



ANALISIS PENGGUNAAN *TIKTOK* TERHADAP PERILAKU *ADDICTED* DI KALANGAN USIA SEKOLAH DASAR

Meidawati Suswandari¹, Kevin William Andri Siahaan², Maharromiyati³,
Paradika Angganing⁴, I Made Ratih Rosanawati⁵, dan Nabela Wahyu Mega
Alfhira⁶

^{1,4,5,6} Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo, Indonesia
E-mail: moetis_meida@yahoo.co.id¹, paradika_angga@yahoo.com⁴,
imetmade@gmail.com⁵, nabelaalf25@gmail.com⁶

²Universitas HKBP Nommensen Pematang Sinatar, Indonesia
E-mail: kevinsiahaan52@gmail.com

³SMA Negeri 1 Teras, Boyolali, Indonesia
E-mail: maharromiyati1009@gmail.com

(Received: 11 Mei 2022; Reviewed: 18 Mei 2022; Accepted: 22 Juni 2022;
Available online: September-2022; Published: September-2022)



This is an open access article distributed under the Creative Commons
Attribution License

Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

ARTIKEL INFO

Kata Kunci:

TikTok; perilaku
adiksi; anak-anak;
sekolah dasar

Abstrak. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi *TikTok* terhadap terhadap perilaku adiksi di kalangan anak usia sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survey. Teknik dalam mengumpulkan data penelitian berupa kuesioner. Populasi yang dipergunakan adalah siswa usia sekolah dasar di desa Palur, Kecamatan Mojolaban, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah. Sampel dari riset ini sejumlah 20 siswa Sekolah Dasar yang tersebar di desa Palur. Sebanyak 20 siswa terdiri dari kelas I hingga kelas VI. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuesioner. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media sosial *TikTok* memberikan pengaruh besar dalam kehidupan seseorang salahsatunya anak-anak di kalangan usia sekolah dasar di desa Palur sehingga mereka menjadi perilaku adiksi. Hal inilah yang menjadikan peran orangtua sangat diperlukan dalam mengontrol dan mengawasi serta menyeleksi anak-anak mereka supaya tidak ketergantungan dengan media sosial *TikTok*.

Abstract. This study aims to describe the use of the *TikTok* application on addicted behavior among elementary school age children. The method used in this research is a survey. The technique for collecting research data is in the form of a questionnaire. The population used is elementary school age students in Palur village, Mojolaban district, Sukoharjo district, Central Java. The sample of this research is 20 elementary school students spread across the village of Palur. A total of 20 students consist of class I to class VI. The data analysis technique used questionnaire data analysis. The results of the study show that *TikTok* social media has a big influence on a

person's life, one of which is children of elementary school age in Palur village so that they become addicted to behavior. This is what makes the role of parents very necessary in controlling and supervising and selecting their children so that they are not dependent on TikTok social media.

PENDAHULUAN

Inovasi terbaru yang diciptakan setiap tahunnya oleh para pencipta teknologi dengan memodifikasi fitur menarik agar terus mampu bersaing dan bisa unggul dari kesekian media sosial yang bermunculan. Sebagai contoh media sosial yang update saat ini antara lain: *Youtube, Instagram, Facebook, Twitter, WhatsApp*, serta media sosial lainnya menawarkan fitur canggih dan terkini. Kesekian munculnya media sosial tidak hanya difungsikan untuk komunikasi dan menyebarkan informasi, tapi juga menghibur penggunanya. Update fitur saat ini aplikasi media sosial dirumuskan sebagai menghibur penggunanya misalkan berupa game dan tampilan audiovisual dalam bentuk video yang bermacam-macam.

Salahsatu bagian media sosial tersebut adalah aplikasi *TikTok*. *TikTok* merupakan platform buatan negeri China yang dikombinasikan dengan video, lagu, stiker yang berdurasi 15 menit. Hingga setelah penggunaannya, membagikan video yang dibuat sesuai kreativitasnya. Hingga pada akhir bulan Juli 2020, setidaknya ada lebih dari 30 juta penduduk di Indonesia yang menggunakan aplikasi *TikTok*

(Febrianto dalam Madhani et al., 2021).

Istilah lain *TikTok* sebagai aplikasi sinkron bibir (*lip-sync*). Media sosial berbasis video dan banyak gaya ini memperoleh sorotan dari masyarakat (Oktaheriyani et al., 2020). Bagi sebagian masyarakat Indonesia, kegunaan *TikTok* dapat menjadi saluran untuk mengisi waktu luang untuk kepentingan privasi penggunanya. Konten yang bervariasi dapat dimanfaatkan penggunaannya dalam menciptakan aksesoris komedi, tantangan, edukasi, ataupun *dance* (Hui dalam Mustafa, 2020). Seperti yang diungkapkan oleh Bulele, Y.N & Wibowo (2020) *TikTok* selain berguna untuk sumber informasi juga media penghibur dengan mengkombinsi konten music dan *dance*. Disamping itu, pengguna *TikTok* akan semakin mahir karena terlatih dengan sendirinya untuk editing video yang dibuatnya.

Penggunaan aplikasi *TikTok* sangat mudah. Seperti aplikasi lainnya yang diunduh melalui laman *playstore* di *Smartphone/HP* Android. Selanjutnya pengguna *TikTok* menambahkan filter pada saat mengekspresikan diri untuk menghasilkan video yang kreatif dan diinginkan (Buana, T & Maharani, 2020).

