



PENGARUH MEDIA SOSIAL TIK TOK TERHADAP PERILAKU SISWA KELAS TINGGI SD NEGERI 03 BANJARHARJO KEBAKKRAMAT KARANGANYAR

Ninda Beny Asfuri¹, Inda Meisari², Rika Yuni Ambarsari³, Luncana

Faridhoh Sasmito⁴, Harbono Harbono⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Tunas Pembangunan Surakarta

nindaarjuna@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) Apakah yang dimaksud dengan media sosial tik tok, (2) Bagaimana perilaku siswa kelas tinggi di SD Negeri 03 Banjarharjo Kebakkramat Karanganyar, (3) Apakah ada pengaruh media sosial tik tok terhadap perilaku siswa kelas tinggi SD Negeri 03 Banjarharjo Kebakkramat Karanganyar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 68 siswa yang ditentukan menggunakan teknik *simple random sampling*. Variabel independen dalam penelitian ini yaitu media sosial tik tok, sedangkan variabel dependennya yaitu perilaku siswa. Teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara, observasi, dan menggunakan angket/ kuesioner. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas. Setelah data normal dan linier kemudian dilanjutkan dengan analisis akhir. Analisis data penelitian menggunakan regresi linier sederhana, koefisien determinasi dan uji T. Berdasarkan hasil analisis pada penelitian menunjukkan bahwa: (1) Ada pengaruh yang signifikan antara media sosial tik tok terhadap perilaku siswa kelas tinggi dengan hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($15,804 > 2,024$), maka H_a diterima dan H_0 ditolak. (2) Persentase sumbangan pengaruh media sosial tik tok terhadap perilaku siswa kelas tinggi yaitu sebesar 86,8%. Hal ini menunjukkan bahwa 86,8% perilaku siswa kelas tinggi dipengaruhi oleh media sosial tik tok, sedangkan 13,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Media Sosial Tik Tok, Perilaku Siswa Kelas Tinggi

ABSTRACT

This study aims to analyze: (1) What is meant by tick tock social media, (2) How is the behavior of high grade students at SD Negeri 03 Banjarharjo Kebakkramat Karanganyar, (3) Is there any influence of tick tock social media on the behavior of high grade elementary school students Negeri 03 Banjarharjo Kebakkramat Karanganyar. This study uses a quantitative descriptive method. The sample in this study amounted to 68 students who were determined using simple random sampling technique. The independent variable in this study is the social media tick tok, while the dependent variable is student behavior. Data collection techniques by conducting interviews, observations, and using questionnaires / questionnaires. The prerequisite test consists of a normality test and a linearity test. After normal and linear data then proceed with the final analysis. Analysis of research data using simple linear regression, coefficient of determination and T test. Based on the results of the analysis in the research, it shows that: (1) there is a significant effect of social media tick tock on the behavior of high-class students with the results obtained $t_{count} > t_{table}$ ($15.804 > 2.024$), then H_a is accepted and H_0 is rejected. (2) The percentage of Tik Tok's social media contribution to the behavior of high school students is 86.8%. This shows that 86.8% of the behavior of high school students is influenced by social media tik tok, while 13.2% is influenced by other variables not discussed in this study.

Keywords: Tik Tok Social Media, High Grade Student Behavior

PENDAHULUAN

Globalisasi ialah proses integrasi internasional yang terjadi karena pertukaran pandangan dunia, produk, pemikiran, dan aspek-aspek kebudayaan. Globalisasi memiliki dampak yang besar terhadap teknologi, karena salah satu dampak dari terjadinya globalisasi adalah majunya teknologi dan terus berkembang menjadi canggih. Era globalisasi

perkembangannya menyebabkan teknologi menjadi berkembang secara pesat, sehingga mengakibatkan munculnya berbagai media sosial yang beraneka ragam yang memiliki fitur yang berbeda-beda. Media sosial adalah teknologi berbasis online dimana menggunakan internet untuk dapat mengaksesnya. Media sosial dapat menjadi tempat untuk berkomunikasi dan memberikan informasi dengan cara yang mudah untuk masyarakat.

