
Implikasi Pemakaian Tiktok terhadap Psikologi Sosial Anak

Debby Sulistia

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

E-mail: debbysulistiya3@gmail.com

Article History:

Received: 16 Desember 2022

Revised: 29 Desember 2022

Accepted: 30 Desember 2022

Keywords: Usage, Tiktok,
Children's Social Behavior

Abstract: *The purpose of this study is to ascertain how utilizing Tiktok affects the behavior of kids between the ages of 7-9. Qualitative research methodology is used. Children between the ages of 7-9 made up the population of the study, which had 80 kids overall and 20 kids in the sample. the system for gathering information in numerical form and tracking children's behavior. Observation, surveys, and documentation are used as data collection tools. The validity test, normality test, linearity test, and hypothesis testing were used in the data analysis (T-test and F-test). The findings of this study indicate that the Tiktok application has a highly noticeable impact on the conduct of kids between the ages of 7-9. This is consistent with calculations made for study using the SPSS version.*

PENDAHULUAN

Zaman sekarang ini sangat menuntut adanya perubahan yang begitu besar di hidup manusia. Perubahan tersebut dikarenakan dampak internet. Warga Indonesia diberbagai umur serta tingkatan sosial ekonomi bisa memakai teknologi. Termasuk anak-anak yang mulai beranjak anak-anak yang mempunyai rasa ingin tahu untuk memperoleh informasi (Fajar & Machmud, 2020) Youtube ialah media sosial yang terkenal di Indonesia, dengan pengguna berusia mulai dari 10 hingga 65 tahun yang paling banyak memakainya. Prosentase yang memakai You Tobe telah memperoleh 88%. (Widowati, 2020) WhatsApp ialah platform media sosial begitu sering dipakai selanjutnya, 84% pemakainya, disusul Facebook 82% serta Instagram dengan 79% (Mulawarman & Nurfitri, 2017). Tiap anak-anak mempunyai keahlian untuk berkomunikasi serta bertukar informasi dengan anak-anak di seluruh lapisan masyarakat berkat media sosial.

Saat ini media sosial yang paling banyak pemakainya ialah TikTok yang mana media sosial tersebut buatan China memiliki durasi hanya 15 detik. Tik tok mempertunjukkan fitur contohnya video, lagu, stiker, serta lainnya hingga pemakainya bisa bentrok model serta gaya baik artis sampai masyarakat biasa yang ingin membagikan video olah kreativitasnya. Hingga akhir bulan Juli 2021, setidaknya ada lebih dari 40 juta penduduk di Indonesia yang memakai Tik Tok (Astuti & Andrini, 2021).

TikTok adalah platform yang memungkinkan pengguna membuat film pendek dengan efek keren untuk dibagikan dengan teman atau pengguna lain. Penggunaanya dapat dengan mudah menerapkan efek khusus yang disediakan oleh TikTok. Tahunnya 2022 (Yovita & Purnamaningsih, 2022). Aplikasi sosial video cepat ini mendukung banyak musik sehingga pengguna dapat tampil dalam gaya menari, gaya bebas, dan cara lain, yang mendorong kreativitas pengguna dan mendorong mereka untuk membuat konten (Sri Mulyani, 2022).

Informasi mengenai kejadian yang berbasis video, seperti kapal yang tenggelam, atau yang terekam dalam bentuk rekaman lain dan dibagikan di Tik Tok dengan cepat sampai ke pengguna lain. Menurut penelitian (Bungara et al., 2022), (Herdiati et al., 2021) serta (Rosdina & Nurnazmi, 2021) informasi menjadi identitas media sosial karena media sosial memproduksi konten, berinteraksi berdasarkan informasi, dan membangun representasi identitasnya. Dengan demikian, informasi memiliki dampak signifikan pada cara penggunaan TikTok. Bahkan jika mereka mendaftar sebagai pengguna, jika seorang anak tidak belajar tentang Tik Tok, mereka mungkin tidak terbiasa dengan program tersebut. Memberikan pengetahuan yang akurat kepada anak muda akan berdampak besar pada psikologi mereka, terutama di bidang sosial.