Aplikasi ini secara gampang diakses berbagai kalangan dan segala umur. Tidak menutup kemungkinan juga anak-anak usia dibawah umur mengakses konten tertentu yang ada kalanya mengandung unsur negatif Munculnya konten negatif dapat berdampak pada mentalitas dan perkembangan psikologis anak yang masih bersifat labil pemikirannya (Mustafa, 2020; Putri & Adawiyah, 2020; Rahmayani, M; Ramdani; dan Lubis, 2021).

Meskipun demikian, manfaat secara positif juga dirasakan oleh masyarakat apalagi selama adanya pandemi covid-19 daripada berdiam diri di rumah, mereka membuat kegiatan. Kativitas dari aplikasi *TikTok* sebagai penghilang kebosanan hingga berbagai kalangan dapat mengaksesnya, mulai dari kalangan biasa sampai selebritis mancanegara serta lansia (Dwi et al., 2021).

Ketika maraknya penggunaan *TikTok* ini secara berlebihan, dapat mengakibatkan seseorang mengalami perilaku kecanduan. Menurut addiction (kecanduan) adalah keadaan individu yang terdorong menggunakan dan melakukan suatu hal dengan dampak yang menyenangkan dari yang dilakukannya (Ginige, 2017). Essau dalam Rondo et al., (2019); Susilawati et al., (2018) perilaku *addicted* ini dalam tingkahlaku kompulsif atau kontrol impuls, adanya

ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Perilaku adiksi juga diimbangi karena adanya ketergantungan perkembangan teknologi yang modern apalagi pada masa usia sekolah. Menurut American Psychiatric Association's (Alvira, 2021) ciri khas dari gangguan kontrol implus adalah timbulnya kegagalan dalam menahan sesuatu, mendorong dan tergoda untuk melakukan perilaku/tindakan bagi diri sendiri dan orang lain.

Adapun perilaku adiksi dapat diklasifikasi menjadi 3 yaitu gangguan ringan atau *mild*, sedang atau *moderate*, dan berat/*severe* (Young dalam Anggraeni et al., 2021). Selain itu, kategori yang lain dalam pandangan Roger & McMillins digolongkan sebagai penyakit dengan kriteria: 1) penyakit primer, 2) kondisi awal yang tidak menunjukkan adanya adiksi, 3) kondisi berulang dan dapat kambuh kapan saja jika tidak diimbangi dengan *self control*, 4) pemberian pengaruh fisik dan psikis, 5) muncul efek berkelanjutan secara fisik, psikologis, sosial maupun emosional (Alvira, 2021).

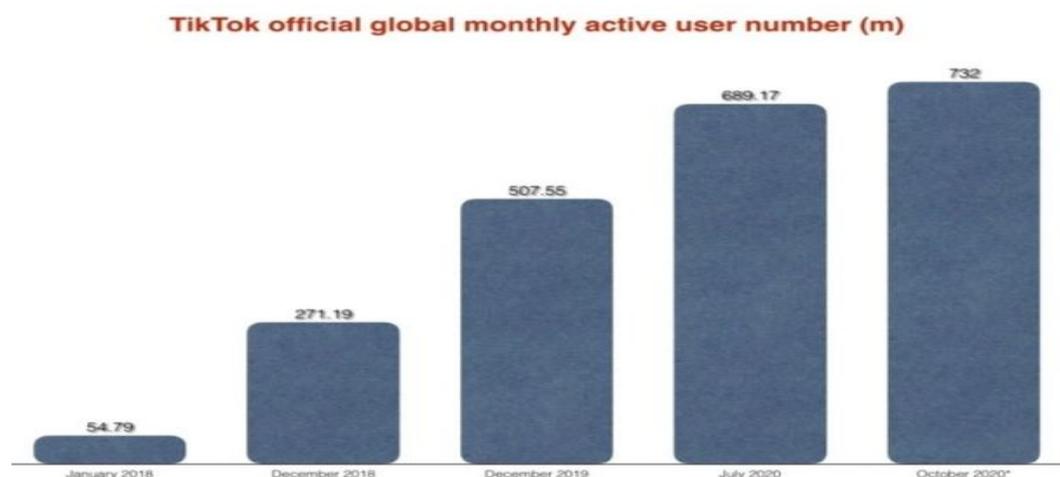
Perilaku penggunaan aplikasi *TikTok* ini juga dapat serupa dengan perilaku kecanduan pada penggunaan *game*. Berdasarkan hasil riset Lebho et al (2020) pada perilaku adiksi penggunaan *game* bahwa subyek yang mengalami kesepian berpeluang untuk memiliki perilaku *addicted* ini, dibandingkan yang

tidak mengalami kesepian sebanyak 7,98 kali. Selain itu, variabel yang lebih dominan terhadap kecanduan *game online* adalah kebutuhan berafiliasi. subyek yang memiliki kebutuhan berafiliasi yang tinggi berpeluang sebanyak 12,156 kali dengan presentase 40,7 % untuk mengalami kecanduan *game online* dibandingkan dengan subyek yang memiliki kebutuhan berafiliasi yang rendah. Sedangkan, jumlah sisa persentasenya dipengaruhi faktor luar, misalnya: teman sebaya, motivasi berprestasi, dan konformitas kelompok.

