dan memainkan aplikasi TikTok serta mencoba filter – filter dan bersenang – senang. Aplikasi ini membuat anak – anak ketagihan dalam menggunakan aplikasi TikTok yang menjadi media hiburan dengan menampilkan video seperti gambar di bawah ini, sehingga mereka bertingkah laku tidak sesuai dengan usianya. (Valiana, Suriana, & Fazilla, 2020).

2.4 Pengertian Perilaku

Aplikasi TikTok mendorong perubahan perilaku individu muda. Perubahan perilaku adalah sebuah model di mana seseorang beradaptasi berdasarkan pengamatan dan pelajaran yang diperoleh dari orang lain, pengalaman pribadi, serta interaksi dengan keluarga dan teman. Proses pengembangan diri inilah yang membentuk karakter seseorang, dan dipengaruhi oleh kebutuhan pribadi dalam situasi sehari-hari dan konteks tertentu. (Irwan, 2017).

Perilaku memerlukan sikap sosial yang secara konsisten ditunjukkan dalam suatu tindakan tertentu, yang sering disebut sebagai norma budaya atau kebiasaan. Skinner ialah seorang ahli psikologi dalam Notoatmodjo (2012) mendefinisikan Perilaku mengacu pada jawaban atau interaksi individu dengan pemicu eksternal. Dengan demikian, perilaku ini mencakup tindakan atau perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang, baik yang disaksikan secara

langsung maupun yang diamati oleh pengamat eksternal.

Menurut Bloomm (1980) dalam Notoatmodjo (2012) membagi perilaku manusia menjadi 3, sebagai berikut :

- Pengetahuan (Kognitif)

Pengetahuan adalah ranah yang paling penting dalam membentuk tindakan seseorang. Perkembangan kognitif ini juga juga mempengaruhi pengetahuan anak – anak yang terlalu sering mengakses media sosial dalam jangka waktu yang lama, seperti hilangnya kemampuan anak dalam hal fokus, perubahan tingkah laku serta mengurangnya komunikasi terhadap orang lain.

- Sikap (Afektif)

Sikap adalah respons atau balasan dari seorang individu yang belum sepenuhnya menerima stimulus atau objek. Hal ini menyiratkan bahwa sikap, yang dapat mengindikasikan kecenderungan untuk bereaksi terhadap rangsangan tertentu dalam situasi sehari-hari, mencakup respons emosional terhadap pemicu sosial. (Notoadmodjo, 2012).

- Tindakan (Psikomotor)

Tindakan adalah aksi yang dilakukan oleh seseorang untuk menyampaikan evaluasi atau sudut pandang.

2.5 Pengertian Anak

Anak (jamak : anak – anak) merupakan lawan jenis lelaki dan perempuan yang belum matang/pubertas. Secara psikologis, anak diartikan sebagai periode perkembangan yang mengarah mulai masa bayi sampai usia enam tahun, periode ini disebut prasekolah, selanjutnya pada usia tujuh tahun sampai perkembangan setara dengan tahun – tahun sekolah dasar.

3. METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian metode yang dilakukan ialah metode penelitian pendekatan kuantitatif.

Teknik pengumpulan data penelitian yang digunakan ialah teknik menyebarkan angket. Angket penelitian ini berisi daftar pertanyaan yang disebar kepada responden. Peneliti mengambil sampel menggunakan rumus Taro Yamene dengan sample error

10% yaitu 52 responden dari 108 populasi dan dalam mengukur skala penelitian menggunakan Skala Likert dengan memakai 5 skor setiap pertanyaan. Lalu dalam melakukan teknik analisis data yang digunakan ialah teknis analisis statistik

deskriptif, analisis *crosstab*, uji validitas, uji realibilitas, uji hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana, uji koefisien determinasi, uji korelasi pearson product moment dan uji parsial (uji t).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Uji Tabel Frekuensi Skor Jawaban Responden