Psikologi sosial awal adalah proses dimana anak menemukan cara berkomunikasi dengan anak lain (Ahmadi, 2007) Kemampuan ini memungkinkan anak untuk berempati dengan anak lain dan menciptakan persahabatan yang damai dengan teman-temannya (Hanurawan, 2010). Karena itu, sangat penting untuk mengembangkan hubungan sosial karena tanpa mereka, anak-anak mungkin kesulitan untuk mengomunikasikan emosi mereka. Oleh karena itu, ia berperan sebagai anak yang lebih besar sehingga anak dapat mengembangkan psikologi sosialnya.

Penggunaan sosial Tik Tok sendiri memiliki konotasi yang luas, baik secara implisit positif maupun negatif secara implisit. Berkenalan baru dibuat sederhana, dapat digunakan untuk tujuan pemasaran, dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan teman, dan dapat digunakan sebagai alternatif untuk mendapatkan informasi, termasuk berita terkini dan teknologi pendidikan. Selain efek menguntungkan, Tik Tok juga bisa menimbulkan efek negatif, apalagi jika digunakan secara berlebihan. Hal ini antara lain dapat menyebabkan perilaku yang tidak diinginkan, kehilangan fokus saat belajar, dan penyebaran informasi palsu.

Kebaharuan dalam penelitian ini ialah dengan memberikan batasan pada anak-anak ketika memakai Tik Tok serta dengan memberikan pendampingan ke anak saat memakai aplikasi Tik Tok tersebut. Riset ini bertujuan agar mengetahui bagaimana pengaruh penerapan Tik Tok terhadap psikologi sosial yang berbentuk perilaku anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian memakai metode kuantitatif (Sugiyono, 2017). Penelitian dilakukan di sebuah desa di Kecamatan Pangkah, Kabupaten Tegal. Populasi anak usia 7-9 tahun adalah 80. Sampel yang digunakan 20 anak dari populasi 100 anak. Ini berarti sampel memiliki interval kepercayaan 0,05, yang berarti bahwa kami yakin 95% bahwa ukuran populasi sebenarnya ialah 25% anak. Teknik sampling memakai metode acak agar memilih partisipan. Data dihimpun dari kuesioner digunakan untuk membantu peneliti memahami pendapat dan pengalaman anak. Instrumen memakai pedoman observasi, angket berupa pertanyaan atau angket, dan dokumentasi untuk lebih mengenal anak. Teknik observasi melibatkan mengamati apa yang terjadi di sekitar. Kuesioner ini digunakan untuk mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana penggunaan TikTok memengaruhi perilaku anak-anak. Selanjutnya, untuk memudahkan orang menjawab, peneliti memakai skala yang disebut Likert. Skala ini terdiri dari 15 pernyataan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk melihat apakah kuesioner tersebut akurat dengan mengambil sampel dari 20 anak. Hasilnya ialah tabel mereka sedikit di bawah rata-rata yang memiliki signifikansi 5%. Apabila selisih jawaban pertanyaan pada kuesioner lebih

besar daripada selisih jawaban pertanyaan pada kuesioner lainnya, maka kuesioner tersebut dapat dianggap valid. Jika selisih jawaban pertanyaan pada kuesioner lebih kecil daripada selisih jawaban pertanyaan pada kuesioner lainnya, maka kuesioner tersebut dapat dianggap tidak valid. Berikut hasil uji validitas yang dilakukan dengan memakaiprogram SPSS.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No. Butir Instrumen	Person Correlation RHitung	T Tabel	Nilai Signifikansi	Keterangan
1	0,499	0,403	0,002	Valid
2	0,516	0,403	0,008	Valid
3	0,713	0,403	0,000	Valid
4	0,494	0,403	0,012	Valid
5	0,591	0,403	0,002	Valid
6	0,541	0,403	0,005	Valid
7	0,561	0,403	0,004	Valid
8	0,543	0,403	0,005	Valid
9	0,663	0,403	0,000	Valid
10	0,404	0,403	0,045	Valid
11	0,746	0,403	0,000	Valid
12	0,463	0,403	0,020	Valid
13	0,434	0,403	0,030	Valid
14	0,434	0,403	0,030	Valid
15	0,434	0,403	0,030	Valid

