

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap Perilaku Remaja Usia 12-18 tahun di Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar

Evi Setiani¹, Nur Afiah², Muji Rahayu³, Salam Haryanto⁴

^{1,2,3,4} IAI DDI Polewali Mandar

E-mail korespondensi: nurafiah@ddipolman.ac.id



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Abstract

The purpose of the study was to determine the effect of using Tiktok applications on the behavior of adolescents aged 12-18 years in Bumimulyo Village, Wonomulyo District, Polewali Mandar Regency. This type of research was quantitative research with research subjects, namely teenagers aged 12-18 years in Bumimulyo Village with a population of 100 people while the sample used was 25 people. The procedure produces data in the form of numbers and observations on the behavior of adolescents aged 12-18 years in Bumimulyo Village. Data was collected by observing the distribution of questionnaires and documentation. Data analysis was performed using validity test, normality test, linearity test, and hypothesis testing (T test and F test). The results of this study indicate that there is a very significant influence between the Tiktok application on the behavior of adolescents aged 12-18 years. This is in accordance with the calculation of the study using the SPSS version 25 program which uses hypothesis testing, the value of $t_{count} > t_{table}$ is $5.388 > 0.396$. Then there is the influence of the Tiktok application on the behavior of adolescents aged 12-18 years.

Keywords: Use of Tiktok Applications, Behavior of Teenagers Age 12-18 Years

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Penggunaan aplikasi Tiktok terhadap perilaku remaja Usia 12-18 Tahun di Desa Bumimulyo Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar, Sulawesi Barat, Indonesia. Subyek penelitian pada penelitian kualitatif ini adalah remaja usia 12-18 tahun di Desa Bumimulyo dengan jumlah populasi sebanyak 100 orang dengan sampel berjumlah 25 orang. Prosedur penelitian menghasilkan data berupa angka dan pengamatan perilaku remaja usia 12-18 tahun di Desa Bumimulyo. Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan observasi penyebaran angket dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji validitas, uji normalitas, uji linearitas, dan uji hipotesis (uji T dan uji F). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang sangat signifikan antara aplikasi Tiktok terhadap perilaku remaja usia 12-18 tahun. Hal ini sesuai dengan perhitungan penelitian dengan menggunakan program SPSS versi 25 yang menggunakan uji hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,388 > 0,396$. Maka terdapat pengaruh aplikasi Tiktok terhadap perilaku remaja usia 12-18 tahun.

Kata Kunci: Penggunaan Aplikasi Tiktok, Perilaku Remaja Usia 12-18 Tahun

1. Pendahuluan

Era globalisasi menuntut perubahan dan dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Perubahan ini disebabkan oleh efek internet. Masyarakat Indonesia dari segala usia dan tingkat sosial ekonomi dapat menggunakan teknologi ini. Termasuk remaja yang berada pada tahap produktif dan inovatif, sehingga memiliki rasa ingin tahu dalam mendapatkan informasi (Meilinda et al., 2020). Youtube adalah jaringan media sosial paling populer di Indonesia, dengan pengguna berusia mulai dari 16 hingga 64 tahun yang paling banyak menggunakannya. Persentase orang yang memanfaatkan YouTube sudah mencapai 88 persen. WhatsApp adalah platform media sosial yang paling sering

digunakan berikutnya, dengan 84 persen pengguna mengaksesnya, diikuti oleh Facebook dengan 82 persen dan Instagram dengan 79 persen (Jayani, 2020). Setiap individu memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dan bertukar informasi dengan orang-orang dari semua lapisan masyarakat berkat media sosial. Platform media sosial tik tok adalah salah satu platform media sosial yang paling umum digunakan saat ini, khususnya bagi para remaja.

Dikutip dari jurnal Devri Aprilian dkk, Winarno menyimpulkan bahwa sebuah aplikasi sinkronisasi bibir (*lipynch*) itu telah diunduh lebih dari 50 juta pengguna di *Google Play* (Aprilian et al., 2019). Sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018, *Tiktok* mengukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali. Jumlah itu mengalahkan aplikasi populer lainnya seperti: *Youtube*, *WhatsApp*, *Facebook*, *Messenger*, dan *Instagram* (Rahmawati, 2019). Aplikasi *Tiktok* atau yang lebih dikenal dengan *Douyin*, secara harfiah berasal dari Cina, dan diluncurkan pada bulan September 2016 oleh Zhang Yiming. Aplikasi *Tiktok* adalah platform video pendek yang dibuat dengan durasi 15 sampai 30 detik yang berisikan video-video menarik dan lucu juga didukung oleh musik divideonya (Fauziah, 2019).

Tiktok merupakan aplikasi yang menyajikan hiburan para penggunanya, dengan fitur video dan musik dengan durasi waktu hanya sekitar 30 detik saja atau lebih sederhananya dalam sebuah platform sosial video pendek yang dipadukan dengan musik. *Tiktok* juga sudah terdaftar di *playstore* yang mana *playstore* sendiri juga sebagai aplikasi fasilitas google yang memudahkan pengguna *handphone* untuk mengakses atau mendownload aplikasi-aplikasi lainnya seperti *Tiktok* (Aji & Setiyadi, 2020).

Hadirnya *Tiktok* di Indonesia dimulai pada September 2017 dan menjadi viral di Indonesia pada awal tahun 2018. Akan tetapi pada tanggal 3 Juli 2018 *Tiktok* pernah diblokir oleh pemerintah Indonesia karena dianggap tidak bermanfaat oleh sebagian masyarakat. Kemkominfo telah melakukan pemantauan mengenai aplikasi ini selama sebulan dan mendapati banyak sekali masuknya laporan yang mengeluh tentang aplikasi ini, terhitung sampai tanggal 3 Juli laporan yang masuk mencapai 2.853 laporan (Buana & Maharani, 2020)

Dapat penulis simpulkan bahwa aplikasi *Tiktok* merupakan jaringan sosial yang menyajikan video musik pendek dengan durasi 30 detik. *Tiktok* bisa di download melalui *playstore* sehingga mudah diakses oleh siapapun di antaranya anak-anak, remaja, orang dewasa serta orang tua. Pengguna bebas berkreasi menggunakan aplikasi *Tiktok* baik konten positif maupun konten negatif. Salah satunya adalah dapat meningkatkan perilaku narsisme (Aprilian et al., 2020) yang jika berlebihan akan cenderung memberikan dampak negative.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh aplikasi *Tiktok* terhadap perilaku remaja usia 12-18 tahun di Desa Bumimulyo Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Lokasi penelitian yang akan ditempati oleh peneliti yaitu di Desa Bumimulyo Kecamatan Wonomulyo, Kabupaten Polewali Mandar. Karena lokasi tersebut mudah dijangkau oleh peneliti, dan peneliti juga ingin mengetahui perilaku remaja yang ada di Desa Bumimulyo tersebut.