Indikator X	Pernyataan	Jawaban					
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	
Frekuensi	Saya sering membuka aplikasi TikTok dan scroll beranda(Fyp) TikTok	F	23	29	0	0	0
		%	44.2	55.8	0	0	0
	Saya gemar menggunakan aplikasi TikTok setiap hari	F	4	17	6	18	7
		%	7.7	32.7	11.5	34.6	13.5
	Saya tertarik menggunakan aplikasi TikTok	F	10	24	8	9	1
		%	19.2	46.2	15.4	17.3	1.9
Durasi	Saya menggunakan aplikasi TikTok dalam jangka waktu yang lama	F	5	16	15	14	2
		%	9.6	30.8	28.8	26.9	3.8
	Saya ketergantungan dalam menggunakan aplikasi TikTok dan melewati waktu istirahat	F	3	13	5	20	11
		%	5.8	25.0	9.6	38.5	21.2
	Saya menggunakan aplikasi TikTok lebih dari penggunaan 2 jam	F	6	16	15	11	4
		%	11.5	30.8	28.8	21.2	7.7
Partisipasi	Saya memberikan suka (<i>like</i>) pada video konten kreator yang menarik perhatian	F	26	20	4	2	0
		%	50.0	38.5	7.7	3.8	0
	Saya memberikan komentar (<i>comment</i>) pada video beranda (<i>fyp</i>) TikTok	F	12	11	10	10	3
		%	28.8	21.2	19.2	19.2	5.8
	Saya membagikan video yang menarik pada aplikasi TikTok agar pengguna lain dapat melihat konten tersebut	F	11	21	6	8	6
		%	21.2	40.4	11.5	15.4	11.5
Isi	Saya sering	F	15	11	10	13	3

Indikator X	Pernyataan	Jawaban					
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	
	menggunakan filter pada aplikasi TikTok	%	28.8	21.2	19.2	25.0	5.8
	Saya suka mengekspresikan diri dengan mengikuti <i>trend</i> atau viral yang pada aplikasi TikTok	F	10	19	16	6	1
		%	19.2	36.5	30.8	11.5	1.9
	Saya selalu mengikuti dan menyanyikan lagu yang viral pada aplikasi Tiktok	F	19	24	5	2	2
		%	36.5	46.2	9.6	3.8	3.8
	Saya mendapatkan hal-hal baru dalam konten video TikTok	F	16	26	9	0	1
		%	30.8	50.0	17.3	0	1.9
	Saya menjadi kreatif dalam menggunakan aplikasi TikTok	F	11	14	17	4	6
		%	21.2	26.9	32.7	7.7	11.5

Indikator Y	Pernyataan	Jawaban					
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	
	Saya mendapatkan informasi yang ada pada aplikasi TikTok	F	14	20	13	2	3
		%	26.9	38.5	25.0	3.8	5.8
	Saya tertarik dan belajar mengikuti tarian atau gerakan pada aplikasi TikTok	F	14	19	8	6	5
		%	26.9	36.5	15.4	11.5	9.6
	Saya menonton video TikTok membuat wawasan saya bertambah	F	8	19	17	7	1
		%	15.4	36.5	32.7	13.5	1.9
	Saya mendapat pengalaman belajar tentang bahasa asing di aplikasi TikTok	F	18	22	4	6	2
		%	34.6	42.3	7.7	11.5	3.8
	Saya mendapat pengetahuan tentang berbagai budaya luar dari video konten TikTok	F	17	29	5	0	1
		%	32.7	55.8	9.6	0	1.9
	Saya memposting video pada aplikasi TikTok	F	8	16	14	9	5
		%	15.4	30.8	26.9	17.3	9.6
	Saya mengikuti perkembangan <i>trend</i>	F	7	18	17	8	2
		%	13.5	34.6	32.7	15.4	3.8

Indikator Y	Pernyataan	Jawaban					
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	
	pada aplikasi TikTok untuk <i>update</i> di media sosial						
	Saya mengikuti <i>trend</i> atau viral bahasa – bahasa baru (gaul) yang muncul di beranda TikTok	F	12	17	13	9	1
		%	23.1	32.7	25.0	17.3	1.9
	Saya menyukai cuplikan – cuplikan film yang muncul pada beranda TikTok	F	3	4	20	17	8
		%	5.8	7.7	38.5	32.7	15.4
	Saya mengekspresikan diri dengan menggunakan fitur – fitur aplikasi TikTok	F	2	14	18	14	4
		%	3.8	26.9	34.6	26.9	7.7
Tindakan	Saya setiap hari membuka aplikasi TikTok tanpa henti dan berulang – ulang	F	6	13	11	22	0
		%	11.5	25.0	21.2	42.3	0
	Saya sering melewatkan kewajiban sekolah	F	11	15	7	9	10
		%	21.2	28.8	13.5	17.3	19.2
	Saya sering kurang fokus belajar karna menggunakan aplikasi Tiktok	F	14	14	7	11	6
		%	26.9	26.9	13.5	21.2	11.5
	Saya mengunduh aplikasi TikTok karena menarik perhatian	F	28	24	0	0	0
	%	53.8	46.2	0	0	0	