Media sosial yang sangat *booming* saat ini adalah media sosial tik tok. Media sosial tik tok adalah layanan jejaring sosial yang di rilis tahun 2017 di China untuk berbagi menggunakan video berdurasi pendek sebagai media untuk menangkap dan menyajikan kreativitas, pengetahuan, serta momen lainnya (Firamadhina & Krisnani, 2021). Media sosial tik tok memiliki beberapa fitur menarik seperti penambahan filter, musik/lagu, stiker, fitur live, shop, dan lain sebagainya. Media sosial ini sangat digemari oleh masyarakat maupun pelajar karena media sosial tik tok mengandung berbagai video yang bisa menghilangkan rasa bosan dan jenuh.

Kemajuan teknologi media sosial harus mampu memenuhi kebutuhan masyarakat khususnya bagi siswa. Media sosial tidak hanya mampu mengubah karakter, pendapat dan perilaku dalam berkomunikasi antar teman, tetapi juga harus mampu meningkatkan kualitas siswa dalam hal berperilaku. Perilaku adalah aktifitas seorang individu bermula dari sebuah stimulus atau rangsangan yang bersentuhan dengan diri individu tersebut dan bukannya timbul tanpa sebab. Menurut Bloom (dalam Meilani & Pratiwi, 2021) terdapat teori perkembangan dari tiga domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kognitif merupakan perilaku yang menekankan pada intelektualnya, seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir. Afektif lebih menekankan pada aspek perasaan, seperti minat dan sikap. Sedangkan psikomotorik lebih menekankan pada keterampilan psikomotorik.

Permasalahan dalam penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas tinggi sekolah dasar karena siswa memiliki karakter cenderung membandingkan aktivitas-aktivitas praktis, sangat realistis dan rasa ingin tahu tinggi. Hal ini mempunyai artian bahwa siswa khususnya kelas tinggi sangat rentan dengan sikapnya yang mudah meniru, apalagi dengan terus berkembangnya teknologi saat ini maka siswa kelas tinggi memiliki rasa ingin tahu dan penasaran yang sangat besar mengenai media sosial terutama yang sedang *booming* saat ini yaitu tik tok. Siswa kelas tinggi memiliki rasa penasaran untuk terus menerus membuka tik tok dan menyimak apa yang sedang mereka tonton. Setelah mereka menonton dan menyimak sebuah video yang ada di tik tok, lambat laun mereka merasa senang dan ingin meniru video yang mereka tonton tanpa memikirkan dampak yang akan dialami, sebab di umur yang belia mereka belum bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, siswa hanya bisa mengambil sisi senangnya saja.

Dampak media sosial khususnya tik tok sangat berpengaruh terhadap siswa, sehingga perlu perhatian serta pengawasan dari guru dan orang tua. Sebaiknya hal yang perlu diperhatikan guru dan orang tua yaitu tata bahasa dan perilaku anak baik di sekolah maupun di rumah. Peneliti menyimpulkan bahwa mengawasi siswa dalam bermedia sosial tik tok merupakan hal yang sangat penting, karena dengan adanya pengawasan, daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang berkarakter, aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain. Pengawasan ini dimaksudkan untuk mengantisipasi peserta didik agar tidak untuk melakukan hal – hal yang tidak pantas di masa depan.

A. Media Sosial

1. Pengertian Media Sosial

Media sosial adalah sekelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun diatas dasar ideologis dan teknologi Web 2.0, yang memungkinkan pengguna untuk melakukan

pembuatan dan pertukaran konten (AM Kaplan & Haenlein dalam Safitry, Rahmadhany & Irwansyah, 2021). Sedangkan menurut Andlika (dalam Safitry, Rahmadhany & Irwansyah, 2021) media sosial merupakan platform yang memungkinkan penggunaanya untuk merepresentasikan dirinya dengan berbagi, melakukan interaksi, berkomunikasi dengan pengguna lainnya, dan membentuk ikatan sosial secara virtual dengan menggunakan internet. Kemudian Boyd (dalam Sari dkk, 2018) media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain.