Populasi yang diambil dalam penelitian ini yaitu sebagian remaja umur 12-18 tahun yang ada di Desa Bumimulyo yang terdiri dari 4 dusun dengan jumlah 100 orang remaja. Yang dijadikan sampel oleh peneliti sekitar 25 orang, tepatnya 25% dari populasi dengan interval kepercayaan 0,05. Dalam penelitian ini juga peneliti menggunakan sampel acak (*simple random sampling*). Sumber data yang diperoleh peneliti melalui angket atau *google form* dari hasil jawaban responden dan juga berasal dari hasil dokumentasi yang dilakukan. Sehingga instrument yang digunakan oleh peneliti yaitu pedoman observasi, kuesioner berupa pertanyaan atau angket, dan dokumentasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) Observasi: teknik pengumpulan data observasi dilakukan dengan pengamatan langsung. Observasi pada penelitian ini adalah peneliti memantau akun *Tiktok* remaja usia 12-18 tahun di Desa Bumimulyo Kecamatan Wonomulyo. 2) Angket online dan daring: pertanyaan yang diberikan kepada responden merupakan pertanyaan yang diperlukan untuk penelitian khususnya tentang pengaruh penggunaan aplikasi *TikTok* pada perilaku remaja. Selanjutnya, untuk untuk menentukan atau mempermudah responden menjawab

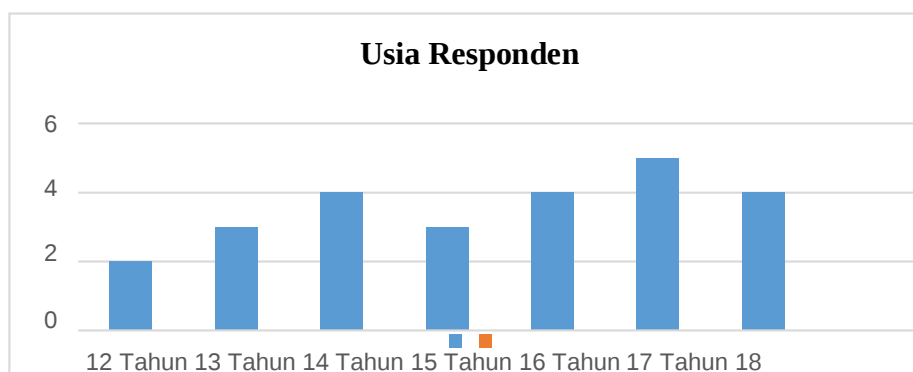
maka peneliti menggunakan skala *Likert*.3) dan terakhir adalah 3) Dokumentasi yang dimaksud pada penelitian ini adalah akun *Tiktok* pada remaja usia 12-18 tahun di Desa Bumimulyo Kecamatan Wonomulyo.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini bersifat kuantitatif dimana data yang dihasilkan akan berbentuk angka. Dari data yang didapat dilakukan analisis dengan menggunakan SPSS versi 25. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi *Tiktok* terhadap perilaku remaja usia 12-18 tahun di Desa Bumimulyo. Dengan tujuan yang didasarkan, data dikumpulkan melalui kuesioner sebanyak 20 dengan responden 25 orang pengguna aktif aplikasi *Tiktok* remaja di Desa Bumimulyo Kecamatan Wonomulyo. Penyebaran angket dilakukan melalui google form, peneliti juga melakukan pengamatan dan meneliti melalui akun aplikasi *Tiktok* remaja tersebut dan juga mengamati secara langsung melalui pendapat orang tua remaja tersebut maupun lapisan masyarakat di desa tersebut.

Waktu penelitian yang di lakukan peneliti dimulai pada tanggal 11 Oktober sampai tanggal 01 November 2021. Selama penelitian peneliti sudah mendapatkan data yang diperoleh dan di rekap sebaik mungkin data tersebut akan di sajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut. Berdasarkan data yang dihimpun dari jawaban responden maka diperoleh klasifikasi usia remaja pengguna aplikasi *Tiktok* di Desa Bumimulyo sebagai berikut. Sebagai contoh, dapat dilihat Tabel 1.

Gambar 1 Usia Responden

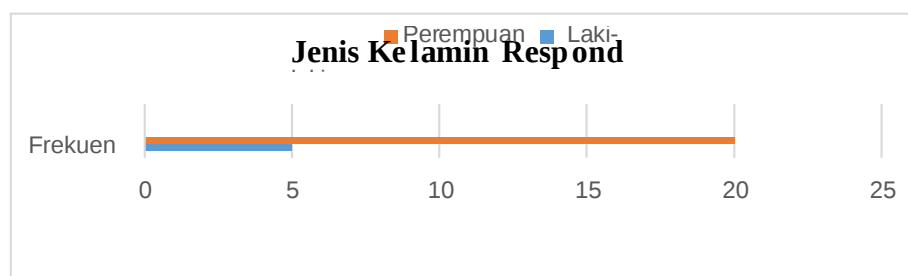


(Sumber: Bumimulyo, November 2021)

Pada gambar di atas terlihat hasil data penelitian yaitu sebagai berikut: pengguna aplikasi *Tiktok* di Desa Bumimulyo kebanyakan remaja. Pada penelitian ini remaja yang berusia 12 tahun sebanyak 2 orang dengan persentase 8%, usia 13 tahun sebanyak 3 orang dengan persentase 12%, usia 14 tahun dengan persentase sebanyak 16%, usia 15 tahun sebanyak 3 orang dengan persentase 12%, usia 16 tahun sebanyak 4 orang dengan persentase 16%, usia 17 tahun sebanyak 5 orang dengan persentase 20% dan remaja usia 18 tahun sebanyak 4 orang dengan persentase 16%.