Tabel di atas menunjukkan bagaimana peneliti mengumpulkan data yang dapat diandalkan dengan mengirimkan kuesioner kepada responden sebanyak dua kali. Kedua kalinya, responden menjawab kuesioner dengan cara yang sama peneliti menguji apakah instrumen itu valid. Uji validitas menunjukkan bahwa semua instrumen yang diteliti dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ialah cara agar mengukur seberapa reliabel suatu instrumen. Instrumen bisa diandalkan ketika menghasilkan hasil yang akurat. Reliabilitas indikator ini diuji dengan memakai uji reliabilitas konstruk. Hal ini menunjukkan bahwa indikator tersebut reliabel jika nilai cronbach alpha diatas 60%. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa data dari penelitian ini reliabel.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

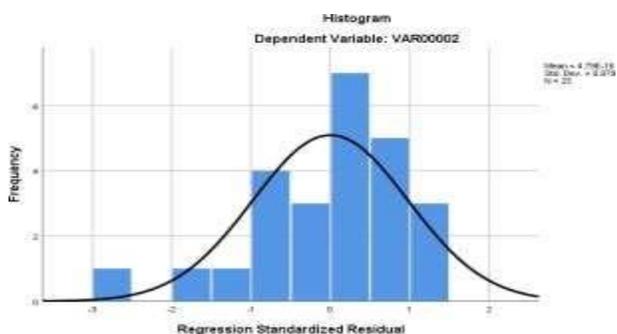
Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.833	15

Tabel tersebut memperlihatkan reliabel karena *Cronbach alpha* > 0,60 sehingga data tersebut dikatakan reliabel, bisa kita lihat hasil data diatas bahwa *Cronbach alpha* senilai 0,833 > 0,60.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas ialah cara agar memeriksa data bisa dipakai kemodel regresi berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal, maka model regresi mungkin tidak akurat. Untuk memastikan datanya normal, kita bisa memakai uji Kolmogorov Smirnov. Jika nilai probabilitas lebih besar dari 0,05, maka data dianggap normal. Berdasarkan hasil uji normalitas dengan alat memakai SPSS diperoleh nilai signifikansi $0,175 > 0,05$ artinya nilai residual berdistribusi normal. Ini berarti bahwa data dapat dijelaskan oleh satu set kurva normal. Artinya datanya oke, dan bisa digunakan dalam penelitian ilmiah. Grafik pada gambar menunjukkan berapa banyak item berbeda dalam satu grup.

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas



Jika data pada grafik mengikuti pola distribusi normal, model regresi cenderung normal. Jika data tidak mengikuti pola distribusi normal, model regresi mungkin tidak normal. Data pada grafik mengikuti distribusi normal. Ini berarti tersebar merata di sekitar garis diagonal, dan pola umumnya konsisten.

4. Uji Linearitas

Uji linieritas adalah cara untuk mengetahui apakah ada hubungan tertentu antara dua hal (seperti variabel independen dan variabel dependen). Data pada tabel menunjukkan berapa jumlah anak pada setiap kelompok umur yang memiliki karakteristik tertentu.