2. Sejarah Media Sosial

Media sosial mengalami perkembangan yang sangat signifikan dari tahun ke tahun. Tahun 2002 Friendster merajai media sosial karena hanya Friendster yang mendominasi media sosial di era tersebut, kini telah banyak bermunculan media sosial dengan keunikan dan karakteristik masing-masing. Sejarah media sosial diawali pada era 70-an, yaitu ditemukannya sistem papan buletin yang memungkinkan untuk dapat berhubungan dengan orang lain menggunakan surat elektronik ataupun mengunggah dan mengunduh perangkat lunak, semua ini dilakukan masih dengan menggunakan saluran telepon yang terhubung dengan modem.

Tahun 2002 Friendster menjadi sosial media yang sangat booming dan kehadirannya sempat menjadi fenomenal. Setelah itu pada tahun 2003 sampai saat ini bermunculan berbagai sosial media dengan berbagai karakter dan kelebihan masing-masing, seperti LinkedIn, MySpace, Facebook, Twitter, Wiser, Google+ dan lain sebagainya. Sosial media juga kini menjadi sarana atau aktivitas digital marketing, seperti sosial media *maintenance*, sosial media endorsement dan sosial media *activation*.

3. Dampak Media Sosial

Penggunaan media sosial tentu saja memiliki beberapa dampak bagi para penggunaanya, dampak yang diberikan dapat berupa dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positif atau negatif yang di dapatkan dari media sosial tersebut bergantung pada penggunaan media sosial tersebut. Media sosial sangat digemari kalangan remaja terutama kalangan pelajar dan juga merupakan kegiatan yang menjadikan para penggunaanya menjadi candu. Terkadang mereka sampai lupa waktu saat bermain media sosial.

Widiasworo (dalam Amaruddin, Atmaja & Khafid, 2020) mengidentifikasi berbagai dampak negatif apabila terlalu berlebihan dalam penggunaan handphone dan media sosial (internet) oleh anak, yang antara lain:

- a. Risiko terkena radiasi
- b. Mengakibatkan kecanduan
- c. Prestasi akademik menurun
- d. Merusak mental
- e. Memicu pergaulan bebas
- f. Tak acuh terhadap lingkungan sekitar
- g. Menghabiskan banyak uang dan
- h. Terjadi *cyber crime* dan *cyber bullying*.

Inilah beberapa dampak negatif penggunaan media sosial secara berlebihan yang harus disampaikan guru kepada para peserta didik. Selain dampak negatif pasti ada juga dampak positifnya. Menurut kutipan Khairuni Nisa (2019) dalam jurnal edukasi dampak positifnya yaitu:

- a. Anak dapat belajar cara beradaptasi.
- b. Anak dapat belajar bersosialisasi dengan publik

- c. Dapat mengelola jaringan pertemanan (memperbanyak teman atau bertemu kembali dengan teman lama).
- d. Memudahkan anak dalam kegiatan belajar.
- e. Dapat menjadi sarana berdiskusi dengan teman mengenai tugas-tugas sekolah.

Media sosial bisa menjadi hal yang positif jika kita menggunakannya secara bijak dan baik. Namun banyak juga orang yang tidak bisa menerima dampak positif tersebut sehingga hanya mendapatkan hal-hal yang negatifnya saja, hal ini diakibatkan karena tidak adanya pemilahan ataupun tidak bijak dalam penggunaan media sosial. Karena banyak juga para pengguna maupun orang yang membagikan video tidak sesuai dengan norma-norma yang ada sehingga mengakibatkan merusak dirinya sendiri karena menonton hal-hal yang mengarah kepada hal negatif dibanding positif.