Adanya ketergantungan pada media sosial dalam kehidupan sehari-hari saat ini menjadi hal biasa dan selalu dibutuhkan serta tanpa disadari membawa efek negatif di kehidupan seperti kecanduan (Andreassen & Pallesen, 2014). Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa di Amerika dengan usia 13

sampai 17 tahun, 90% diantaranya adalah pengguna media sosial, dan 35% diantaranya menggunakan media sosial secara berulang-ulang setiap harinya yang memungkinkan remaja mengalami kecanduan media sosial (Kiracaburun dalam Wulandari & Netrawati, 2020).

Diketahui pengguna *TikTok* yang aktif bulanan (Monthly Active User/MAU) *TikTok* tercatat mencapai 732 juta pada Oktober 2020. Data ini diambil mulai Januari 2018 sampai Oktober 2021. Data keseluruhan memperlihatkan 67 persen pengguna menyebut bahwa *TikTok* menginspirasi mereka untuk membeli barang yang sebelumnya tidak pernah direncanakan. Sedangkan 42 persen pengguna *TikTok* berasal dari kalangan muda (Generasi Z) dengan rentang usia 18-24 tahun serta durasi penggunaan *TikTok* 89 menit dalam sehari.



Gambar 1. Pengguna *TikTok* Tahun 2018-2020

Tidak terkecuali pada siswa usia Sekolah Dasar di desa Palur. Siswa sekolah saat ini lebih menguasai penggunaan gadget dibandingkan usia dewasa yang sibuk dengan intensitas pekerjaannya. Kelonggaran waktu siswa usia SD ini lebih dimanfaatkan untuk bermain HP android apalagi selama belajar daring. Fenomena ini dialami di Palur dengan kategori usia SD antara 6 tahun hingga 13 tahun dikarenakan perkembangan teknologi dan tuntutan belajar daring saat pandemi, tidak memungkiri siswa untuk menggunakan HP sebagai fasilitas belajar dari rumah. Saat waktu luang ataupun dengan pengerjaan tugas selama daring, sebagai hiburan ataupun kreatifitas siswa, menggunakan salahsatu aplikasi *TikTok* ini. Berdasarkan hasil observasi awal disaat mereka bermain dengan temannya, HP yang dibawa mereka, lantas dibuka berupa konten dance. Sesekali mereka mengambil gambar dengan berjoget dan bernyanyi mengikuti suara yang telah ada, yang biasa disebut dengan lipping. Atraksi mereka memperlihatkan ekspresi yang tanpa disadari akan memunculkan gerakan dan gaya yang di luar keseharian sebelumnya.

Hal inilah yang menjadi dasar ketika penggunaan aplikasi *TikTok* pada usia Sekolah Dasar memunculkan pertanyaan mendasar alasan/faktor penggunaan *TikTok* hingga proses dan hasil yang

diperolehnya dari aplikasi ini. Oleh sebab itu, tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi *TikTok* bagi kalangan usia Sekolah Dasar khususnya di desa Palur terhadap perilaku *addicted* (kecanduan).

METODE

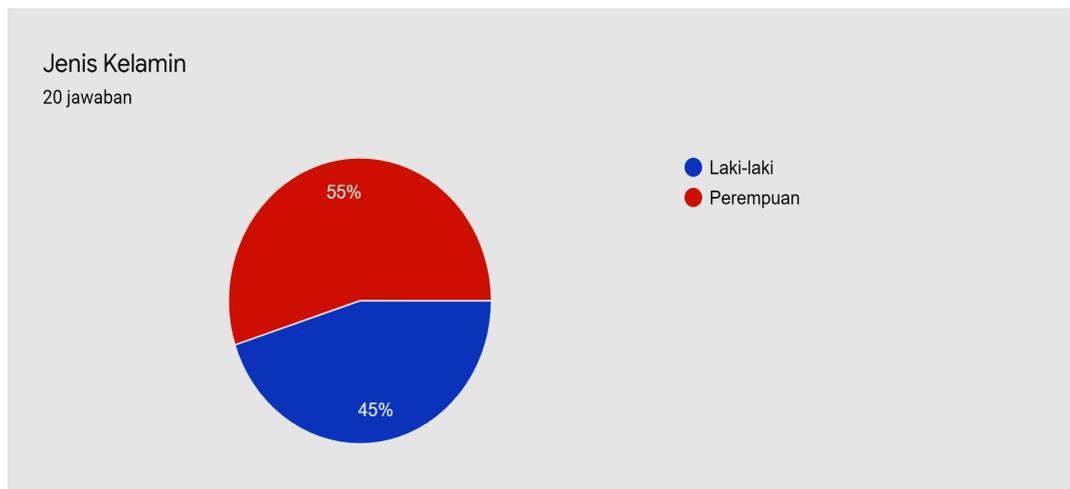
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Secara konseptual definisi metode survei adalah penelitian dengan mengumpulkan informasi dari responden dengan menggunakan instrumen berupa kuesioner. Kuesioner ini disusun dari daftar pertanyaan yang disusun. Rancangan kuesioner terdiri dari hubungan antar variabel dalam penelitian untuk menemukan jawaban penelitian dan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Oleh karena itu, alat pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Adapun kuesioner merupakan daftar pertanyaan dari peneliti untuk memperoleh informasi data lapangan yang berhubungan dengan variabel penelitian yang diteliti. Bentuk angket dalam penelitian ini bersifat tertutup, artinya pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun dan dibuat tidak memberikan batasan jawaban dengan beberapa alternatif atau hanya satu jawaban kepada responden.