Jadi kesimpulan yang bias diambil dari penelitian diatas yaitu pengguna aplikasi *Tiktok* di Desa Bumimulyo paling banyak remaja yang berusia 17 tahun sebesar 5 orang dengan persentase 20% sedangkan pengguna aplikasi *Tiktok* di Desa Bumimulyo yang paling sedikit yaitu umur 12 tahun sebanyak 2 orang dengan persentase 8%

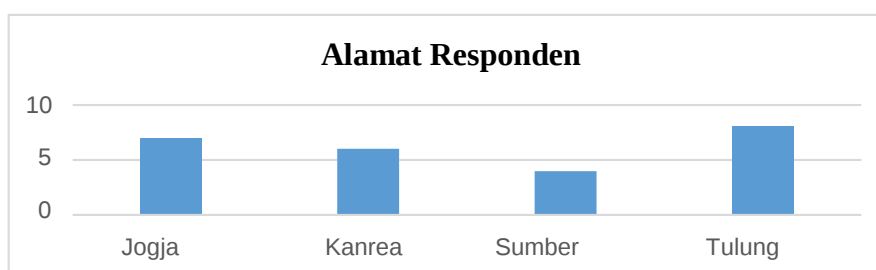
Gambar 2 Jenis Kelamin Responden



(Sumber: Bumimulyo, November 2021)

Pada penelitian ini pengguna aplikasi *Tiktok* lebih banyak yaitu remaja berjenis kelamin perempuan yaitu sebesar 20 orang dengan persentase 80%, sedangkan pengguna aplikasi *Tiktok* yang berjenis kelamin laki-laki di Desa Bumimulyo paling sedikit yaitu hanya 5 orang dengan persentase 20%. Bisa di simpulkan bahwa perempuan cenderung lebih menyukai menggunakan aplikasi *Tiktok* dan ketertarikan untuk bermain *Tiktok* lebih besar dari pada laki-laki.

Gambar 3 Alamat Responden



Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Berdasarkan alamat remaja di Desa Bumimulyo yang terdiri dari 4 dusun. Pengguna aplikasi *Tiktok* di dusun jogja baru terdiri dari 7 orang yang menjawab dengan persentase 28%, kanreapi sebanyak 6 orang dengan persentase 24%, dusun sumber agung 4 orang dengan persentase 16%, dan dusun tulung rejo 8 orang dengan persentase 32%. Jadi dari gambar di atas bisa disimpulkan bahwa remaja yang tinggal di dusun tulung rejo banyak menggunakan aplikasi *Tiktok* dengan jumlah orang paling banyak di bandingkan dengan dusun yang lain.

Pada penelitian ini peneliti mendapatkan responden yang akan dijadikan sampel sebanyak 25 orang dan semuanya mempunyai akun *Tiktok* dan aktif dalam bermain *Tiktok* yaitu sebanyak 88%. Jadi rata-rata remaja yang ada di Desa Bumimulyo mempunyai aplikasi *Tiktok* dan pengguna aktif aplikasi *Tiktok* tersebut.

Tabel 1. Distribusi jawaban responden “Apakah anda memiliki Aplikasi *Tiktok*?”

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Punya	23	92
2	Tidak Punya	2	8
Jumlah		25	100

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Remaja di Desa Bumimulyo menggunakan aplikasi *Tiktok* selama lebih dari 1 tahun yaitu sebanyak 44% sedangkan remaja menggunakan aplikasi *Tiktok* kurang dari 1 tahun yaitu sebanyak 56%. Jadi rata-rata remaja di Desa Bumimulyo menggunakan aplikasi *Tiktok* kurang dari 1 tahun.

Tabel 2. Distribusi jawaban responden pertanyaan “Sejak kapan anda menggunakan Aplikasi *Tiktok*?”

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	>1 Tahun	11	44
2	<1 Tahun	14	56
Jumlah		25	100

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Remaja di Desa Dumimulyo menggunakan aplikasi *Tiktok* selama lebih dari 1 tahun yaitu sebanyak 44% sedangkan remaja menggunakan aplikasi *Tiktok* kurang dari 1 tahun yaitu sebanyak 56%. Jadi rata-rata remaja di Desa Bumimulyo menggunakan aplikasi *Tiktok* kurang dari 1 tahun.

Tabel 3. Distribusi jawaban responden pertanyaan “Apakah anda sering mengakses Aplikasi *Tiktok*?”

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sering Sekali	10	40
2	Sering	10	40
3	Jarang	5	20
Jumlah		25	100

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Data menunjukkan bahwa responden yang sering mengakses aplikasi *Tiktok* dengan jawaban yang bervariasi yaitu sebagai berikut responden yang menjawab sering sekali sebanyak 10 orang dengan persentase 40%, yang menjawab sering pun sebanyak 10 orang dengan persentase 40%, dan yang menjawab jarang hanya 5 orang dengan persentase 20%. Jadi bisa disimpulkan bahwa remaja yang ada di Desa Bumimulyo lebih sering mengakses aplikasi *Tiktok* di bandingkan jarang mengakses aplikasi tersebut.

Tabel 4. Distribusi jawaban responden pertanyaan “Berapa lama anda mengakses/bermain *Tiktok* dalam sehari?”

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	<1 jam	7	35
2	<5 jam	16	64
3	>5 jam	2	8
Jumlah		25	100

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Berdasarkan data table 4 dapat disimpulkan bahwa remaja yang mengakses/bermain *Tiktok* dalam sehari yaitu sebagai berikut kurang dari 1 jam sebanyak 35%, kurang dari 5 jam sebanyak 64%, dan yang mengakses/ bermain *Tiktok* lebih dari 5 jam hanya 8%. Jadi rata-rata remaja yang ada di Desa Bumimulyo mengakses/bermain *Tiktok* lebih banyak yaitu kurang dari 5 jam sebanyak 16%.

Tabel 5. Distribusi jawaban responden pertanyaan “Aplikasi *Tiktok* membuat saya bahagia”

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	14	56
2	Setuju	11	44
3	Tidak Setuju	0	0
4	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		25	100

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Menurut hasil data dari jawaban responden pada pernyataan nomor satu, dapat dikatakan bahwa sebagian responden menjawab sangat setuju dengan rata-rata persentase sebesar 56%. Dan sebagian responden menjawab setuju dengan persentase sebesar 44%. Sehingga bisa peneliti simpulkan bahwa aplikasi *Tiktok* bisa membuat bahagia orang yang menggunakannya karena banyaknya variasi konten yang disajikan oleh aplikasi tersebut.