Tabel 3. Hasil Uji Linearitas

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Anak-anak Usia 12-18 Tahun * Aplikasi Tiktok	Betwee (Combined)	206.573	6	34.429	4.636	.005
	Groups 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	340.24	24			
	0				

Uji linieritas adalah cara untuk mengetahui apakah ada hubungan tertentu antara dua hal (seperti variabel independen dan variabel dependen). Data pada tabel menunjukkan berapa jumlah anak pada setiap kelompok umur yang memiliki karakteristik tertentu. Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dan variabel terikat. Data berada dalam satu baris, artinya mudah dilihat dan diikuti.

5. Uji Korelasi

Uji korelasi mencari hubungan antara dua variabel. Hal ini dilakukan dengan mengukur sejauh mana kedua variabel itu bersama-sama. Jika hubungannya positif, maka kedua variabel tersebut berhubungan dengan cara yang baik untuk sistem. Jika hubungannya negatif, maka kedua variabel tersebut berhubungan dengan cara yang buruk bagi sistem.

Tabel 4. Hasil Uji Korelasi
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).

Nilai korelasi personal sangat tinggi. Bentuk hubungan kedua variabel adalah positif. Korelasi antara 0,747 dan sesuatu yang lain sangat kuat. Korelasi antara variabel X dan Y adalah kuat, artinya kedua variabel tersebut berhubungan secara positif.

6. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis adalah cara untuk melihat apakah penelitian tertentu berpengaruh pada variabel tertentu. Misalnya, dalam penelitian ini, kami melihat bagaimana penggunaan aplikasi TikTok memengaruhi perilaku anak. Beberapa ilmuwan berpikir bahwa mungkin ada dua jenis alam semesta. Yang satu mungkin terdiri dari atom dan molekul, dan yang lainnya mungkin terdiri dari gelombang dan partikel.

H₀ : Aplikasi TikTok tidak berpengaruh terhadap perilaku anak usia 7-9 tahun

H_a: Aplikasi TikTok dapat berpengaruh pada perilaku anak usia 7-9 tahun

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

a. Uji t

t-test ialah jenis tes penelitian yang digunakan para ilmuwan untuk menentukan bagaimana kelompok orang yang berbeda melakukan suatu tugas. Mereka pertamanya memutuskan jenis tes apa yang ingin mereka lakukan (dalam hal ini, tes matematika sederhana), dan kemudian mereka membagi peserta menjadi dua kelompok. Para peneliti kemudian meminta peserta di setiap kelompok untuk

melakukan tugas yang sama, tetapi mereka mengukur seberapa baik kinerja masing-masing kelompok dalam tugas tersebut. Selisih antara skor kelompok adalah hasil T-test. Jika nilai t hitung lebih kecil dari nilai t tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak artinya aplikasi Tiktok tidak berpengaruh terhadap perilaku anak usia 7-9 tahun di Desa Bogares Kidul . Jika nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya penerapan Tiktok berpengaruh terhadap perilaku anak usia 12-18 tahun di Desa Bogares Kidul. Data pada tabel menunjukkan apakah hasil dari dua perlakuan yang berbeda adalah sama. Uji ini digunakan untuk melihat apakah hasil dari dua perlakuan yang berbeda adalah sama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua perlakuan tersebut tidak sama.

Tabel 5. Hasil Uji t
Coefficients^a

	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	6.614	4.466		1.481	.152
Aplikasi Tiktok	1.406	.261	.747	5.388	.000

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

Jika nilai thitung (5,388) lebih besar dari nilai ttabel (0,339), berarti aplikasi Tiktok berpengaruh terhadap perilaku anak. Ini berdasarkan informasi di tabel.

b. Uji F

Uji F sama dengan uji T. Uji F adalah cara untuk memutuskan apakah dua kelompok data sama atau berbeda. Peneliti menggunakannya untuk mencari tahu apakah ada perbedaan antara kelompok orang, atau antara versi tes yang berbeda. Jika “nilai ftabel” lebih kecil dari “nilai fhitung”, maka pilihan “ H_a ” diterima, artinya aplikasi Tiktok tidak berpengaruh terhadap perilaku anak usia 7-9 tahun di Desa Bogares Kidul Kecamatan Wonomulyo, Kabupaten Polewali Mandar. Jika “nilai ftabel” lebih besar dari “nilai fhitung”, maka pilihan “ H_0 ” diterima artinya aplikasi Tiktok berpengaruh terhadap perilaku anak usia 7-9 tahun di Desa Bogares Kidul.