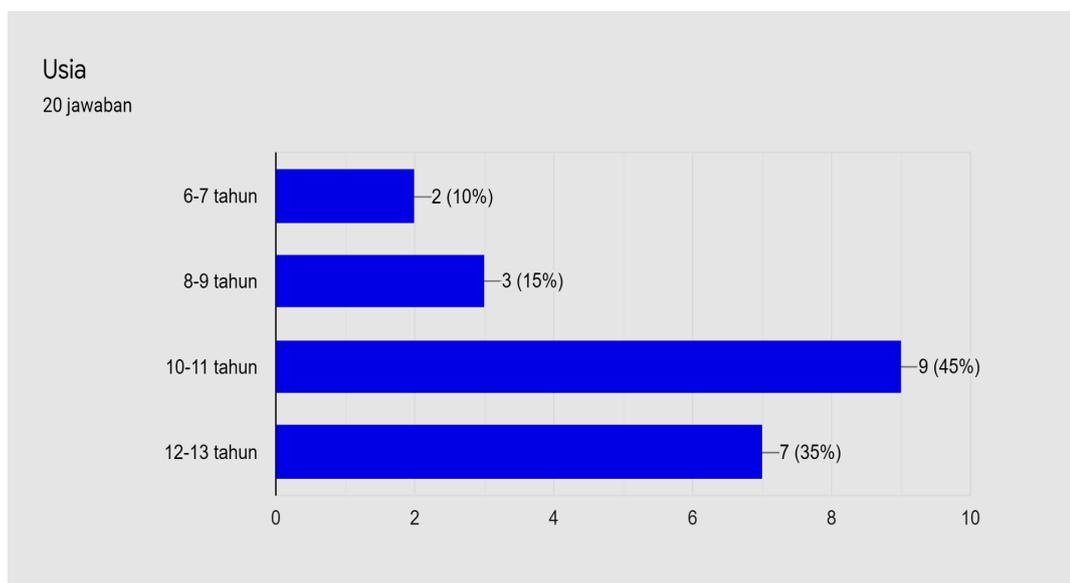
Populasi dan pengambilan sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa usia sekolah dasar yang ada di desa Palur, Kecamatan Mojolaban, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 20 siswa Sekolah Dasar yang tersebar di desa Palur. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu *cluster sampling* yaitu sampel berkelompok. Dalam hal ini responden diambil dari siswa usia kelas rendah dan

kelas tinggi dan dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Sebanyak 20 siswa terdiri dari kelas I hingga kelas VI, dengan sebaran kategori jenis kelamin laki-laki 9 orang, sedangkan perempuan 11 orang. Berikut sebaran data yang mengisi angket penggunaan *TikTok* dan data berdasarkan tingkatan usia ke-20 siswa Sekolah Dasar tersebut, diperoleh dengan data berikut.



Gambar 2. Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin



Gambar 3. Jumlah Respon Berdasarkan Usia

Variabel Penelitian

Variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah penggunaan *TikTok* dan perilaku *addicted* usia sekolah dasar. Pengukuran kepuasan melalui beberapa dimensi atau aspek. Item dinyatakan dalam bentuk pernyataan yang menggambarkan kedua variable penelitian. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1 sampai 4. Angka “1” menyatakan tidak puas, “2” menyatakan cukup puas, angka “3” menyatakan puas, dan angka “4” menyatakan sangat puas.

Teknik Analisis Data

Analisis dalam penelitian ini menggunakan perhitungan data kuesioner, berupa:

$$\text{Skor Maksimum} = \text{Jumlah Indikator} \times 4$$

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Total Skor Akuisisi} \times 4}{\text{Skor Maksimum}}$$

Kategori penilaian dari pengaruh media *TikTok* terhadap perilaku *addicted* diambil berdasarkan Permendikbud No.81 A Tahun 2013, dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Sangat Baik: Jika mendapatkan Skor Akhir $3,33 < \text{Skor Akhir} < 4,00$.
- b) Baik : Jika mendapatkan Skor Akhir $2,33 < \text{Skor Akhir} < 3,33$.

- c) Cukup: Jika mendapatkan Skor Akhir $1,33 < \text{Skor Akhir} < 2,33$.
- d) Kurang: Jika mendapatkan Skor Akhir $1,33$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian survey ini diperoleh data berupa grafik dan diagram mengenai sebaran item yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi *TikTok* yang berdampak pada perilaku adiksi pada siswa sekolah dasar

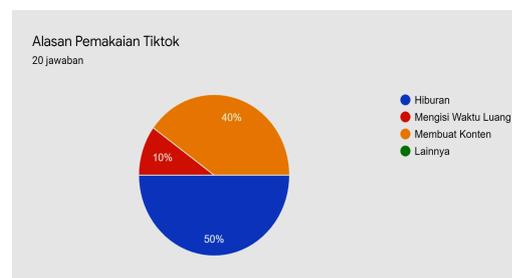
Pertama, Durasi Penggunaan TikTok.



Gambar 4. Durasi *TikTok* Sehari

Berdasarkan usia antara enam tahun sampai tiga belas tahun siswa SD dalam menggunakan *TikTok* paling banyak durasi 1-2 jam sehari sejumlah 45%, intensitas sedang sejumlah 35% antara 3-4 jam sehari, dan intensitas paling sedikit 20% antara 5-6 jam sehari.