Tabel 6. Distribusi jawaban responden pertanyaan “Saya menyukai template dan efek yang disajikan”

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	12	48
2	Setuju	13	52
3	Tidak Setuju	0	0
4	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		25	100

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Menurut hasil data dari jawaban responden pada pernyataan nomor dua yaitu, dapat dikatakan bahwa sebagian responden menjawab sangat setuju dengan persentase sebesar 48% sedangkan yang menjawab setuju dengan persentase 52% sehinggadapat disimpulkan bahwa kebanyakan remaja menyukai aplikasi *Tiktok* terutama remaja di Desa Bumimulyo banyak yang menjawab setuju yaitu 13 orang sisanya menjawab sangat setuju sebanyak 12 orang.

Tabel 7. Distribusi jawaban responden pertanyaan “Saya menyukai template dan efek yang disajikan”

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	10	40
2	Setuju	14	56
3	Tidak Setuju	1	4
4	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		25	100

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Menurut hasil data dari jawaban responden pada pernyataan nomor tiga yaitu, dapat dikatakan bahwa responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 10 orang dengan persentase 40%, yang menjawab setuju sebanyak 14 orang dengan persentase 56% sedangkan yang menjawab tidak setuju hanya 1 orang dengan persentase 4%. Sehingga bisa disimpulkan bahwa lebih banyak yang menyukai menyukai efek dan templat yang di sajikan oleh aplikasi *Tiktok* dari pada yang tidak menyukai.

Tabel 8. Distribusi jawaban responden pertanyaan “Saya suka terhadap fitur-fitur yang diberikan oleh Aplikasi Tiktok”

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	8	32
2	Setuju	15	60
3	Tidak Setuju	2	8
4	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		25	100

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Menurut hasil data dari jawaban responden pada pernyataan nomor empat yaitu, dapat dikatakan bahwa 8 orang yang menjawab sangat setuju dengan persentase 32% yang setuju sebanyak 15 orang dengan persentase 60% sedangkan yang menjawab tidak setuju hanya 2 orang dengan persentase 8%, sehinggadapat penulis simpulkan bahwa banyak pengguna yang suka terhadap fitur-fitur yang diberikan oleh aplikasi *Tiktok*.

Tabel 9. Distribusi jawaban responden pertanyaan “Saya sering banyak gerak dan mengeluarkan keringat setelah mengikuti konten Aplikasi Tiktok”

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	11	44
2	Setuju	12	48
3	Tidak Setuju	2	8
4	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		25	100

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Menurut hasil data dari jawaban responden pada pernyataan nomor lima yaitu, 11 orang yang menjawab sangat setuju dengan persentase 44%, yang menjawab setuju 12 orang dengan persentase 48%, sedangkan yang menjawab tidak setuju hanya 2 oarang dengan persentase 8%. Sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa rata-rata pengguna aplikasi *Tiktok* lebih aktif bergerak.

Tabel 10. Distribusi jawaban responden pertanyaan “Setelah menggunakan aplikasi *Tiktok*, saya lebih kreatif dan banyak mendapatkan informasi”

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	8	32
2	Setuju	14	56
3	Tidak Setuju	2	8
4	Sangat Tidak Setuju	0	4
Jumlah		25	100

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Menurut hasil data dari jawaban responden pada pernyataan nomor lima yaitu, 11 orang yang menjawab sangat setuju dengan persentase 44%, yang menjawab setuju 12 orang dengan persentase 48%, sedangkan yang menjawab tidak setuju hanya 2 oarang dengan persentase 8%. Sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa rata-rata pengguna aplikasi *Tiktok* lebih aktif bergerak.

Tabel 11. Distribusi jawaban responden pertanyaan “Setelah menggunakan aplikasi *Tiktok*, saya lebih kreatif dan inovatif”

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	8	32
2	Setuju	14	56
3	Tidak Setuju	2	8
4	Sangat Tidak Setuju	1	4
Jumlah		25	100

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Berdasarkan hasil data dari jawaban responden pada pernyataan nomor enam yaitu, responden yang menjawab sangat setuju 8 orang dengan persentase 32%, yang menjawab setuju 14 orang dengan persentase 56%, yang menjawab tidak setuju 2 orang dengan persentase 8%, sedangkan yang menjawab sangat tidak setuju yaiu hanya 1 orang dengan persentase 4%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengguna yang aktif menggunakan aplikasi *Tiktok* mereka lebih kreatif daninovatif.

Tabel 12. Distribusi jawaban responden pertanyaan “Setelah menggunakan aplikasi *Tiktok*, saya mempunyai banyak teman”

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	5	20
2	Setuju	18	72

3	Tidak Setuju	2	8
4	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		25	100

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Berdasarkan hasil data dari jawaban responden pada pernyataan nomor tujuh yaitu, responden yang menjawab sangat setuju ada 5 orang dengan persentase 20%, yang menjawab setuju 18 orang dengan persentase 72%, sedangkan yang menjawab tidak setuju hanya 2 orang dengan persentase 8%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Tiktok* mereka bisa mendapatkan banyak teman.

Tabel 13. Distribusi jawaban responden pertanyaan “Setelah menggunakan aplikasi *Tiktok*, saya sering begadang”

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	4	16
2	Setuju	15	60
3	Tidak Setuju	4	16
4	Sangat Tidak Setuju	2	8
Jumlah		25	100

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Berdasarkan hasil data dari jawaban responden pada pernyataan nomor delapan yaitu, responden yang menjawab sangat setuju 4 orang dengan persentase 16%, yang menjawab setuju 15 orang dengan persentase 60%, yang menjawab tidak setuju 4 orang dengan persentase 16% dan yang menjawab sangat tidak setuju hanya 2 orang dengan persentase 8%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kebanyakan mereka pengguna aplikasi *Tiktok* sering begadang.

Tabel 14. Distribusi jawaban responden pertanyaan “Setelah menggunakan aplikasi *Tiktok*, saya sering berbohong kepada orangtua maupun orang lain”

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	0	0
2	Setuju	5	20
3	Tidak Setuju	7	28
4	Sangat Tidak Setuju	13	52
Jumlah		25	100

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Berdasarkan hasil data dari jawaban responden pada pernyataan nomor sembilan yaitu, responden yang menjawab setuju hanya 5 orang dengan persentase 20%, yang menjawab sangat tidak setuju 7 orang dengan 28% sedangkan pada pernyataan ini yang menjawab tidak setuju paling banyak yaitu sebanyak 13 orang dengan persentase 52%.

