

**PENGARUH TIKTOK TERHADAP PERILAKU REMAJA DI KAMPUNG
BONI DISTRIK WAWARBOMI KABUPATEN RAJA AMPAT**

SKRIPSI



OLEH :

**HELENA MAMORIBO
NIM : 148320723101**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS PENDIDIKAN EKSATA (FEKSA)
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA)
SORONG
2026**

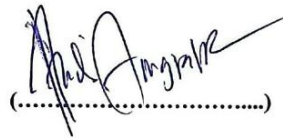
HALAMAN PERSETUJUAN
PENGARUH MEDIA SOSIAL TIKTOK TERHADAP PERILAKU REMAJA
DI KAMPUNG BONI DISTRIK WAWARBOMI KABUPATEN RAJA
AMPAT

NAMA : Helena Mamoribo
NIM : 148320723101

Telah disetujui tim pembimbing
Pada.....17 Januari 2026

Pembimbing I

Indri Anugrah Ramadhani, M.Pd.
NIDN: 1413039301


(.....)

Pembimbing II

Sahiruddin, M.Kom.
NIDN: 1412049101


(.....)

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MEDIA SOSIAL TIKTOK TERHADAP PERILAKU
REMAJA DI KAMPUNG BONI DISTRIK WAWARBOMI KABUPATEN
RAJA AMPAT

NAMA : Helena Mamoribo
NIM : 148320723101

Skripsi ini telah disahkan oleh Tim Penguji Skripsi. Program Studi Teknologi Informasi. Fakultas Pendidikan Eksata (FEKSA). Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Pada : Tanggal 23 Februari 2020

Dekan Fakultas

Sahidi, M.Pd.
NIDN. 1425088701

Tim Penguji Skripsi

1. Dr. Firman, M.Pd.
NIDN. 1424129001

2. Muhamad Ali Kasri, M.Pd.
NIDN. 1417089202

3. Indri Anugrah Ramadhani, M.Pd.
NIDN. 1413039301

29/02/2020



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Sorong,.....Januari 2026
Yang membuat pernyataan,

Helena Mamoribo

Helena Mamoribo
NIM. 148320723101

MOTTO

Tidak ada yang lebih cukup selain bersyukur, dan tidak ada yang lebih nikmat selain sehat. “Tuhan adalah gembalaku, takkan kekurangan aku. Ia membaringkan aku di padang berumput hijau, ia membimbing aku ke air yang tenang”. (Mazmur 23:1-2)

PERSEMBAHAN

Karya ini ku persembahkan untuk:

Orang tua terkasih serta sanak saudara atas setiap perjuangan yang telah diberikan untuk baik dalam mendoakan, mendidik, memberikan dukungan material serta motivasi dan kasih sayang yang tak mengenal batas. Sekaligus juga kepada keluarga besar yang turut memberikan material, motivasi dalam masa studi di bangku perkuliaan.

Kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi sehingga karya ini boleh terselesai dengan segala baik. Dan alamamater yang telah memberikan ilmu serta pengalaman selama masa studi di bangku perkuliaan

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Tiktok Terhadap Perilaku Remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat”** dengan baik tanpa ada halangan. Tujuan penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.

Atas terselesainya proposal ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Rustamadji, M.Si., Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong yang telah memberikan banyak motivasi dalam menyelesaikan studi.
2. Sahidi, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong yang telah banyak memberikan masukan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
3. Sahiruddin, M.Kom., Ketua Program studi pendidikan Teknologi Informasi dan juga sebagai Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan ilmunya dan membantu dalam proses keadministrasian, dan banyak memberikan arahan dan masukan positif selama pengerjaan Skripsi ini.
4. Indri Anugrah Rahmadani, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak masukan dan motivasi dalam menyelesaikan Skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta staf Kampus Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong yang memberikan ilmu kepada peneliti selama masa kuliah dan membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

6. Ayah dan Ibu tercinta, yang tak pernah hentinya senantiasa memberikan doa dan dukungan bagi peneliti sejauh ini.
7. Saudara-saudara kandung saya, yang tak pernah henti memberikan dukungan dan motivasi bagi saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
8. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Teknologi Informasi angkatan 2017 yang selalu memberikan dukungan untuk saling support agar bersama-sama dapat menyelesaikan studi dengan tepat waktu.