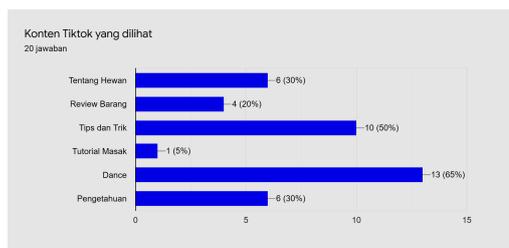
Kedua, Alasan Pemakaian TikTok



Gambar 5. Alasan Pemakaian *TikTok*

Data grafik menjelaskan adanya pemakaian *TikTok* menjadi dasar paling utama yaitu untuk hiburan sebanyak 50%. Urutan kedua ditempati oleh alasan karena membuat konten sebanyak 40%, dan urutan terendah adalah untuk mengisi waktu luang sejumlah 10%.

Ketiga, Konten *TikTok*



Gambar 6. Konten *TikTok* yang Diminati

Perolehan informasi mengenai konten *TikTok* yang banyak diminati adalah Dance dengan presentase 65%. Selanjutnya urutan kedua diminati berupa tips dan trik sebanyak 50%, urutan ketiga kontens tentang hewan sejumlah 30%, urutan keempat minat dalam kontens Pengetahuan. Sedangkan kontens Review Barang menempati urutan kelima sebesar 20% dan ditutup kontens terakhir yang tidak banyak diminati oleh anak usia SD yaitu konten Tutorial Masak.

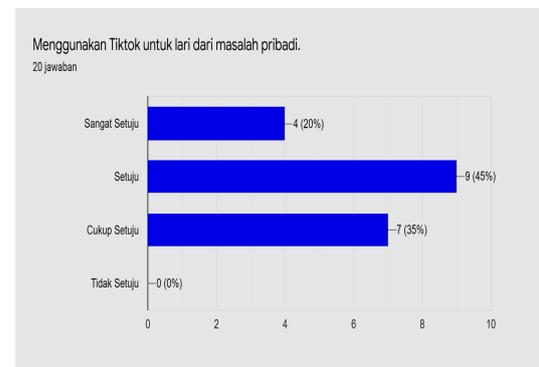
Keempat, Arah Pemakaian *TikTok*



Gambar 7. Arah Pemakaian *TikTok*

Pemakaian media sosial berupa *TikTok* dikalangan anak SD menyatakan adanya sikap setuju mereka untuk memikirkan dan merencanakan menggunakan *TikTok* sebesar 55%, dan sikap sangat setuju setuju sebesar 10%, cukup setuju 35%, dan tidak ada yang tidak setuju untuk tidak memikirkan dengan media *TikTok*.

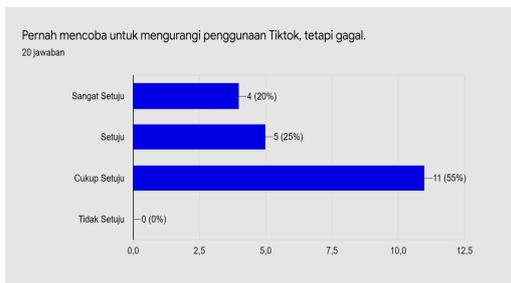
Kelima, *TikTok* dengan Permasalahan Pribadi.



Gambar 8. Manfaat *TikTok* dengan Masalah Pribadi

Ketertarikan di kalangan anak SD dari data didapati bahwa sejumlah 9 (45%) orang anak Setuju akan adanya manfaat *TikTok* sebagai symbol permasalahan pribadi si penggunanya, yang dalam hal ini si anak tersebut. Sementara itu, sejumlah 4 (20%) anak yang Sangat Setuju dan 7 (35%) anak yang Cukup Setuju perihal *TikTok* sebagai curahan hati si pengakses *TikTok*.

Keenam, Intensitas Mengurangi Penggunaan TikTok.



Gambar 9. Usaha Mengurangi Kecanduan *TikTok*

Setiap orang memiliki proses masing-masing dalam mengurangi kebiasaan yang telah candu dalam hidupnya. Tidak luput juga bagi pecandu dalam hal ini akun pengguna *TikTok* di kalangan usia SD. Data menampilkan 11 orang (55%) anak-anak usia Sekolah Dasar yang merasa dirinya Cukup Setuju mengurangi kebiasaan akses *TikTok*. Sedangkan yang merasa dirinya Sangat Setuju sebesar 4 orang atau 20% saja dan yang Setuju sekitar 5 orang atau 25% saja. Hal inilah yang didukung sepenuhnya kalangan usia SD masih belum mau move on terhadap *TikTok* karena masih menjadi hal menarik bagi mereka.

Ketujuh, Dampak Penggunaan TikTok pada Tugas Sekolah

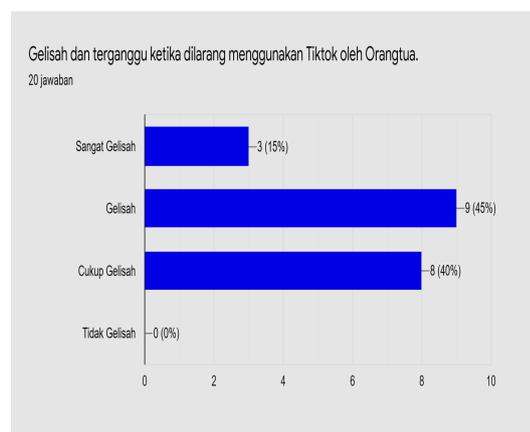


Gambar 10. Dampak Penggunaan *TikTok*

Terhadap Tugas Sekolah

Dampak perilaku diksi *TikTok* salahsatunya adalah tugas sekolah menjadi terhambat. Hal ini dinyatakan data grafik di atas sejumlah 10 orang anak menyatakan Cukup Setuju, 7 anak menyatakan Setuju, dan 4 orang anak menyatakan Sangat Setuju.