Tabel 15. Distribusi jawaban responden pertanyaan “Setelah menggunakan aplikasi *Tiktok*, saya kurang mendengarkan nasihat orangtua”

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	0	0
2	Setuju	5	20
3	Tidak Setuju	13	52
4	Sangat Tidak Setuju	7	28
Jumlah		25	100

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Berdasarkan hasil data dari jawaban responden pada pernyataan nomor sepuluh yaitu, responden yang menjawab setuju hanya 5 orang dengan persentase 20%, yang menjawab sangat tidak setuju 7 orang dengan 28% sedangkan pada pernyataan ini yang menjawab tidak setuju paling banyak yaitu sebanyak 13 orang dengan persentase 52%. Pada pernyataan ini hasilnya sama dengan pernyataan pada nomor sembilan.

Tabel 16. Distribusi jawaban responden pertanyaan “Saya sering marah-marah sendiri ketika saya lagi asyik bermain *Tiktok* lalu jaringannya jelek”

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	8	32
2	Setuju	11	44
3	Tidak Setuju	6	24
4	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		25	100

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Berdasarkan hasil data dari jawaban responden pada pernyataan nomor sebelas yaitu, responden yang menjawab sangat setuju 8 orang dengan persentase 32%, yang menjawab setuju 11 orang dengan persentase 44%, sedangkan yang menjawab tidak setuju 6 orang dengan persentase 24%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa remaja yang menggunakan aplikasi tersebut jika tidak baik jaringan mereka akan merasa kesal dan marah.

Tabel 17. Distribusi jawaban responden pertanyaan “Saya suka bermalas-malasan kalau sudah liat Tiktok”

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	2	8
2	Setuju	12	48
3	Tidak Setuju	11	44
4	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		25	100

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Berdasarkan hasil data dari jawaban responden pada pernyataan nomor duabelas yaitu, 2 orang yang menjawab sangat setuju dengan persentase 8%, yang menjawab setuju 12 orang dengan persentase 48% dan 11 orang yang menjawab tidak setuju dengan persentase 44%. Pada pernyataan ini dapat disimpulkan bahwa pengguna aplikasi tersebut suka bermalas-malasan atau menunda pekerjaan.

Tabel 18. Distribusi jawaban responden pertanyaan “Saya tidak suka diperintah kalau sedang main Tiktok”

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	0	0
2	Setuju	14	56
3	Tidak Setuju	10	40
4	Sangat Tidak Setuju	1	4
Jumlah		25	100

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Berdasarkan hasil data dari jawaban responden pada pernyataan nomor tigabelas yaitu, responden yang menjawab setuju 14 orang dengan persentase 56%, yang menjawab tidak setuju sebanyak 10 orang dengan persentase 40%, sedangkan 1 orang yang menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 4%. Sehingga pada pernyataan ini dapat disimpulkan bahwa remaja yang asyik bermain *Tiktok* tidak suka di ganggu apalagi diperintah.

Tabel 19. Distribusi jawaban responden pertanyaan “Saya lebih senang mengganggu teman-teman yang pendiam”

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	7	28
2	Setuju	9	36
3	Tidak Setuju	8	32
4	Sangat Tidak Setuju	1	4
Jumlah		25	100

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Berdasarkan hasil data dari jawaban responden pada pernyataan nomor empatbelas yaitu, 7 orang yang menjawab sangat setuju dengan persentase 28%, 9 orang yang menjawab setuju dengan persentase 36%, 8 orang yang menjawab tidak setuju dengan persentase 32%, dan

1 orang yang menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 4%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa remaja yang suka bermain *Tiktok* mereka juga suka usil terhadap temannya.

Tabel 20. Distribusi jawaban responden pertanyaan “Saya kurang konsentrasi belajar di sekolah setelah bermain *Tiktok*”

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	6	24
2	Setuju	13	52
3	Tidak Setuju	6	24
4	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		25	100

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Berdasarkan hasil data dari jawaban responden pada pernyataan nomor enambelas yaitu, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 6 orang dengan persentase 24%, yang menjawab setuju sebanyak 13 orang dengan persentase 52% dan yang menjawab tidak setuju yaitu sebanyak 6 orang dengan persentase 24%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa remaja yang sering menggunakan aplikasi *Tiktok* itu kurang berkonsentrasi saat belajar.

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur validitas suatu kuesioner. Peneliti mengambil sampel sebanyak 25 orang sehingga di dapatka T_{tabel} yaitu sebesar 0,396 dengan signifikansi 5%. Sehingga kuesioner tersebut bisa dikatakan valid jika $R_{tabel} > T_{tabel}$ sebaliknya kuesioner dikatakan tidak valid karena $R_{tabel} < T_{tabel}$. Berikut adalah hasil pengujian validitas yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 25.

Tabel 21. Hasil Uji Validitas Instrument Penelitian

No. Butir Instrumen	Person Correlation R Hitung	T Tabel	Nilai Signifikansi	Keterangan
1	0,413	0,396	0,002	Valid
2	0,516	0,396	0,008	Valid
3	0,713	0,396	0,000	Valid
4	0,494	0,396	0,012	Valid
5	0,591	0,396	0,002	Valid
6	0,541	0,396	0,005	Valid
7	0,561	0,396	0,004	Valid
8	0,543	0,396	0,005	Valid
9	0,663	0,396	0,000	Valid
10	0,404	0,396	0,045	Valid
11	0,746	0,396	0,000	Valid
12	0,463	0,396	0,020	Valid
13	0,434	0,396	0,030	Valid
14	0,434	0,396	0,030	Valid
15	0,749	0,396	0,000	Valid
16	0,518	0,396	0,008	Valid
17	0,574	0,396	0,003	Valid
18	0,498	0,396	0,011	Valid
19	0,531	0,396	0,006	Valid
20	0,414	0,396	0,040	Valid

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Pada tabel di atas peneliti telah mendapatkan data yang akurat dengan menyebarkan angket yang kedua kalinya kepada responden dan di jawab kembali oleh responden dengan cara yang sama peneliti menguji kembali instrument tersebut valid atau tidak. Dengan uji validitas kita bisa lihat tabel diatas bahwa instrument yang disebarkan kembali oleh peneliti semua dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana instrument itu reliabel. Instrument dikatakan reliabel saat dapat mengungkapkan data yang dipercaya. Uji Reliabilitas yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji reliabilitas konstruk yang menyatakan indicator dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach alpha* > 0,60. Berikut hasil uji reliabilitas yang sudah dilakukan oleh peneliti.