Sumber : Hasil Olahan SPSS 26 (2023)

Berdasarkan tabel diatas, telah diketahui bahwa setiap indikator pada variabel X dan variabel Y memiliki nilai dominan pada penggunaan skala likert. Pada variabel X indikator Frekuensi lebih dominan responden sering membuka aplikasi TikTok dan *scroll* beranda (*Fyp*) TikTok menyatakan setuju sebanyak 29 (55.8%), indikator durasi lebih dominan responden ketergantungan dalam menggunakan aplikasi TikTok dan melewatkan waktu istirahat menyatakan tidak setuju sebanyak 20 (38.5%), indikator partisipasi lebih dominan responden

memberikan suka (*like*) pada video konten kreator yang menarik perhatian menyatakan sangat setuju sebanyak 26 (50.0%), indikator isi lebih dominan responden suka mengekspresikan diri dengan mengikuti *trend* atau viral yang pada aplikasi TikTok menyatakan setuju sebanyak 19 (36.5%), indikator saling terhubung lebih dominan mendapatkan hal - hal baru dalam konten video TikTok menyatakan setuju sebanyak 26 (50.0%). Selanjutnya, variabel Y indikator pengetahuan lebih dominan mendapat pengetahuan tentang berbagai budaya luar dari video konten TikTok

menyatakan setuju sebanyak 29 (55.8%), indikator sikap lebih dominan menyukai cuplikan – cuplikan film yang muncul pada beranda TikTok menyatakan ragu – ragu sebanyak 20 (38.5%), terakhir indikator tindakan lebih dominan mengunduh aplikasi TikTok karena menarik perhatian menyatakan sangat setuju sebanyak 28 (53.8%).

4.1 Hasil Uji Validitas

Penyebaran angket dilakukan dengan penyebaran kepada 52 responden. Tolak ukur untuk menetapkan validitas terpenuhi ketika $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan signi fikansi 0,1%. Dalam uji instrumen penelitian uji validitas, menggunakan *degree of freedom* (df) dengan perhitungan $df = n - 2 = 52 - 2 = 50$. Perhitungan uji validitas menggunakan SPSS yang menunjukkan setiap item pertanyaan X (penggunaan aplikasi TikTok) dan Y (Perilaku anak) ada 14 pertanyaan, ($r_{tabel} = 0,230$). Maka hasil dari variabel X dan variabel Y dinyatakan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu keseluruhan item pertanyaan valid.

4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Pada komponen sebuah variabel X dan Y akan dikatakan reliabel jika memiliki *Cronbach Alpha* $> 0,60$.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Reliability Statistics

Sumber : Hasil Olahan SPSS 26 (2023)

Berdasarkan tabel diatas, dinyatakan bahwa setiap nilai *Cronbach Alpha* variabel X dan variabel Y melebihi atau $> 0,60$. Dapat dilihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk variabel X Penggunaan Aplikasi TikTok adalah 0,786 dengan jumlah item pertanyaan 14 dan nilai *Cronbach's Alpha* untuk variabel Y perilaku anak adalah 0,804 dengan jumlah item pertanyaan 14. Kesimpulannya, bahwa hasil dari uji reliabilitas dari instrumen penelitian dapat diterima dan dinyatakan reliabel.

4.3 Analisis Regresi Linier Sederhana

Tabel 3. Hasil uji regresi linier sederhana Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients	
		B	Std. Error
1	(Constant)	12.969	5.379
	Penggunaan aplikasi TikTok	0.718	0.107

Sumber : Hasil Olahan SPSS 26 (2023)

Berdasarkan data tabel di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

$$Y = 12.969 + 0,718X$$

Persamaan regresi tersebut mengandung makna bahwa :

- Nilai Konstanta sebesar 12.969 yang berarti bahwa penggunaan aplikasi TikTok (X) sama dengan nol (0) atau tidak meningkat maka perilaku anak (Y) akan tetap bernilai sebesar 12.969.
- Nilai koefisien variabel penggunaan aplikasi TikTok (X) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi TikTok (X) bernilai positif terhadap perilaku anak (Y) sebesar 0,718, hal ini menunjukkan

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items
X	0.786	14
Y	0.804	14

bahwa jika pengaruh penggunaan aplikasi TikTok yang searah artinya jika penggunaan aplikasi TikTok ditingkatkan sebesar satu satuan konstan, maka besarnya perilaku anak akan bertambah sebesar 0,718 satuan.