B. Tik Tok

1. Pengertian Tik Tok

Menurut Aji, W.N (2018) tik tok merupakan sebuah aplikasi yang dapat memberikan efek spesial yang unik dan menarik yang bisa digunakan oleh para pengguna aplikasi ini dengan mudah untuk membuat video pendek yang keren dan dapat menarik perhatian banyak orang yang melihatnya. Aplikasi tik tok memiliki banyak konten-konten video yang sangat mudah untuk membuatnya. Dengan melihat, menghafal, menirukan dapat membuat video bebas, dapat memberikan contoh-contoh video pendek yang menarik serta menjadi contoh pengguna lainnya untuk menyalurkan ide-ide kreatifnya agar memiliki viewers yang tinggi (Deriyanto & Qorib dalam Adisaputra, Budyartati & H.S, 2020).

Aplikasi tik tok memiliki beberapa fitur menarik seperti penambahan efek video, suara, stiker, berbagi video, dan tentunya mampu untuk bertukar pesan kepada pengguna lainnya. Aplikasi tik tok berisikan berbagai macam jenis konten yang bervariasi, dimulai dari konten edukasi yang mendidik, memasak, menggambar, menjahit dan banyak hal-hal positif di dalamnya. Selain banyak hal-hal baik di dalamnya, tik tok juga menyajikan cukup banyak konten yang sebaiknya tidak dilihat oleh anak-anak dibawah umur. Penggunaan aplikasi yang minim pengawasan orang tua, bisa menyebabkan anak-anak tersebut dapat mencontoh perbuatan-perbuatan yang mungkin belum tepat dilakukan untuk seumurannya mereka.

Penggunaan aplikasi tik tok yang melebihi batas akan membuat anak sulit untuk fokus terhadap banyak hal yang seharusnya bisa dilakukan sendiri. Umumnya, seorang anak yang sudah kecanduan dengan handphone akan susah di nasehati, karena marah saat di ingatkan bermain handphone, malas melakukan rutinitas di rumah, bahkan tidak melakukan kewajiban meskipun pada diri sendiri.

2. Sejarah Tik Tok

Aplikasi tik tok berasal dari China dan diluncurkan pada awal September 2016 oleh seorang pengusaha bernama Zhang Yiming, yang juga pendiri perusahaan teknologi ByteDance. Sebelum aplikasi ini dikenal luas di masyarakat global, aplikasi ini dikenal dengan nama Douyin di negara asalnya. Aplikasi tik tok digunakan untuk membagikan video pendek dengan durasi 15 detik kepada seluruh pengguna lainnya. Siapa sangka aplikasi ini akan diterima dengan sangat baik oleh pengguna sehingga menjadi salah satu aplikasi terpopuler di negara asalnya. ByteDance merasa telah berhasil meluncurkan di negara asalnya dan akhirnya mencoba memperkenalkan aplikasi tersebut ke komunitas global. Sehingga ByteDance memutuskan untuk mengganti nama Douyin menjadi Tik Tok.

Pada tahun 2018, aplikasi tik tok menjadi salah satu aplikasi paling viral di Indonesia. Pasalnya, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) memblokir aplikasi ini pada 3 Juli 2018 karena dianggap tidak memberikan konten yang mendidik. Namun, hanya berselang sebulan, yakni pada Agustus 2018, aplikasi tik tok kembali tersedia untuk diunduh. Meskipun narasnya rendah, pengguna tik tok mencapai 30,7 juta di Indonesia saja, sebuah rekor pada Juli 2020. Bahkan, aplikasi tik tok telah diunduh lebih dari 100 juta pengguna di Google Play Store.

Memperoleh statusnya sebagai salah satu platform paling populer saat ini tentu bukan hal yang mudah. Tik tok telah mengalami beberapa hambatan, seperti yang disebutkan di atas. Selain itu, dalam perjalanannya menjadi platform yang sangat populer, tik tok juga menghadapi persaingan dari platform serupa, juga dikenal sebagai Musical.ly. Akhirnya, karena merasa terancam, tik tok mengakuisisi (pemindahan kepemilikan perusahaan atau aset) ke Musical.ly pada November 2017 dengan nilai nominal Rp 13,6 miliar.

3. Fungsi Media Sosial Tik Tok

Media sosial tik tok dapat digunakan sebagai sarana hiburan, dapat dipergunakan untuk mengasah kemampuan dengan baik, sarana untuk membentuk kepercayaan diri, menjalin pertemanan, memperlihatkan bakat yang dimiliki dan dengan mengikuti berbagai tren yang berkembang dapat menjadikan seseorang sebagai artis tik tok (Buana, T & Maharani, D, 2022).