Tidak satupun yang dapat peneliti berikan selain untaian doa semoga Tuhan memberikan balasan yang sebaik-baiknya serta rahmat yang melimpah. Peneliti menerima kritik dan saran yang membangun sebagai masukan untuk lebih baik kedepannya. Akhirnya peneliti mengucapkan terimakasih kepada pembaca yang telah berkenan membaca ini, semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan memberi wawasan pengetahuan.

Aimas 20, Desember 2025

Helena Mamoribo
NIM. 148320723101

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3. Tujuan Penelitian	8
1.4. Manfaat Penelitian	9
1.5. Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teori.....	12
2.1.1. Media Sosial.....	12
2.1.1.1. Pengertian Media Sosial	12
2.1.1.2. Sejarah Media Sosial.....	13
2.1.1.3. Karakteristik Media Sosial.....	14
2.1.1.4. Klarifikasi Media Sosial.....	15
2.1.1.5. Dampak Media Sosial	16
2.1.1.6. Teori SOR dalam Media Sosial	18
2.2. Aplikasi Tiktok.....	20
2.2.1. Pengertian Aplikasi Tiktok	20
2.2.2. Sejarah Aplikasi Tiktok.....	20
2.2.3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perilaku Remaja didalam Media Sosial Tiktok.....	21

2.2.4. Dampak positif dan negatif	22
2.3. Perilaku Remaja	24
2.3.1. Pengertian Perilaku Remaja	24
2.3.2. Tahap Perkembangan Remaja	26
2.3.3. Perkembangan Remaja.....	28
2.3.4. Teori Ekspresi diri	29
2.4. Metode Penelitian Kuantitatif.....	31
2.5. Kerangka Pikir	32
2.6. Hipotesis	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
3.1. Jenis Penelitian	34
3.1.1. Metode Penelitian Kuantitatif	33
3.2. Waktu dan Tempat Penelitian	34
3.3. Populasi dan Sampel	36
3.3.1. Populasi	36
3.3.2. Sampel.....	37
3.4. Teknik Pengumpulan Data	38
3.4.1. Uji Validitas	38
3.4.2. Reabilitas	39
3.4.3. Uji Normalitas	40
3.4.4. Uji Linearitas	40
3.4.5. Uji Hipotesis	40
3.5. Instrumen Penelitian	41
3.5.1. Pengamatan (Observasi)	41
3.5.2. Kuensioner (Angket)	41
3.6. Teknik Analisis Data	41
3.6.1. Analisis Korelasi.....	41
3.6.2. Analisis Regresi	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1. Hasil Penelitian	43
4.2. Pembahasan.....	47
BAB V PENUTUP	48

5. 1. Kesimpulan	50
5.2. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA.....	44

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kerangka Penelitian	30
Tabel 3.1. Skala Likert	33
Tabel 3.2. 2 Data jumlah remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat	34
Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas Item Angket (Valiabe X)	41
Tabel 4.2. Hasil Uji Validitas Item Angket (Valiabe Y)	42
Tabel 4.3. Hasil Uji Reabilitas	43
Tabel 4.4. Hasil Uji Normalitas	44
Tabel 4.5. Hasil Uji Lineritas	45
Tabel 4.6. Hasil Uji Kolerasi	46
Tabel 4.7. Hasil Uji Regresi	47

ABSTRAK

Helena Mamoribo/148320723101. **Pengaruh Tiktok Terhadap Perilaku Remaja Di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat.** Jurusan Program Studi Teknologi Informasi. Skripsi. Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Eksakta. Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong. Pendidikan Teknologi Informasi Desember 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial TikTok (variabel X) terhadap perilaku remaja (variabel Y) di Kampung Boni, Distrik Wawarbomi, Kabupaten Raja Ampat. Jenis penelitian kuantitatif eksplanatif, sampel 30 remaja (12-14 tahun). Data dikumpulkan melalui angket dan observasi. Kemudian diuji validitas, reliabilitas, normalitas, dan linearitas, lalu dianalisis dengan korelasi Pearson dan regresi sederhana menggunakan SPSS V26.