4.4 Analisis Koefisien Determinasi

Tabel 4. Hasil Uji Analisis Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.688 ^a	0.473	0.463	5.971

Sumber : Hasil Olahan SPSS 26 (2023)

Berdasarkan tabel di atas dijelaskan bahwa besarnya nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,688. Hasil SPSS diperoleh koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,473 atau 47,3%. Hal ini menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi TikTok berpengaruh 47,3% terhadap perilaku anak sedangkan sisanya sebesar 52,7% disebabkan oleh faktor lain yang tidak dilakukannya atau diteliti oleh penulis.

4.5 Uji Hipotesis Korelasi Pearson Product Moment

Tujuan uji korelasi ini adalah mengetahui sejauh mana hubungan antar variabel, yang ditunjukkan oleh koefisien korelasi. Hubungan antara variabel X dan Y dapat bersifat positif atau negatif.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Korelasi Pearson Product Moment Correlations

		Penggunaan aplikasi TikTok (X)	Perilaku Anak (Y)
Penggunaan aplikasi TikTok (X)	Pearson Correlation	1	.688**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	52	52
Perilaku Anak (Y)	Pearson Correlation	.688**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	52	52

Sumber : Hasil Olahan SPSS 26 (2023)

Berdasarkan tabel korelasi di atas, telah diketahui nilai hubungan signifikansi antara penggunaan aplikasi TikTok dengan perilaku anak sebesar 0,000 yang artinya sesuai dengan dasar pengambilan keputusan. Jika nilai Signifikansi < 0,1, maka berkorelasi, Jika nilai Signifikansi > 0,1, maka tidak berkorelasi. Maka dapat dilihat bahwa pada tabel di atas bahwa penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku anak memiliki signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,1 atau $0,000 < 0,1$.

Hasil kesimpulan yang diperoleh pada tabel di atas, telah diketahui signifikansi hasil hipotesis tersebut diperoleh hasil $0,000 < 0,1$ yang menunjukkan signifikansi, maka dinyatakan bahwa hubungan signifikansi. Dalam *Pearson Correlation* perilaku anak sebesar 0,688 pada skala 0,60 – 0,79. Hal ini menunjukkan hubungan berkorelasi kuat. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi TikTok bersignifikansi terhadap perilaku anak dengan hubungan korelasi kuat.

4.6 Uji Parsial (Uji t)

Dalam uji ini digunakan kriteria taraf signifikansi sebesar 10% (0,1) dan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Adapun ketentuan dalam mencari t_{tabel} diperoleh dengan cara jumlah responden $df = n - k$ (jumlah variabel), jadi $df = n - k = 52 - 2 = 50$ dilihat dari distribusi nilai t_{tabel} 1,675.

Tabel 6. Hasil Uji Uji Parsial (Uji t) Coefficients^a

Model		t	Sig.
1	(Constant)	2.411	.020
	Penggunaan aplikasi TikTok	6.704	.000

Sumber : Hasil Olahan SPSS 26 (2023)

Berdasarkan hasil uji parsial (uji t) pada tabel di atas, telah diketahui bahwa nilai t_{hitung} 6,704 > t_{tabel} 1,675. Hal ini dapat dilihat dari signifikansi penggunaan aplikasi TikTok (X) $0,000 < 0,1$. Sesuai

dengan kriteria di atas jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, H_a diterima yang berarti ada pengaruh positif antara pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku anak.

5. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dan bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku Anak SD Swasta No. 1 HKBP Balige”. pengolahan data dilakukan melalui *software* program SPSS *version 26 for windows*. Penggunaan aplikasi TikTok mengacu pada perubahan perilaku anak yang memberikan dampak positif maupun dampak negatif. Hal ini menunjukkan bahwa ada dampak positif dari teori dan hasil penelitian terhadap perilaku anak.

Pada uji hipotesis menggunakan uji t dan regresi linier sederhana, dimana penggunaan aplikasi TikTok (X) memiliki nilai t_{hitung} sebesar 6.704 dengan tingkat signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000. Apabila pengambilan keputusan dilihat dari t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($6.704 > 1,675$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,1$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti penggunaan aplikasi TikTok secara parsial (uji t) dan secara signifikansi berpengaruh positif terhadap perilaku anak. Sehingga hipotesis yang diperoleh pada variabel X dan Variabel Y diterima.

5. SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan data di atas, maka disimpulkan penggunaan aplikasi TikTok mempengaruhi perilaku anak SD Swasta No.1 HKBP Balige. Hal ini terbukti dengan diketahui dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6.704 > 1,675$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,1$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya Penggunaan Aplikasi TikTok secara parsial atau uji t dan secara signifikansi berpengaruh positif terhadap perilaku anak sehingga hipotesis pada variabel X dan Variabel Y diterima. Maka dalam regresi linier sederhana penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku anak

dengan persamaan regresinya $Y = 12.969 + 0,718X$. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku anak akan mengalami perubahan sekitar 0,718 pada setiap perubahan yang terjadi dalam penggunaan aplikasi TikTok. Dalam pengujian hipotesis uji koefisien korelasi *pearson product moment* yang telah dilakukan, maka diperoleh koefisien korelasi 0,688 dengan nilai signifikansi 0,000 yang artinya sesuai dengan nilai signifikansi $> 0,1$ hasil hipotesis tersebut diperoleh hasil $0,000 < 0,1$ yang menunjukkan signifikansi. Dalam *Pearson Correlation* perilaku anak sebesar sebesar 0,688 pada skala 0,60 – 0,79. Hal ini menunjukkan hubungan berkorelasi kuat.

6.2 Saran

Bagi siswa – siswi dalam menggunakan media sosial aplikasi TikTok jangan sampai melupakan kewajiban sekolah serta dapat lebih fokus belajar dan terpenting dapat mengatur waktu penggunaan dalam menggunakan *smartphone*. Begitu juga orang tua dapat mengawasi dan mengontrol aktivitas anak – anak agar menggunakan aplikasi TikTok dengan menjadikan media pembelajaran dan dapat mengefektifitaskan waktu untuk belajar. Sebagai siswa – siswi sebaiknya menggunakan internet dengan tujuan yang baik dengan menjadikan TikTok sebagai media informasi, hiburan tentang segala kegiatan yang dapat membuang kepenatan serta dapat menjadikan pengalaman baru dari yang tidak tahu menjadi tahu, agar memiliki aplikasi TikTok dapat merubah pemikiran yang baik dan positif.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, D. P. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 135–148. <https://doi.org/10.21107/ilkom.v14i2.7504>
- Aji, Wisnu Nugroho. (2018). Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran

- Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia* 432-437.
- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Halamury, M. F. (2019). TEORI BEHAVIORISME (Theory of Behaviorism). *Researchgate, February*, 0–32.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34507.44324>
- Bimo Mahendra, “Eksistensi Sosial Remaja dalam media sosial,” *Jurnal Visi Komunikasi*, 16, no.01, (2017):154
- Irwan. (2017). *Etika dan Perilaku Kesehatan*. Gorontalo : CV. ABSOLUTE MEDIA
- Jayanata, G. (2022). Dampak Media Sosial Tik Tok Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar Negeri 42 Di Desa Padang Peri Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma. *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu*, 1–79.
- Nisrina, I., & Indonesia, U. P. (2023). *PENGARUH NEGATIF PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP PRILAKU AKHLAK MAZMUMAH MAHASISWA DI JAWA BARAT* Ismi Nisrina Soleh dan. *January*.
- Notoatmodjo Soekidjo, 2012. *Promosi kesehatan dan perilaku kesehatan*. Rineka Cipta. Jakarta 247 halaman.
- Nur, E., Asdiniah, A., & Lestari, T. (2021). *Pengaruh Media Sosial Tiktok terhadap Perkembangan Prestasi Belajar Anak Sekolah Dasar*. 5, 1675–1682
- Puspita, Yesi. (2015). The Usage of New Media to Simplify Communication and Transaction of Gay Prostitute. *Jurnal Pekommas*, 18(3), 203–212.
- Sari, N. (2020). Teori Belajar Behaviorisme. *Jurnal Psikologi*, 03, 57.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.32015.43684>
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R&D* (Sutopo.DR.Ir (ed.); kedua). Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Sulistiyani. (2011). Media Baru, Visi Khalayak Aktif Dan Urgensi Literasi Media. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 1(2), 90.
- Valiana, L., Suriana, & Fazilla, S. (2020). Dampak penggunaan aplikasi tik tok terhadap perkembangan karakter siswa kelas vi min 1 aceh utara. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(1), 75–84. Retrieved from <https://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/genderang-asa/article/download/1073/766/>
- Yusuf, M. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan* (Pertama). PREN