Tabel 6. Hasil Uji F
ANOVA^a

		Sum of Model Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regressi on	189.844	1	189.844	29.033	.000 ^b
	Residual	150.206	99	1.516		
	Total	340.050	100			

a. Dependent Variable: Perilaku Anak-anak Usia 12-18 Tahun

b. Predictors: (Constant), Aplikasi Tiktok

Nilai “Fhitung” adalah 29,033 dan nilai “Ftabel” adalah 3,39. Dari data terlihat bahwa aplikasi Tiktok mempengaruhi perilaku anak usia 7-9 tahun di Desa Bogares Kidul. Ha berarti orang tersebut diterima dan H0 berarti orang tersebut ditolak.

Pembahasan

Hasil penelitian diketahui bahwa TikTok berpengaruh terhadap psikologi sosial anak usia 7-9 tahun di Desa Bogares Kidul. Artinya, banyak anak-anak yang menyukai TikTok dengan fitur-fiturnya yang menarik sehingga membuat mereka lebih sering menggunakannya. Hal ini pada gilirannya mempengaruhi perilaku anak, terutama interaksi sosial anak. Hasil studi menunjukkan bahwa ada kemungkinan lebih tinggi bahwa hipotesis itu benar daripada itu salah. Hal ini didasarkan pada nilai T-hitung sebesar 5,388 yang lebih besar dari nilai T-tabel sebesar 0,339. Ini berarti bahwa hipotesis lebih mungkin benar daripada salah. Anak-anak lebih cenderung berperilaku baik saat menggunakan TikTok, karena aplikasi tersebut membuat mereka merasa bahagia.

Ada banyak alasan mengapa anak-anak ingin memakai TikTok, termasuk hal-hal yang terjadi di dalam diri mereka, serta hal-hal yang terjadi di sekitar mereka. Hal ini didasarkan pada teori (Hamidah Sulaiman, 2015) bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi perilaku tersebut, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Pertama, di dalam aplikasi, perasaan bahagia akan membuat anak senang menggunakannya. Hal tersebut sesuai dengan (Notoatmojo, 2010) Jika dia merasa lelah maka jangan gunakan dan kedua faktor lingkungan ini sangat mudah mempengaruhi saat berkumpul dengan teman mereka akan saling mengajak untuk memakai aplikasi Tiktok. Saat ini pengguna TikTok sudah banyak di masyarakat, dan tidak ada batasan usia untuk mengakses aplikasi tersebut. Artinya dari hasil penelitian yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa terdapat 20 anak di Desa Bogares Kidul yang memakai TikTok, dan 2 anak yang tidak memilikinya. Ada 20 anak yang sudah lama memakai TikTok, dan 12 di antaranya telah menggunakannya selama lebih dari setahun. Dari sisanya, 8 telah menggunakannya kurang dari setahun. Perilaku beberapa anak pendiam dan tertutup, sementara anak lain lebih terbuka dan berbagi perasaan dan pikirannya secara terbuka. Anak-anak di Desa Bogares Kidul biasanya ramah dan terbuka satu sama lain.

Banyak orang memakai media sosial karena ingin melihat hal-hal yang menarik bagi mereka. Misalnya, banyak anak muda memakai TikTok karena aplikasinya menyenangkan dan bisa dimainkan berjam-jam. Berdasarkan penelitian, sebagian besar orang memakai TikTok dalam waktu 5 jam dan 16 anak memakai aplikasi tersebut. Menurut penelitian yang dilakukan (Julita, 2021), rata-rata orang Indonesia menghabiskan waktu tiga jam 26 menit per hari di media sosial. Anak-anak di Desa Bogares Kidul cenderung suka memakai aplikasi Tiktok, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti.