Hasil angket: semua item valid ($r \text{ hitung} > 0,361$), reliabilitas instrumen baik (Cronbach's alpha = $0,652 > 0,60$), data berdistribusi normal (Asymp. Sig. = $0,200 > 0,05$), dan hubungan linear antara X dan Y (sig = $0,220 > 0,05$). Korelasi Pearson menunjukkan hubungan sedang ($r = 0,600$, sig = $0,000 < 0,05$). Regresi signifikan ($F \text{ hitung} = 15,775 > F \text{ tabel} = 0,361$; $p = 0,000 < 0,05$), H1 diterima: Terdapat pengaruh penggunaan TikTok terhadap perilaku remaja di Kampung Boni.

Hasil observasi: remaja dapat mengelola agar aplikasi TikTok yang digunakan tidak mengganggu waktu belajar, tetap memenuhi tanggung jawab dalam melaksanakan tugas, memiliki kesadaran dan kemampuan untuk menyeimbangkan waktu penggunaan TikTok, serta memiliki disiplin untuk menyeimbangkan waktu hiburan dengan aktivitas belajar. Namun munculnya notifikasi dapat mengganggu perhatian remaja.

ABSTRACT

Helena Mamoribo/148320723101. ***The Influence of TikTok on Adolescent Behavior in Boni Village, Wawarbomi District, Raja Ampat Regency.*** Information Technology Study Program. Thesis. Information Technology Education, Faculty of Exact Sciences. Muhammadiyah University of Education, Sorong. Information Technology Education, December 2025.

This study aims to examine the effect of using the social media platform TikTok (variable X) on adolescent behavior (variable Y) in Kampung Boni, Wawarbomi District, Raja Ampat Regency. The research is of an explanatory quantitative type, with a sample of 30 adolescents (aged 12-14 years). Data were collected through questionnaires and observations. The data were then tested for validity, reliability, normality, and linearity, and subsequently analyzed using Pearson correlation and simple regression with SPSS V26.

Questionnaire results: all items are valid (calculated $r > 0.361$), the instrument has good reliability (Cronbach's $\alpha = 0.652 > 0.60$), the data is normally distributed (Asymp. Sig. = $0.200 > 0.05$), and there is a linear relationship between X and Y (sig = $0.220 > 0.05$). Pearson correlation shows a moderate relationship ($r = 0.600$, sig = $0.000 < 0.05$). The regression is significant (calculated $F = 15.775 > F \text{ table} = 0.361$; $p = 0.000 < 0.05$), H1 is accepted: There is an effect of TikTok usage on adolescent behavior in Kampung Boni.

Observation results: teenagers can manage their use of the TikTok application so that it does not interfere with study time, continue to fulfill their responsibilities in completing tasks, have an awareness and ability to balance their TikTok usage time, and have the discipline to balance entertainment time with study activities. However, notifications can disrupt teenagers' attention.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Apa itu TikTok? TikTok adalah salah satu Aplikasi Media Sosial yang berbasis video pendek. Di dalamnya, orang biasanya membuat, mengedit, dan membagikan video dengan durasi singkat (biasanya 15 detik sampai beberapa menit). Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti musik, latar, *filter*, efek khusus, tulisan, serta tantangan (*challenge*) yang bisa diikuti.