Kedelapan, Peran Orangtua Penggunaan TikTok.



Gambar 11. Peran Orang Tua dalam Akses *TikTok*

Disaat mereka asyik dengan *TikTok*, orang tua juga peduli terhadap anak mereka. Hal ini muncul pada peran orangtua dalam memantau anaknya mengakses *TikTok* yang pada akhirnya timbul rasa gelisah pada diri anak SD di Palur. Data memberi gambaran bahwa rasa gelisah anak muncul sekitar 45%, Sangat Gelisah sebesar 15% dan Cukup Geliasah adalah 40%.

Kesembilan, Keinginan Lepas dari Penggunaan TikTok.



Gambar 12. Terdesak Menggunakan *TikTok*

Grafik di atas mengisyaratkan bahwa didominasi adanya Rasa Ingin sejumlah 50% untuk anak-anak di desa Palur untuk mengakses akun *TikTok* mereka. Sedangkan Rasa Cukup Ingin sebesar 35% dan Rasa Sangat Ingin sebanyak 15%. Keinginan untuk terlepas dari perilaku adiksi *TikTok* ini bagi mereka muncul Keinginan, tapi jarang bagi mereka yang Sangat terdesak untuk Sangat Ingin lepas dari *TikTok*nya.

Pembahasan

Intensitas tertinggi masih dalam batas 1-2 jam per hari, meskipun demikian perlu diwaspadai hingga usia produktif selanjutnya dapat mengakibatkan kecanduan. Seperti yang diuraikan oleh Sari & Rinaldi (Wulandari & Netrawati, 2020) bahwa durasi penggunaan media sosial secara berlebihan dapat mengakibatkan penggunaanya mengalami kecanduan.

Aplikasi *TikTok* dijadikan sebagai ajang eksistensi diri yang bangga untuk ditunjukkan kepada orang lain. Sesuai dengan usia perkembangan sekolah dasar, rasa ingin tahu yang tinggi membuat mereka lebih enjoy mencoba semua konten yang ada pada aplikasi *TikTok* berdurasi 15 detik. Dengan berbagai efek musik, stiker, serta gambar 3 dimensi lainnya. Mereka akan lebih betah memainkan gawai daripada duduk manis belajar mengerjakan PR dari sekolah. (Husna dalam (Bulele, Y.N & Wibowo, 2020) .

Alasan pertama yang didominasi oleh anak-anak usia sekolah dasar dalam menggunakan *TikTok* ini mengarah sebagai hiburan. Hal ini menandakan bahwa disaat jenuh dalam belajar dari rumah ataupun disaat mereka asik dengan adroidnya maka sebagai konten hiburan meembukalah aplikasi *TikTok*nya. Demikian pula dengan yang dihasilkan dalam riset Putri & Adawiyah (2020) menjabarkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan Sosial Media *TikTok* dengan Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. Hal ini ditunjukkan dengan taraf signifikansi sebesar 10% yakni nilai thitung \geq ttabel atau $10,841 \geq 1,660$. Maka berdasarkan hasil tersebut H1 diterima dan H0 ditolak dengan nilai prosentase sebesar 54,5 %, sedangkan untuk 45,5% dipengaruhi oleh variabel lain diluar dari Variabel (X)

media sosial *TikTok*.

Konten *TikTok* yang paling tidak disukai karena hanya 1 orang anak SD yang menyukai kontens tersebut, hal ini mencirikan bahwa konten untuk anak usia Sekolah Dasar masih dalam taraf bermain. Hal ini didukung dengan pemerolehan data terbanyak dengan konten yang diminati adalah Dance sebanyak 13 orang dari total 20 orang anak SD. Konten Dance ini lebih mengindikasikan mereka mengekspresikan unsur psikomotorik dalam musik. Ekspresi unsur gerakan dengan menirukan suara dan gaya dance masih menjadi pola kebiasaan masa anak-anak dengan masa bermain.

Pertimbangan inilah yang menjadikan konten dalam *TikTok* pada dasarnya suatu aplikasi yang memungkinkan seseorang untuk membantu mengekspresikan dirinya di media sosial. Bentuk pengekspresian diri disini bisa dilakukan dilakukan dalam banyak hal baik itu membuat *lpsync*, membuat video tantangan dan kreativitas, maupun menumbuhkan Kepercayaan Diri dari perkembangan diri anak/remaja (Putri & Adawiyah, 2020).

Media *TikTok* ini dinyatakan Setuju sejumlah 11 orang anak artinya saat *TikTok* ini mulai menjadi candu bagi anak karena kurangnya kontrol diri mereka masih memikirkan dan merencanakan dalam mengakses *TikTok* ini. Senada dengan uraian dari Lestari & Winingsih

dalam Wulandari & Netrawati (2020) bahwa kecanduan media sosial sebagai gangguan psikologis yang menghabiskan banyak waktu karena rasa ingin tahu yang tinggi, kurang pengawasan diri, serta kurang kegiatan produktif di kehidupannya.