Gambar 4. Uji Realibilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.816	20

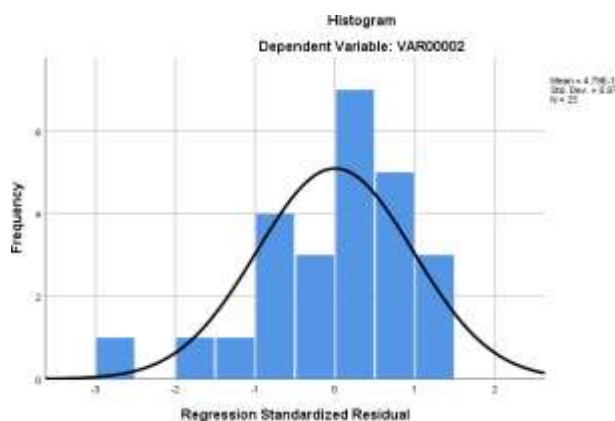
Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa data tersebut reliabel karena *Cronbach alpha* > 0,60 sehingga data tersebut dikatakan reliabel, bisa kita lihat hasil data diatas bahwa *Cronbach alpha* senilai 0,816 > 0,60.

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan alat uji yang digunakan untuk menguji apakah data variabel yang digunakan dalam model regresi mempunyai distribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui apakah data tersebut normal, maka dapat diuji dengan metode Kolmogrov Smirnor. Jika nilai probabilitas > 0,05 maka data tersebut normal. Berdasarkan hasil uji normalitas dengan alat bantu menggunakan SPSS 25 diperoleh nilai signifikansi 0,175 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Hal ini sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut normal dan dapat digunakan dalam penelitian. Adapun grafik histogramnya bisa dilihat pada gambar berikut

Gambar 5 Grafik Uji Normalitas



Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Prinsip uji normalitas dengan menggunakan grafik normal plot adalah sebagai berikut: a) Jika data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas; b) Jika data menyebar jauh dari garis diagonal dan atau tidak mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya tidak menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas. Berdasarkan grafik diatas bahwa data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis

diagonal atau grafik histogramnya sehingga bisa dikatakan bahwa pola tersebut bisa dikatakan berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Uji linearitas yaitu uji yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Berdasarkan hasil perhitungan pengolahan data dengan menggunakan SPSS 25 maka diperoleh hasil sebagai berikut.

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Remaja Usia 12-18 Tahun * Aplikasi Tiktok	Between Groups	(Combined)	206.573	6	34.429	4.636	.005
		Linearity	189.844	1	189.844	25.565	.000
		Deviation from Linearity	16.730	5	3.346	.451	.807
	Within Groups		133.667	18	7.426		
	Total		340.240	24			

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Untuk mengetahui apakah data tersebut linear atau tidak maka peneliti menggunakan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut

- Jika nilai signifikansi *deviation from linearity* > 0,05 maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat

Sebaliknya

- Jika nilai signifikansi *deviation from linearity* < 0,05 maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat

Berdasarkan tabel diatas dan ketentuan yang sudah ada peneliti telah mendapatkan hasilnya, dari tabel diatas kita bias lihat bahwa nilai signifikansi *deviation from linearity* yaitu 0,175 > 0,05 maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Jadi data tersebut linear.

Uji Korelasi

Uji korelasi bertujuan untuk mengetahui tingkat keeratan antar variabel yang dinyatakan dengan koefisien korelasi atau di sebut R. dengan uji korelasi kita bias mengetahui bentuk hubungan antara variabel X dengan variabel Y dengan melihat hubungan tersebut bersifat positif atau negatif.

Correlations

	Religiusitas	Agresifitas
Pearson Correlation	1	.747**
Sig. (2-tailed)		.000
N	25	25
Pearson Correlation	.747**	1
Sig. (2-tailed)	.000	
N	25	25

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021

Gambar 6 Uji Korelasi

Berdasarkan tabel diatas kita bisa lihat bahwa nilai *person correlation* 747. Bentuk hubungan kedua variabel tersebut yaitu bersifat positif. 0,747 termasuk berkorelasi kuat. Sehingga bisa kita simpulkan bahwa variabel X terhadap Variabel Y memiliki korelasi dengan derajat hubungan yaitu korelasi kuat dan bentuk hubungannya yaitu positif.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui penelitian tersebut terdapat pengaruh atau tidak dalam penelitian ini yang termasuk variabel X yaitu penggunaan aplikasi *Tiktok* dan variabel Y yaitu perilaku remaja usia 12-18 tahun. Berikut hipotesis yang ada didalam penelitian ini.

- H_0 : Aplikasi *Tiktok* tidak berpengaruh terhadap perilaku remaja usia 12-18 tahun di Desa Bumimulyo Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar
- H_a : Aplikasi *Tiktok* berpengaruh terhadap perilaku remaja usia 12-18 tahun di Desa Bumimulyo Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar

Dalam penelitian ini untuk mengetahui uji hipotesis yaitu dengan menggunakan uji T dan uji F.

a) Uji T

Dasar pengambilan keputusan yang digunakan oleh peneliti untuk uji T yaitu sebagai berikut.

- Jika nilai $t_{hitung} < \text{nilai } t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya aplikasi *Tiktok* tidak berpengaruh terhadap perilaku remaja usia 12-18 tahun di Desa Bumimulyo Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar
- Jika nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya aplikasi *Tiktok* berpengaruh terhadap perilaku remaja usia 12-18 tahun di Desa Bumimulyo Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar.

Berikut hasil data uji T menggunakan aplikasi SPSS 25.

Coefficients^a

	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	6.614	4.468		1.481	.152
Aplikasi Tiktok	1.406	.261	.747	5.388	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Remaja Usia 12-18 Tahun

Bumimulyo Oktober, 2021

Gambar 7 Uji T

Berdasarkan pengambilan keputusan diatas yang mengatakan bahwa jika nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$ maka terdapat pengaruh, kita lihat tabel diatas bahwa nilai t_{hitung} yaitu 5,388 sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 0,396 maka hal ini di simpulkan bahwa terdapat pengaruh antar variabel artinya aplikasi *Tiktok* berpengaruh terhadap perilaku remaja usia 12-18 tahun di Desa Bumimulyo Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar.

b) Uji F

Uji F yang dilakukan peneliti sama dengan uji T. Dasar pengambilan keputusan yang digunakan oleh peneliti untuk uji F yaitu sebagai berikut.