Kemajuan teknologi yang pesat telah memicu peningkatan penggunaan internet secara global. Menurut data dari ITU (*International Telecommunication Union*), pada tahun 2023 jumlah pengguna internet di dunia mencapai sekitar 5,4 miliar orang atau sekitar 67% dari total populasi, menunjukkan peningkatan sebesar 45% sejak tahun 2018, yakni sebesar 1,7 miliar pengguna tambahan (Psikologi, Islam, & Syarif, 2023). Seiring dengan perkembangan internet, penggunaan media sosial juga terus meningkat secara signifikan.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *We Are Social*, dalam beberapa decade terakhir jumlah pengguna media sosial mengalami pertumbuhan yang konsisten. Pada awal tahun 2024, jumlah pengguna media sosial di seluruh dunia telah mencapai 5,35 miliar orang, setara dengan 66,2% dari total populasi dunia yang berjumlah 8,08 miliar, mendorong lahirnya berbagai *platform* media sosial baru (Nina Nuraeni, Adam Hermawan & Btari Mariska Purwaamijaya, 2024).

Tiktok saat ini menjadi salah satu *platform* media sosial yang sedang tren dan banyak digunakan secara global. Berdasarkan data dari *Business of Apps*, pada kuartal pertama tahun 2023, Tiktok berhasil mencapai lebih dari 1,67 miliar pengguna aktif bulanan, meningkat dari 1,6 miliar pada kuartal keempat tahun sebelumnya (Pokhrel,2024).

Pada April 2022,Indonesia menempati peringkat kedua setelah Amerika Serikat dengan jumlah pengguna bulanan sebanyak 112,97 juta, hanya terpaut 3,52 juta dari Amerika Serikat yang mencatatkan 116,49 juta pengguna (Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution,Tommy Hastomo,Setiana Sri Wahyuni Sitepu,2020). Popularitas Tiktok terus meningkat di kalangan masyarakat dunia, termasuk di Indonesia. Tiktok adalah *platform* media sosial yang dirancang untuk membuat dan menonton video, pertama kali diluncurkan pada September 2016 di Tiongkok oleh Zhang Yiming (Khaerunnisa 2024). Di Indonesia, *platform* ini mulai diperkenalkan pada Mei 2017 (Novitasari & Setyawati, 2023).

Pada Januari 2025, Indonesia menempati peringkat kedua dunia setelah Amerika Serikat dalam jumlah pengguna aktif TikTok, dengan total sekitar 126,3 juta pengguna, atau sekitar 44,2% dari total penduduk Indonesia. Jumlah tersebut hanya terpaut sedikit dari Amerika Serikat yang mencatatkan sekitar 143 juta pengguna aktif TikTok pada periode yang sama (Simon Kemp, *Digital 2025: Indonesia*, DataReportal, 2025).

Tiktok memungkinkan pengguna untuk mengunggah video mereka sendiri dan membagikannya kepada pengguna lain di *platform* tersebut. Dengan beragam konten video pendek yang menarik, Tiktok berhasil memikat perhatian

penggunanya. Selain itu, Tiktok menawarkan berbagai fitur menarik yang mendukung kreativitas penggunanya. Salah satu fitur utamanya adalah *FYP (For You Page)*, yakni halaman beranda yang menampilkan video rekomendasi berdasarkan algoritma yang mempelajari preferensi pengguna. Fitur ini memungkinkan konten menjadi viral dan menjangkau *audiens* yang lebih luas (Putu Suparna & Purnama Sari, 2024).

Ada juga fitur Duet, yang memungkinkan pengguna membuat video berdampingan dengan video orang lain, sering digunakan untuk kolaborasi, tantangan, atau memberikan reaksi terhadap video tertentu (Miftachul Taubah & Muhammad Nur Hadi, 2020). Selain itu, Tiktok menyediakan berbagai filter dan efek visual, seperti filter *AR (Augmented Reality)*, efek transisi, dan fitur *green screen* yang memungkinkan pengguna mengganti latarbelakang (Afdhal, Prawiro, & Fenia, 2022).