Unsur yang dapat dipetik dari manfaat *TikTok* di kalangan usia SD menuturkan bahwa mayoritas para pemilik akun *TikTok* di desa Palur pada kalangan usia sekolah dasar Setuju adanya *TikTok* sebagai penghibur dimasa mereka memiliki permasalahan yang bersifat privasi. Hasil penuturan data disetujui pula oleh Buana, T & Maharani (2020) yaitu *TikTok* menjadi wahana hiburan mengekspresikan keterampilan, mengikuti secara update trend dengan teman-teman, mencari dan memperbanyak jejaring pertemanan, dapat menunjang suatu bakat dan minat, hingga menampilkan diri untuk eksis. Saat eksistensi diri dimunculkan kepribadian yang privasi menjadi umum dan tidak peduli terhadap ucapan orang lain juga disebabkan salahsatu sarana penghilang stress.

Upaya anak-anak mengurangi kebiasaan dari kecanduan akses *TikTok* masih dalam taraf Cukup Setuju artinya *TikTok* diantaranya dianggap masih menjadi hal yang baik, antara lain mendapat banyak teman dari dunia maya, adanya komentar positif maka termotivasi dab belajar lebih baik, dan pada akhirnya

mengunggah konten yang baik pula (Pratiwi, N.I & Husen, 2021).

Perilaku *addicted* yang ditampilkan dalam pemilik *TikTok* dikalangan anak-anak ini serupa dengan kasus dari perilaku anak kecanduan internet. Data penelitian oleh Nuryono (2021) menguraikan bahwa kategori yang sudah adiksi lebih akan menarik diri dari lingkungannya. Mereka terlihat asyik interkasi di layar HP, acuh dengan lingkungan. Disatu sisi, pada masa usia emas anak sebenarnya masa dimana baik bagi anak untuk melakukan interaksi dengan lingkungannya agar dapat menyesuaikan kelak saat mereka dewasa nanti.

Ketergantungan *TikTok* memiliki dampak pada tugas sekolah anak bahkan juga pernah dan sering dialami oleh Remaja. Seperti yang disampaikan dalam riset Putri & Adawiyah (2020) bahwa remaja menghabiskan waktu untuk menggunakan aplikasi *TikTok* tidak hanya pada saat kosong atau jam istirahat melainkan berlangsungnya mata pelajaran. Sehingga peran dan tanggungjawab dalam pengerjaan tugas sekolah menjadi dinomorduakan setelah *TikTok*.

Rasa gelisah yang dialami anak kalangan usia SD sama halnya dengan tanda mereka sudah mulai tidak nyaman saat orangtua mengawasi perilaku saat akses *TikTok*. Menurut Young dan Rodgers dalam Netrawati et al., (2020); Wulandari & Netrawati (2020)

menyatakan seseorang yang mengalami kecanduan khususnya dalam media sosial yakni, 1) sibuk atau asyik dengan akun medsosnya, 2) merasa membutuhkan sosial media dalam bentuk peningkatan jumlah penggunaanya, 3) tidak bisa mawas diri, mengontrol atau mengendalikan diri dengan tujuan mengurangi akses sosial media secara berlebihan, 4) merasa gelisah, depresi, murung, atau marah saat mencoba mengurangi serta bahkan menghentikan ketergantungan medsos, 5) surasi penggunaan media sosial lebih lama daripada yang direncanakan, serta 6) menggunakan media sosial sebagai ajang eksistensi dari masalah pribadi yang dihadapi.

Hal senada dijelaskan oleh Nuryono (2021) adapun kecanduan dengan sikap adiksi mereka akan memiliki rasa cemas, takut, gelisah, bosan, panik, was-was, dan sedih disaat internet yang mereka akses tidak tersambung dengan paketan data. Akantetapi pada saat on paket data atau kuota/wifi mereka memunculkan euphoria senang, bahagia, tenang, dan memiliki hal-hal yang baru yang bisa mendapatkan banyak informasi dengan cepat. Bagi mereka yang memang sudah adiksi tidak pernah berhenti karena keinginan terus menerus dan merasa setengah dari hidup dan kebutuhannya bisa terpenuhi dari kehadiran internet dan tidak merasa kesepian.

Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam hal ini untuk mulai pengawasan ketat dalam akses *TikTok* saat mereka masih usia anak-anak. Sangat mengkhawatirkan karena pada masa ini anak-anak masih labil dengan keingintahuan yang besar, dan perilaku konsumtif pada anak-anak. Sehingga perlu orang tua memperhatikan aktivitas anak di media sosial dengan meningkatkan hubungan komunikasi orang tua dan anak. Selain itu, orang tua bisa menasehati dengan memberi pemahaman secara perlahan dan menyaring akses pisitif dan negatif. Selanjutnya, orang tua memberikan literasi penggunaan media sosial dengan pandai dan bijak (Buana, T & Maharani, 2020).

Presentase anak yang Sangat Ingin ataupun Ingin lepas dari akun *TikTok* masih rendah dibandingkan dengan presentase mereka yang meras Cukup ingin terdesak dalam melepas akun *TikTok*nya. Bisa jadi salahsatu alasan penggunaan media sosial *TikTok* menjadi pilihan mereka menghilangkan kejenuhan dan beban pikiran yang ada. Dalam argument Pratiwi, N.I & Husen (2021) konten pada *TikTok* sangatlah lengkap seperti ide konten, dan make up wajah menjadi persiapan utama sebelum membuat konten pada media sosial *TikTok*. Tidak ketinggalan lighting, penataan kamera dan masih banyak lagi yang harus disiapkan. Dengan demikian

menyediakan waktu yang banyak untuk menggunakan media sosial *TikTok* tentu menjadi suatu keharusan, karena mengambil video dan memberikan editan, biasanya menghabiskan waktu yang lama. Hal ini sependapat dengan Farmer & Chapman dalam Wulandari & Netrawati (2020) yaitu seseorang yang kecanduan media sosial dikarenakan adanya fasilitas dari aplikasi tersebut yang menyediakan dan memenuhi kebutuhan penggunanya lebih baik.

KESIMPULAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial *TikTok* memberikan pengaruh besar dalam kehidupan seseorang salahsatunya anak-anak di kalangan usia sekolah dasar di desa Palur sehingga mereka menjadi perilaku adiksi. Apalagi dengan perkembangan teknologi informasi dan pada masa pandemi saat ini dengan intesitas pembelajaran daring dan segala akses internet dunia maya dapat menjangkau semua kalangan. *TikTok* bisa dianggap sebagai penghilang kejenuhan, bosan, stress, sarana hiburan, dan teknologi komunikasi, serta sumber informasi. Akantetapi tidak menutup kemungkinan akan menimbulkan kecanduan karena secara terus menerus munculnya ketergantungan dari aplikasi *TikTok* ini. Terlebih jika anak yang menggunakannya, maka hal ini akan berdampak kepada perkembangan masa

emas anak. Selain itu juga menghambat interaksi dan sosialisasi dengan lingkungan sosial. Peran orang dewasa dan orangtua khususnya diperlukan dalam menyeleksi dan mengawasi anak-anak mereka untuk tidak ketergantungan dengan media sosial apapun, salahsatunya dengan *TikTok* ini. Meskipun kehadiran dengan adanya kemajuan teknologi sangat membantu manusia dalam melakukan aktivitas namun jika dilakukan secara berlebihan dapat memicu dampak negatif bagi para penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvira, M. (2021). Studi Deskripsi: Perilaku Adiksi Hp (Gadget Addiction) Peserta Didik Di Smp Negeri 37 Surabaya. *Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling Teori Dan Praktik)*, 5(1), 43. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v5n1.p43-48>
- Anggraeni, N., Agustiani, H., Novianti, L. E., & Ninin, R. H. (2021). Gambaran Perilaku Bermain Game Online pada Remaja Pemain Game Online di Jatinangor. *Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, 10(1), 87–99.
- Buana, T & Maharani, D. (2020). Penggunaan aplikasi *TikTok* (versi terbaru) dan kreativitas anak. *Jurnal Inovasi*, 14(1), 1–10.
- Bulele, Y.N & Wibowo, T. (2020). Analisis fenomena sosial media dan kaum milenial: studi kasus *TikTok*. *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology* <Http://Journal.Uib.Ac.Id/Index.Php/Cbssit> |, 1(1), 565–572.
- Dwi, A., Utami, V., Nujiana, S., Hidayat, D., Adhirajasa, U., Sanjaya, R., & Subang, U. (2021). Aplikasi *TikTok* mejadi media hiburan bagi masyarakat dan memunculkan dampak ditengah pandemi covid-19. *Jurnal Medialog (Jurnal Ilmu Komunikasi)*, 4(1), 40–47.
- Ginige, P. (2017). Kecenderungan Internet Addiction Disorder Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi ditinjau dari religiositas. *Child and Adolescent Mental Health*, XV(2), 407–432. <https://doi.org/10.5772/66966>
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- Madhani, L. M., Nur, I., Sari, B., Shaleh, M. N. I., Mahasiswa, K., Kehutanan, I., Mahasiswa, D. H., Community, E., & Islami, P. (2021). Dampak penggunaan media sosial *TikTok*

- terhadap perilaku islami mahasiswa di Yogyakarta. *Jurnal At-Thullab*, 3, 604–624.
- Mustafa, R. . (2020). *TikTok* sebagai konstruksi identitas pada masa pandemi covid-19 di Indonesia. *Jurnal Narasi*, 1(2), 288–289.
- Netrawati, Wulandari, R., Karneli, Y., & Yarmis, S. (2020). The Analysis of Social Media Addiction Level on Adolescents. *International Journal of ...*, 4(1), 46–50. <http://ppsfp.ppj.unp.ac.id/index.php/ijrice/article/view/347>
- Nuryono, W. (2021). Prosiding Seminar Internasional dan Pelatihan Daring "Adiksi: Prevelensi, Pencegahan, dan Model Penanganan. *Bimbingan Dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*, 35–40.
- Oktaheriyani, D., Wafa, M. A., & Shadiqien, S. (2020). Media Sosial *TikTok* (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UNISKA MAB Banjarmasin). *Jurnal Sosial*, 1, 25–35. <http://eprints.uniska-bjm.ac.id/id/eprint/3504>
- Pratiwi, N.I & Husen, A. (2021). Analisis penggunaan aplikasi *TikTok* pada remaja di Denpasar saat pandemi. *Jurnal Edukasi*, 1, 42–51.
- Putri, D., & Adawiyah, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *TikTok* Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 135–148.
- Rahmayani, M; Ramdani; dan Lubis, F. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi *TikTok* terhadap perilaku kecanduan mahasiswa. *Jurnal Syntax Literate*, 6(7), 2228–3343.
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *Jurnal Keperawatan*, 7(1). <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24324>
- Susilawati, Rosmawati, & Yakub, E. (2018). Perilaku Kecanduan Merokok Dan Kepercayaan Diri Siswa Sma Tri Bhakti Pekanbaru. *Jom Fkip*, 5, 1–14.
- Wulandari, R., & Netrawati, N. (2020). Analisis Tingkat Kecanduan Media Sosial pada Remaja. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 5(2), 41–46. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/view/653>