Aplikasi tik tok digunakan para penggunanya untuk menghasilkan video konten yang berbeda-beda. Mereka menggunakan aplikasi tersebut tergantung dengan perasaan yang mereka rasakan. Maka dari itu perasaan juga menentukan tingkah laku apa yang akan mereka lakukan dalam menggunakan media sosial jenis tik tok tersebut. Media sosial jenis tik tok memiliki peranan penting bagi banyak orang, khususnya para remaja/pelajar. Aplikasi tik tok digunakan para remaja/pelajar untuk berkreasi dengan ikut membuat konten video berbagai tema yang diminati. Selain itu dapat digunakan sebagai media hiburan, *personal branding*, mempromosikan bisnis, ajang berkompetisi, dan banyak hal lainnya.

4. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Media Sosial Tik Tok

Menurut Mulyana, dalam penggunaan tik tok terdapat dua faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal seperti perasaan, sikap dan karakteristik individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi. Faktor eksternal seperti latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, hal-hal baru dan familiar atau ketidak asingan suatu objek (Deriyanto & Qorib, 2019).

5. Perilaku dan Karakter Siswa Kelas Tinggi

a. Pengertian Perilaku

Skinner (Notoatmodjo, 2014) berpendapat bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Teori ini disebut dengan teori: “S-O-R” atau *Stimulus Organisme-Respon*. Ensiklopedia Amerika (A.Wawan & M., Dewi, 2010) berpendapat bahwa perilaku yaitu sebagai suatu aksi atau reaksi organisme terhadap lingkungannya, hal ini berarti bahwa perilaku baru terjadi apabila ada reaksi yang disebut rangsangan. Menurut Skinner dikutip oleh Notoatmodjo bahwa perilaku adalah reaksi seseorang terhadap rangsangan dari luar yang dialaminya. Melalui lingkungan sosial maka akan timbul perilaku yang berbeda-beda. Teori perilaku menurut Fauziah, E.F (2013) sebagai berikut:

- 1) Teori Insting
Perilaku yang telah ada dalam diri seseorang dari bawaan gen atau dari lahir.
- 2) Teori Dorongan
Dorongan yang terjadi dalam diri dan lingkungan sekitar yang berkaitan dengan mencapai kebutuhan seseorang.
- 3) Teori Isentif
Perilaku seseorang yang memperhitungkan baik dan buruk yang akan terjadi sebelum mengambil keputusan.
- 4) Teori Atribusi
Seseorang yang memilih hal yang mesti dilakukan, seseorang yang memikirkan hal apa yang akan terjadi pada diri seseorang dalam bertindak.

Menurut Bloom (dalam Meilani & Pratiwi, 2019) terdapat teori perkembangan dari tiga domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kognitif merupakan perilaku yang menekankan pada intelektualnya, seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir. Afektif lebih menekankan pada aspek perasaan, seperti minat dan sikap. Sedangkan psikomotorik lebih menekankan pada keterampilan motorik. Menurut Bloom (dalam Meilani, Bastulbar & Pratiwi, 2021) ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Ranah afektif terdiri dari lima jenis perilaku yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup. Ranah psikomotorik menurut Simpon (dalam Meilani, Bastulbar & Pratiwi, 2021) terdiri dari tujuh perilaku yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas. Sedangkan menurut Bloom (dalam Meilani, Bastulbar & Pratiwi, 2021) domain psikomotorik meliputi *imitation, manipulation, precision, articulation, naturalization*. Ketiga aspek tersebut perlu dikaji karena untuk mengetahui pengaruh media sosial tik tok terhadap perilaku siswa kelas tinggi.

b. Karakter Siswa Kelas Tinggi

Siswa kelas tinggi sudah bisa berfikir dan berkreasi secara luas. Beberapa sifat siswa kelas tinggi menurut Djamarah (2008) antara lain:

- 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkrit, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan- pekerjaan yang praktis.
- 2) Sangat realistik, ingin tahu dan ingin belajar
- 3) Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus
- 4) Kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya, untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya
- 5) Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama.