- Jika nilai $f_{hitung} < \text{nilai } f_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya aplikasi *Tiktok* tidak berpengaruh terhadap perilaku remaja usia 12-18 tahun di Desa Bumimulyo Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar

- Jika nilai $f_{hitung} > \text{nilai } f_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya aplikasi *Tiktok* berpengaruh terhadap perilaku remaja usia 12-18 tahun di Desa Bumimulyo Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar

Berikut hasil data uji F menggunakan aplikasi SPSS 25.

ANOVA^a

Sumber data:

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	189.844	1	189.844	29.033	.000 ^b
	Residual	150.396	23	6.539		
	Total	340.240	24			

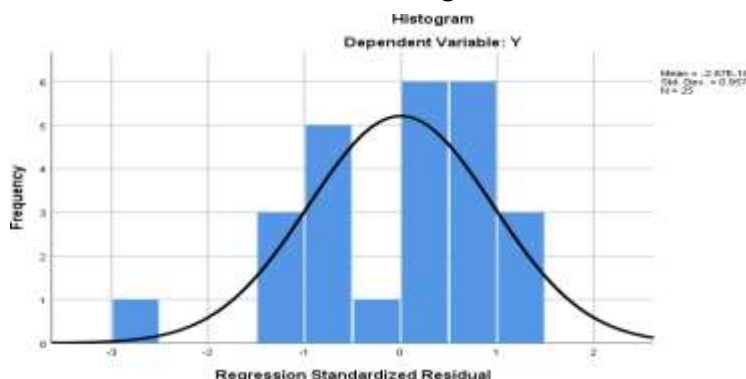
a. Dependent Variable: Perilaku Remaja Usia 12-18 Tahun

b. Predictors: (Constant), Aplikasi Tiktok

Bumimulyo Oktober, 2021

Gambar 8 Uji F

Berdasarkan tabel diatas nilai F_{hitung} yaitu 29,033 sedangkan nilai F_{tabel} 3,39. Dapat disimpulkan bahwa $29,033 > 3,39$ hal ini dinyatakan bahwa aplikasi *Tiktok* berpengaruh terhadap perilaku remaja usia 12-18 tahun di Desa Bumimulyo. Artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Kita bisa liat grafik 4.10



Sumber data: Bumimulyo Oktober, 2021 Gambar 9 Grafik Uji Hipotesis

4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data atau pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa aplikasi *Tiktok* berpengaruh terhadap perilaku remaja usia 12-18 tahun di Desa Bumimulyo, artinya banyak remaja yang gemar dan menyukai aplikasi tersebut dengan fitur yang menarik untuk digunakan mereka lebih sering menggunakan aplikasi tersebut daripada aplikasi yang lain karena aplikasi tersebut membuat mereka ketagihan dan terus ingin mencoba sehingga perilaku remaja tersebut secara tidak langsung akan berpengaruh dengan seringnya bermain aplikasi *Tiktok*. Dari hasil yang telah diperoleh oleh peneliti dengan melalui beberapa cara yaitu sebagai berikut yang diperkuat dan didukung oleh nilai T_{hitung} sebesar 5,388 lebih besar dari T_{tabel} sebesar 0,396 dengan nilai signifikansi $0,152 > 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat menunjukkan bahwa aplikasi *Tiktok* berpengaruh terhadap perilaku remaja usia 12-18 tahun di Desa Bumimulyo.

Adapun beberapa faktor yang menyebabkan remaja ingin menggunakan *Tiktok* yaitu faktor internal dari dalam diri dan faktor eksternal dari luar atau lingkungan. Hal ini sesuai dengan teori yang di kemukakan oleh Mulyana yang mengatakan bahwa benar yang mempengaruhi perilaku tersebut ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Pertama dari dalam diri misalnya perasaan ketika remaja merasa ingin menggunakan aplikasi tersebut mereka akan senang menggunakannya. Jika ia merasa lelah maka tidak menggunakannya dan kedua dari lingkungan faktor ini sangatlah mudah untuk mempengaruhi ketika berkumpul bersama teman mereka akan mengajak satu sama lain untuk

menggunakan aplikasi *Tiktok*.

Sekarang ini banyaknya pengguna aplikasi *Tiktok* di kalangan masyarakat dan tidak ada batasan umur untuk mengakses aplikasi tersebut sehingga hasil penelitian yang diperoleh peneliti bahwa remaja yang mempunyai *Tiktok* di Desa Bumimulyo sebanyak 23 orang dan 2 orang yang tidak mempunyai *Tiktok*. Remaja yang menggunakan aplikasi *Tiktok* di Desa Bumimulyo dari 25 orang yang menggunakan aplikasi *Tiktok* lebih dari satu tahun sebanyak 11 orang sedangkan yang menggunakan kurang dari satu tahun sebanyak 14 orang. Menurut Notoatmojo mengatakan bahwa perilaku seseorang dibedakan menjadi dua yaitu perilaku tertutup (*covert behavior*) dan perilaku terbuka (*overt behavior*). Dalam hal ini cenderung remaja yang ada di Desa Bumimulyo memiliki perilaku terbuka yang mudah bergaul dengan orang lain.

Di zaman milenial saat ini pengguna media sosial semakin banyak dan semakin sering yang mengakses karena ketertarikan yang mendominasi untuk selalu melihat sesuatu yang disukainya bahkan remaja tersebut bisa sampai berjam-jam bermain *Tiktok*. Pada penelitian yang telah dilakukan peneliti mayoritas pengguna mengakses aplikasi *Tiktok* sebanyak kurang dari 5 Jam dengan jumlah 16 orang. Hal sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh *We Are Sosial 2020* yang mengatakan bahwa rata-rata waktu yang dihabiskan pengguna di Indonesia dalam mengakses media sosial mencapai 3 jam 26 menit perhari. Remaja di Desa Bumimulyo cenderung senang mengakses aplikasi *Tiktok* dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

Remaja lebih senang dan menghabiskan waktu bersama teman-temannya dari pada menghabiskan waktu bersama keluarga. Karena jika mereka berkumpul lebih banyak yang dibahas dan mendapatkan pengalaman baru ataupun pelajaran baru bahkan bermain bersama untuk bersenang-senang, tidak menutup kemungkinan bahwa mereka hanya nongkrong menghilangkan penat. Bahkan dirumah pun mereka bermain *Tiktok* sampai larut malam. Darihasil penelitian di atas bahwa hal tersebut sesuai dengan Edward Thorndike yang mengutarakan Teori Behaviorisme dimana perilaku yang memiliki tingkat kesenangan akan diulangi sedangkan yang tidak mereka akan tinggalkan, dan banyaknya fantasia tau khayalan yang cenderung membentuk kelompok melakukan kegiatan berkelompok. Remaja yang ada di Desa Bumimulyo senang berkumpul dengan teman-temannya karena mungkin hobi mereka sama tau hanya bercerita dan belajar.