Tiktok juga memiliki perpustakaan lagu dan audio yang sangat luas, mencakup lagu - lagu populer, suara viral, hingga cuplikan *dialog film*, yang dapat digunakan untuk meningkatkan daya tarik video (Pertiwi, 2022). Fitur - fitur inilah yang membuat Tiktok semakin populer dan diminati oleh banyak pengguna. Dibalik popularitas Tiktok, *platform* ini membawa sejumlah tantangan sosial dan psikologis yang mempengaruhi interaksi di dalamnya, termasuk potensi kecanduan. Menurut Afdha et al., sekitar 6,4% pengguna Tiktok berisiko mengalami kecanduan (Afdhal et al., 2022). Meskipun persentase ini tergolong kecil, dampaknya tetap signifikan dalam kehidupan sehari-hari, karena pengguna mungkin kesulitan mengendalikan keinginan untuk terus mengakses Tiktok. Bahkan, penggunaan Tiktok sering disamakan dengan konsep perjudian karena

sifat adiktifnya yang dapat menyebabkan ketergantungan tinggi (Indah dan Maulana, 2022). Dr. Julie Albright, seorang sosiolog yang mempelajari komunikasi dan budaya digital, menjelaskan bahwa Tiktok dapat memicu pelepasan dopamin, mendorong pengguna untuk terus-menerus menggeser konten berikutnya. Hal ini diperparah oleh kehadiran *trend* yang diciptakan oleh para kreator konten, yang semakin memperkuat daya tarik dan potensi kecanduan (SHELEMO, 2023).

Karena banyaknya muncul tren-tren dari beberapa konten kreator, masyarakat sering kali merasa harus terus mengikuti perkembangan tersebut. Konten kreator yang aktif memproduksi konten menarik menjadi salah satu faktor utama penyebaran tren secara cepat. Akibatnya, banyak orang merasa terdorong untuk selalu terlibat dalam tren meskipun tidak sesuai dengan kebutuhan atau minat pribadi. Kondisi ini dapat mempengaruhi pola pikir, gaya hidup, hingga kebiasaan konsumsi seseorang. Hal ini juga memicu munculnya fenomena *fear of missing out (FOMO)*, yang dipicu oleh Tiktok sangat erat kaitannya dengan kebutuhan akan koneksi sosial dan validasi dari orang lain (Pokhrel, 2024).

Validasi dari orang lain adalah kebutuhan seseorang untuk mendapatkan pengakuan, persetujuan, atau dukungan dari orang lain sebagai bentuk penghargaan terhadap dirinya. Dalam konteks *platform* media sosial Tiktok, validasi sering datang dalam bentuk *like*, *komentar*, *share*, atau jumlah pengikut. Ketika seseorang menerima banyak respons positif pada unggahan mereka, hal itu bisa meningkatkan rasa percaya diri dan memberikan perasaan dihargai (Selviana dan Yulinar, 2022).

Namun, ketergantungan pada validasi eksternal ini juga bisa menjadi masalah, banyak orang merasa cemas atau kecewa jika konten yang mereka bagikan tidak mendapatkan respon yang diharapkan akibatnya, mereka terus-menerus mengejar perhatian dan pengakuan, yang dapat berdampak negatif pada kesehatan mental, terutama jika validasi tersebut menjadi tolak ukur utama kebahagiaan dan harga diri mereka. Tiktok, dengan kontennya yang serba cepat dan algoritma yang terus menampilkan video yang relevan dan menghibur, menciptakan tekanan bagi mahasiswa untuk terus mengikuti *trend* agar tidak merasa ketinggalan. Di lingkungan kampus, di mana hubungan sosial dan eksistensi digital memiliki peran penting, mahasiswa merasa terdorong untuk ikut serta dalam tantangan atau *trend* viral agar tetap relevan dan terlihat aktif di mata teman-teman mereka (Maulana dan Ulinnuha, 2023).

Kecemasan bahwa mereka akan melewatkan momen –momen atau *trend* yang sedang populer membuat mereka terjebak dalam siklus scroll tanpa akhir, karena mereka khawatir tidak bisa ikut dalam percakapan sosial yang sedang hangat. Keinginan untuk mendapatkan validasi sosial dan menghindari perasaan tertinggal ini dapat menyebabkan mahasiswa menghabiskan banyak waktu untuk membuat konten atau terus memantau media sosial, sering kali tanpa menyadari dampaknya terhadap kesehatan mental dan keseimbangan waktu mereka.