Berdasarkan uraian di atas, usia siswa kelas tinggi berada pada periode operasi konkret, pada tahap ini peserta didik mengembangkan pemikiran logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual. Artinya peserta didik sudah mampu berpikir logis dalam memahami sesuatu, tetapi masih terbatas pada obyek-obyek konkret.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 68 siswa yang ditentukan menggunakan teknik *simple random sampling*. Variabel independen dalam penelitian ini yaitu media sosial tik tok, sedangkan variabel dependennya yaitu perilaku siswa. Teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara, observasi, dan menggunakan angket/ kuesioner. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas. Setelah data normal dan linier kemudian dilanjutkan dengan analisis akhir. Analisis data penelitian menggunakan regresi linier sederhana, koefisien determinasi dan uji T.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Regresi Linier Sederhana

Dalam analisis regresi linier sederhana hanya melibatkan dua variabel yaitu satu variabel independen dan satu variabel dependen. Pada pengambilan data analisis regresi ini dengan menggunakan bantuan program SPSS Versi 26. Pengujian koefisien regresi menggunakan uji t. Hasil regresi dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Uji Regresi Sederhana

Coefficients ^a					
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
Model		B	Std. Error	Beta	T Sig.
1	(Constant)	4,816	2,266		2,125 ,040
	Media Sosial Tik Tok	,848	,054	,932	15,804 ,000

a. Dependent Variable: Perilaku Siswa

Pada tabel menunjukkan bahwa konstanta (a) sebesar 4,816, sedangkan media sosial tik tok (b) adalah 0,848, sehingga persamaan regresinya:

$$Y' = a + bX$$

$$= 4,816 + 0,848X$$

Maka hasil koefisien beta menunjukkan positif 0,848 dan signifikan. Hal ini berarti bahwa media sosial tik tok memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku siswa kelas tinggi.

2. Koefisien Determinasi

Analisis determinasi digunakan untuk mengetahui persentase sumbangan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam menghitung koefisien determinasi, peneliti menggunakan program SPSS versi 26.

Tabel 2. Hasil Uji Analisis Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,932 ^a	,868	,864	,97562

a. Predictors: (Constant), Media Sosial Tik Tok

Berdasarkan perhitungan pada tabel diatas, dapat diketahui hasil analisis determinasi (mengetahui persentase sumbangan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen) pada kolom R Square. Pada bagian output diperoleh nilai R Square sebesar 0,868. Nilai koefisien determinasi kemudian dikali dengan 100% hasilnya 86,8%. Artinya media sosial tik tok sebagai variabel bebas (X) memberikan sumbangan pengaruh terhadap perilaku siswa sebesar 86,8 %, sedangkan 13,2 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

3. Uji T

Uji T digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel (Y) serta menggambarkan seberapa besar pengaruh yang terjadi antara variabel independen terhadap variabel dependen. Hasil perhitungan uji T diperoleh dengan bantuan SPSS versi 26. Sehingga dapat menentukan hipotesis antar variabel sebagai berikut:

- a. H_0 diterima (H_0 ditolak), apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$

Ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan media sosial tik tok terhadap perilaku siswa kelas tinggi yaitu kelas IV, V dan VI SD Negeri 03 Banjarharjo Kebakkramat Karanganyar.

- b. H_0 diterima (H_a ditolak), apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$

Ini berarti tidak ada pengaruh yang signifikan media sosial tik tok terhadap perilaku siswa kelas tinggi yaitu kelas IV, V dan VI SD Negeri 03 Banjarharjo Kebakkramat Karanganyar.