Anak-anak lebih bahagia ketika mereka menghabiskan waktu bersama teman mereka daripada ketika mereka menghabiskan waktu bersama keluarga mereka. Jika dua teman berkumpul dan membicarakan berbagai hal, mereka mungkin belajar sesuatu yang baru atau bersenang-senang bersama. Mungkin saja teman-teman hanya akan nongkrong dan bersantai karena lelah. Bahkan saat berada di rumah, anak-anak bermain TikTok hingga larut malam. Penelitian telah menunjukkan bahwa ketika sesuatu terasa enak, orang akan terus melakukannya. Hal ini sejalan dengan (M. Thonhowi, 1993) tentang Teori Behaviorisme yang mengatakan bahwa apa yang kita nikmati akan terulang kembali. Beberapa orang memiliki banyak fantasi, yang dapat membuat mereka bergabung dan melakukan sesuatu bersama. Anak-anak di Desa Bogares Kidul senang menghabiskan waktu bersama teman-temannya karena mereka memiliki minat yang sama dalam mendongeng dan belajar.

Kita bisa melihat anak-anak yang sama berperilaku dalam berbagai cara dalam kehidupan sehari-hari. Terkadang mereka bertindak baik, dan terkadang mereka bertindak buruk. Dalam penelitian ini, kami melihat apa yang dikatakan anak-anak di akun TikTok mereka dan apa yang dikatakan orang tua mereka kepada mereka. Berdasarkan tanggapan tersebut dapat disimpulkan bahwa anak yang kecanduan bermain TikTok sering bertingkah laku malas di rumah, sering marah-marah, dan tidak mau mendengarkan nasihat anak yang lebih tua meskipun sudah berbohong. Terakhir, mereka juga tidak mau diganggu. ketika asyik bermain aplikasi. Menurut riset (Megaarani Dwitara Suryadi, Imran, 2022), terdapat empat jenis perilaku sosial bermasalah yang dapat dilihat pada anak dengan perkembangan normal. Ini adalah: gangguan perilaku yang dicirikan sebagai memberontak, memiliki masalah pribadi, pemalu atau menghindari keramaian, dan agresif dengan orang lain. Sebagian besar anak merasa nyaman dengan sesuatu, meskipun itu diganggu. Ketika ada sesuatu yang diganggu, kebanyakan anak menjadi marah atau memberontak.

Pada penelitian ini, kebanyakan anak yang memakai TikTok adalah wanita. Artinya, perempuan yang memakai TikTok lebih banyak dibandingkan laki-laki. Mayoritas orang yang memakai TikTok adalah bagian besar dari basis pengguna aplikasi tersebut. Mereka sering menggunakannya, dan membagikannya sekitar 80% dari waktu. Lama biasanya memakai aplikasi TikTok sekitar satu tahun, dengan rata-rata 50%. TikTok biasanya mendapat tanggapan dari orang-orang dalam beberapa detik. Profit orang yang biasanya menjawab pertanyaan sama dengan Profit orang yang menjawab pertanyaan kuis ini. Anak-anak di desa Bogores Kidul rata-rata sering memakai aplikasi Tiktok. Lama menghabiskan sekitar lima jam sehari untuk bermain TikTok. Peneliti menemukan bahwa penelitian dengan memakai SPSS versi 28 menunjukkan bahwa aplikasi TikTok memberikan dampak yang signifikan terhadap perilaku anak usia 7-9 tahun yang tinggal di desa Bogares Kidul. Hasil penelitian didapatkan uji T yang $t_{hitung} (5,388) > t_{tabel} (0,339)$ hingga 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.