TikTok bukan hanya sekadar tempat hiburan, tapi juga menjadi sarana ekspresi diri, berkomunikasi, bahkan mencari informasi. Karena sifatnya yang cepat dan mudah diakses, TikTok banyak digunakan oleh anak muda untuk

menunjukkan kreativitas mereka, entah lewat tarian, *lipsync*, cerita singkat, atau tips sehari-hari. Menurut Omar dan Dequan (2020).

Penelitian tentang Pengaruh TikTok terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Bengkulu Selatan) Studi oleh Desi Rahmadania (2024) mengamati komunikasi non-verbal remaja SMPN 15 Bengkulu Selatan yang aktif di TikTok. Menggunakan pendekatan kualitatif melalui wawancara dan observasi, ditemukan bahwa TikTok menjadi sarana hiburan, pendidikan, serta ajang ekspresi kreativitas. Namun, ditemukan juga sisi negatif seperti pengalihan fokus belajar dan adanya konten beragam, baik positif maupun negatif .

Studi Korelasional: TikTok dan Kesehatan Mental di *Baliwag*, Filipina *Barcelon dkk.* (2025) melakukan studi korelasional terhadap mahasiswa di Universitas Nasional *Baliwag*. Hasilnya menunjukkan adanya korelasi antara kecanduan TikTok dengan depresi dan stres, walau tidak ditemukan korelasi yang signifikan dengan kecemasan.

Fenomena ini mulai terasa di kampung-kampung. Remaja kini aktif menonton, membuat, dan membagikan konten TikTok, yang memengaruhi gaya berbicara, cara berpakaian, kebiasaan sehari-hari, dan pola interaksi sosial.

Berdasarkan hasil observasi awal di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat pada bulan Juli tanggal 15-17 2025, sebagian besar remaja menggunakan TikTok lebih dari 3 jam per hari, cenderung meniru *trend challenge*, menggunakan bahasa gaul, jarang membantu orang tua di dalam rumah dan juga pekerjaan di dalam kampung sehingga membuat orang tua merasa resah kepada mereka.

Observasi awal dilakukan pada bulan Juli tanggal 15-17-2025 di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat, dengan mengamati perilaku 15 remaja yang aktif menggunakan TikTok. Observasi dilakukan di berbagai situasi, seperti saat berkumpul di rumah teman, di lapangan kampung, dan di Balai kampung . Hasil observasi menunjukkan beberapa temuan berikut:

Sebagian besar remaja membuka TikTok lebih dari 3 jam per hari. Aktivitas penggunaan paling sering dilakukan pada sore hingga malam hari. 60% remaja lebih sering menonton konten hiburan seperti *dance challenge*, *prank*, dan komedi. 25% menonton konten tutorial, tips belajar, atau keterampilan tertentu. 15% aktif membuat konten sendiri dan membagikannya di akun pribadi. Munculnya kebiasaan meniru gaya bicara atau gerakan dari konten TikTok termasuk dalam aspek belajar karena inti dari meniru gaya bicara atau gerakan di Tiktok adalah proses belajar melalui pengamatan. Penggunaan bahasa gaul yang cenderung mengabaikan bahasa daerah dan kesopanan. Waktu belajar berkurang karena lebih memilih bermain TikTok. Ada interaksi positif seperti membuat video bersama teman yang mempererat hubungan sosial. Sebagian orang tua menganggap penggunaan TikTok mengganggu waktu belajar dan ibadah anak. Ada juga yang menilai TikTok dapat melatih kreativitas asalkan digunakan dengan bijak.