Perilaku seseorang dapat kita lihat dalam kehidupan sehari-hari baik perilaku yang baik maupun perilaku yang kurang baik dalam penelitian ini peneliti selain mengamati lewat akun *Tiktok* mereka peneliti juga mengamati secara langsung dengan mengobrol bersama orang tua remaja tersebut. Pada pernyataan yang telah di jawab oleh responden dapat di simpulkan bahwa remaja yang ketagihan bermain *Tiktok* perilaku mereka jika dirumah suka bermalas-malasan, sering marah-marah, tidak mendengar nasihat orang tua, bahkan mereka pernah berbohong mereka jug tidak ingin diganggu ketika sudah asyik bermain aplikasi tersebut. Dalam hal ini sesuai dengan pendapat Quay yang mengatakan bahwa perilaku sosial remaja dengan perkembangan fungsional dikelompokkan kedalam empat kelompok perilaku sosial bermasalah yaitu kelainan perilaku yang dikarakteristikkan sebagai perilaku suka melawan, masalah pribadi atau perilaku yang suka menghindar dari keramaian, ketidakcakapan atau ketidakdewasaan, dan perilaku agresif yang berkelompok. Remaja yang menjawab pernyataan atau pertanyaan maka di peroleh dari hasil penelitian yang telah didapatkan bahwa mayoritas remaja jika sudah nyaman dengan sesuatu dan ketika itu di ganggu maka mereka akan marah atau memberontak.

Pada penelitian ini responden menjawab bahwa mereka kurang konsentrasi belajar disekolah dikarenakan ingin terus mengakses aplikasi tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Riska Marini yang mengatakan bahwa siswa menghabiskan waktu bermain *Tiktok*. Maka dari itu membuat mereka lupa waktu belajar dan lupa juga aktifitas yang lain sehingga mereka hanya ingat dengan apa yang sedang mereka mainkan. Remaja yang gemar menggunakan aplikasi *Tiktok* ternyata juga akan berpengaruh terhadap prestasi belajar mereka

Pada tabel frekuensi responden yang diambil peneliti yaitu 25 responden dan rata-rata yang menggunakan aplikasi *Tiktok* itu adalah perempuan dengan persentase 80%. Remaja yang paling banyak menggunakan aplikasi *Tiktok* yaitu tinggal di Dusun Tulung Rejo dengan persentase 32% dari 25 orang. Mayoritas responden memiliki aplikasi *Tiktok* dan aktif mengakses aplikasi tersebut dengan persentase 88%. Lama responden menggunakan aplikasi *Tiktok* yaitu < 1 tahun dengan rata-rata 56%. Sering mengakses aplikasi *tiktok* yaitu dengan jawaban responden sering sekali dengan persentase 40%

hasil ini sama dengan responden yang menjawab sering. Jadi remaja yang ada di Desa Bumimulyo rata-rata sering mengakses aplikasi *Tiktok*. Lama mengakses/bermain *Tiktok* dalam sehari yaitu rata-rata < 5 Jam dalam sehari dengan persentase 64%. Peneliti telah mendapatkan hasil penelitian dengan menggunakan SPSS versi 25 yaitu dengan hasil uji hipotesis dan melalui uji T dan uji F telah didapatkan bahwa aplikasi *Tiktok* berpengaruh terhadap perilaku remaja usia 12-18 tahun di Desa Bumimulyo Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar. Karena pada uji T yang telah dilakukan peneliti didapatkan hasil bahwa $t_{hitung} (5,388) > t_{tabel} (0,396)$ sehingga bisa dikatakan bahwa H_a diterima dan H_0 di tolak. Pada uji F yang telah dilakukan oleh peneliti yang menghasilkan $f_{hitung} (29,033) > f_{tabel} (3,39)$ di uji F ini hasilnya sinkron dengan hasil uji T yaitu dinyatakan berpengaruh terhadap variabel satu dengan variabel yang lain.

Daftar Pustaka

- Aji, W. N., & Setiyadi, D. B. P. (2020). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra. *Metafora*, VI(2).
- Aprilian, D., Elita, Y., & Afriyati, V. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Aplikasi Tiktok Dengan Perilaku Narsisme Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Onsilia*, 2(3).
- Aprilian, D., Elita, Y., & Afriyati, V. (2020). Hubungan Antara Penggunaan Aplikasi Tiktok Dengan Perilaku Narsisme Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 8 Kota Bengkulu. *Consilia : Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 2(3). <https://doi.org/10.33369/consilia.2.3.220-228>
- Buana, T., & Maharani, D. (2020). Penggunaan Aplikasi Tik Tok (Versi Terbaru) dan Kreativitas Anak. *Jurnal Inovasi*, 14(1), 1–10. <https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalinovasi/article/download/1390/750>
- Fauziah, Y. R. (2019). Konsep Diri Remaja Pengguna Aplikasi Tik Tok di Kota Bandung. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 112.
- Jayani, D. H. (2020). 10 Media Sosial yang Paling Sering Digunakan di Indonesia. *Databoks; Katadata.Co.Id*.
- Meilinda, N., Malinda, F., & Aisyah, S. M. (2020). LITERASI DIGITAL PADA REMAJA DIGITAL (SOSIALISASI PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL BAGI PELAJAR SEKOLAH MENENGAH ATAS). *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(1). <https://doi.org/10.36982/jam.v4i1.1047>
- Rahmawati, A. Y. (2019). Pengaruh Intensitas Menggunakan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Narsisme Remaja Muslim Komunitas Muser Jogja Squad. In *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi: Vol. Vol. 1* (Issue 1).