Tabel 3. Hasil Uji T Media Sosial Tik Tok

	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model	B	Std. Error	Beta	T	Sig.
(Constant)	4,816	2,266		2,125	,040
Media Sosial Tik Tok	,848	,054	,932	15,804	,000

a. Dependent Variable: Perilaku Siswa

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui nilai t_{hitung} sebesar 15,804 dan tabel distribusi dicari dengan tingkat signifikansi 0,05. Untuk menentukan t_{tabel} , penulis menggunakan bantuan program Microsoft Excel dengan rumus =TINV(0,05;df) – klik enter, maka diperoleh t_{tabel} sebesar 2,024. Pada kriteria pengujian jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima, dan sebaliknya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat diketahui bahwa $15,804 > 2,024$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dari hasil pengujian hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis tersebut menyatakan “Ada pengaruh yang signifikan media sosial tik tok terhadap perilaku siswa kelas tinggi yaitu kelas IV, V dan VI SD Negeri 03 Banjarharjo Kebakkramat Karanganyar” terbukti atau Hipotesis diterima, maka penelitian tersebut membuktikan bahwa adanya media sosial tik tok akan mampu mempengaruhi perilaku siswa kelas tinggi yaitu kelas IV, V dan VI SD Negeri 03 Banjarharjo Kebakkramat Karanganyar.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data, terdapat pengaruh yang signifikan antara media sosial tik tok terhadap perilaku siswa kelas tinggi SD Negeri 03 Banjarharjo. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai analisis regresi linier sederhana pada output ANOVA kolom sig. sebesar sebesar 0,089. Nilai sig. lebih besar dari 0,05 yang artinya variabel perilaku siswa dan media sosial tik tok memiliki hubungan yang linear. Hasil uji regresi sederhana diketahui bahwa nilai thitung sebesar 15,804 dan ttabel sebesar 2,024, jadi thitung lebih besar dari ttabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara media sosial tik tok terhadap perilaku siswa. Persamaan dari hasil uji regresi ini yaitu $y = 4,816 + 0,848X$, yang berarti jika media sosial tik tok (X) nilainya 0, maka perilaku siswa (Y) nilainya positif sebesar 4,816. Koefisien regresi media sosial tik tok (X) mengalami peningkatan sebesar 1 satuan, maka perilaku siswa (Y) mengalami peningkatan sebesar 0,848 satuan. Analisis determinasi diperoleh nilai koefisien sebesar 0,868, yang dapat dilihat pada hasil output di kolom *R Square*. Hal tersebut menunjukkan presentase pengaruh variabel media sosial tik tok terhadap perilaku siswa yaitu sebesar 86,8% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisaputra, F., Budyartati, S., & HS, A. K. (2020). Hubungan Penggunaan Aplikasi Tik Tok Dengan Degradasi Karakter Siswa SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 1-11.
- Aji, W.N. (2018). Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia*, 432- 437.
- Amaruddin, H., Atmaja, H. T., & Khafid, M. (2020). Peran Keluarga Dan Media Sosial Dalam Pembentukan Karakter Santun Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1).
- A.Wawan, & M., Dewi. (2010). *Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Buana, Tri, dan Dwi Maharani. 2022. Penggunaan Aplikasi Tik Tok (Versi Terbaru) Dan Kreativitas Anak. *Jurnal Inovasi*, 16(2), 34–44
- Deriyanto, D., & Qorib, F. (2019). Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 7(2).
- Djamarah, S. B. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Rineka Cipta
- Fauziah, E.F. 2013. Pengaruh Game online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*
- Firamadhina, F. I. R., & Krisnani, H. (2021). Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme. *Social Work Journal*, 10(2), 199-208.
- Meilani, L., Bastulbar, B., & Pratiwi, W. D. (2021). Dampak Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(3).
- Notoatmodjo, S. 2014. *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Safitri, A. A., Rahmadhany, A., & Irwansyah, I. (2021). Penerapan Teori Penetrasi Sosial pada Media Sosial: Pengaruh Pengungkapan Jati Diri melalui TikTok terhadap Penilaian Sosial. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis-JTEKSIS*, 3(1), 1-9.
- Sari, A. C., Hartina, R., Awalia, R., Irianti, H., & Ainun, N. (2018). Komunikasi dan media sosial. *Jurnal The Messenger*, 3(2), 69