KESIMPULAN

Tik Tok memiliki banyak efek negatif pada perilaku anak. Misalnya, anak belajar lebih sedikit dan menghabiskan lebih banyak waktu di ponsel mereka dari pada jika mereka membaca buku. Anak-anak saat ini belajar paling baik memakai teknologi seperti ponsel, itulah sebabnya sekolah mulai memakai sistem pembelajaran online. Siswa tidak peduli dengan lingkungan, tidak melihat kondisi lingkungan, dan terkadang mereka terbiasa membahas hal-hal yang viral di media sosial, seperti Tik Tok. Kami semua berkumpul untuk membuat video dan menari bersama. Siswa sekolah dasar masih sangat rentan terpengaruh oleh hal-hal yang ada di sekitarnya, seperti lingkungannya. Misalnya, ketika siswa sekolah dasar tidak memiliki pengalaman atau pengetahuan untuk membedakan hal baik dan buruk, seperti dengan aplikasi seperti aplikasi Tik Tok, mereka dapat dengan mudah dipengaruhi.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmadi, A. (2007). *Psikologi Sosial (Edisi revisi)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Astuti, E., & Andrini, S. (2021). Intensitas Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Perilaku Imitasi Remaja. *Komunikologi : Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(2), 134–142.
- Bungara, P., Bahorok, K., & Irfan, M. (2022). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Informasi Berita (Studi Kasus Karyawan. *Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu Sosial*, 6(2), 172–177.
- Fajar, M., & Machmud, H. (2020). Penggunaan Media Sosial di Kalangan Siswa Sekolah Dasar.

-
- Diniyah : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 46. <https://doi.org/10.31332/dy.v1i1.1822>
- Hamidah Sulaiman, S. P. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja Pengasuh Anak Lintas Budaya*. Bandung: Rosdakarya.
- Hanurawan, F. (2010). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Herdiati, D., Atmaji, D. D., Andriyanto, R. M. A., & Saputra, D. N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Musik di SMAN 1 Muara Enim, Sumatera Selatan. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik*, 4(2), 111–119. <https://doi.org/10.26740/vt.v4n2.p111-119>
- Julita, P. D. P. (2021). Journal of Educational Learning and Innovation. *Educational Learning and Innovation*, 1(2), 98–116. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2>
- M. Thonthowi. (1993). *Psikologi Pendidikan*. Bangdung: Angkasa.
- Megaarani Dwitiara Suryadi, Imran, R. R. (2022). Analisis Perilaku Masyarakat Dalam Penggunaan Media Sosial (Studi Kasus Pada Kumpulan Ibu-Ibu Di Komplek Batara Indah 1 Kelurahan Sungai Jawi Kecamatan Pontianak Kota) Megaarani Dwitiara Suryadi , Imran , Rum Rosyid Program Studi Pendidikan Sosiologi Fk. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khaltulistiwa*, 11, 2715–2723. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i8.56776>
- Mulawarman, M., & Nurfitri, A. D. (2017). Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan. *Buletin Psikologi*, 25(1), 36–44. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.22759>
- Notoatmojo. (2010). *Perlaku, Promosi kesehatan dan ilmu*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rosdina, A., & Nurnazmi. (2021). Dampak Aplikasi Tik Tok dalam Proses Sosial Di Kalangan Remaja Kelurahan Rabadompu Timur Kecamatan Raba Kota Bima. *EduSociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 4(1), 100–109.
- Sri Mulyani, Y. dkk. (2022). Pemanfaatan Media Sosial TikTok Untuk Pemasaran Bisnis Digital Sebagai Media Promosi. *Penelitian Manfaat Media Sosial Untuk Pemasaran*, 11(1), 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jih.v11i1.1612>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D Cetakan ke-26*. (Bandung: Alfabeta,.
- Widowati, I. R. (2020). Analisis Dampak Psikologis pada Pengguna Media Sosial. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 9, 272–283. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/character/issue/archive>
- Yovita, Y., & Purnamaningsih, I. R. (2022). Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris Di Masa Pandemi Covid-19. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(3), 861. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8753>