Temuan observasi ini menunjukkan bahwa TikTok membawa pengaruh yang beragam terhadap perilaku remaja di kampung, baik yang mengarah pada hal positif maupun negatif,.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meneliti Pengaruh Tiktok Terhadap Perilaku Remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian adalah :

1. Bagaimana perilaku remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat dalam aspek sosial dan belajar?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media sosial TikTok terhadap perilaku remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui perilaku remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat yang meliputi perilaku sosial dan belajar.
2. Menganalisis pengaruh penggunaan media sosial TikTok terhadap perilaku remaja di Kampung Boni Distrik wawarbomi Kabupaten Raja Ampat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meneliti Pengaruh Tiktok Terhadap Perilaku Remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah referensi ilmiah mengenai pengaruh media sosial, khususnya. TikTok, terhadap perilaku remaja di lingkungan pedesaan. Menjadi dasar bagi

penelitian selanjutnya yang mengkaji hubungan media sosial dan perilaku generasi muda.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja

Memberikan pemahaman tentang dampak positif dan negatif TikTok sehingga dapat menggunakan media sosial secara bijak.

b. Bagi Orang Tua Guru

Menjadi bahan evaluasi dan panduan dalam membimbing remaja agar memanfaatkan media sosial untuk hal-hal yang bermanfaat.

c. Bagi Pemerintah Desa

Menjadi masukan untuk merancang program pembinaan remaja terkait literasi digital dan perilaku sosial.

1.5. Definisi Operasional

1) Media Sosial TikTok

Media Sosial TikTok adalah *platform* berbagi video berdurasi singkat (15 detik hingga 10 menit) yang digunakan oleh remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat untuk membuat, membagikan, dan menonton konten hiburan, pendidikan, maupun *trend*. Pengukuran dilakukan melalui indikator : Durasi penggunaan per hari, Frekuensi membuka aplikasi per hari, Jenis konten yang sering diakses. Aktivitas yang dilakukan di TikTok (menonton, membuat konten, memberi komentar).

2) Perilaku Remaja

Perilaku remaja dalam penelitian ini adalah tindakan, sikap, dan kebiasaan yang ditunjukkan oleh remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten

Raja Ampat sebagai respon dari penggunaan TikTok, yang diukur dalam lima aspek:

a. Perilaku Sosial :

Pola interaksi langsung dengan teman, keluarga, dan masyarakat; partisipasi kegiatan sosial; serta kecenderungan mengikuti *trend* atau *challenge*.

b. Perilaku Belajar:

Pengaturan waktu belajar, konsentrasi, ketuntasan tugas sekolah, dan pemanfaatan TikTok untuk pembelajaran.

3) Remaja

Remaja yang dimaksud dalam penelitian ini adalah individu berusia 12-18 tahun yang tinggal di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat dan aktif menggunakan media sosial TikTok, baik sebagai penonton maupun pembuat konten.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Media Sosial

2.1.1.1 Pengertian Media Sosial

Media sosial adalah sebuah yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan konten seperti blog, *jejaring* sosial, dan media sosial lainnya yang tersedia dalam *new media*. *Platform* ini sangat mudah digunakan untuk berbagi gosip dan berkomunikasi dengan siapa pun yang diinginkan. Namun, penting untuk diingat bahwa media sosial tidak menjamin keamanan isi pesan. Oleh karena itu, kita sebagai pengguna perlu menjadi mahir dalam menggunakan teknologi yang kita miliki (Cova, 2022)

Menurut Nasrullah (2015) media sosial adalah lingkungan di Internet yang memungkinkan pengguna untuk melihat, berinteraksi, berkolaborasi, membagikan, berkomunikasi dengan pengguna lain membuat koneksi sosial virtual. Di dalam Media sosial, disebut tiga bentuk makna sosial adalah pengakuan pengetahuan), Komunikasi (*communicate*) dan kolaborasi (*collaborate*).

Pengertian media sosial menurut para ahli (Jayanata, 2022):

- a. *Mandibergh Media* sosial adalah media yang memfasilitasi kolaborasi antar pengguna yang menghasilkan konten (*user-generated content*).
- b. Menurut Shirky

Media sosial dan perangkat lunak sosial adalah alat yang meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi, berkolaborasi, dan mengumpulkan tindakan kolektif di luar kerangka kerja organisasi.

c. Boyd

Media sosial adalah kumpulan perangkat lunak yang meningkatkan kemampuan individu dan komunitas untuk mengumpulkan data, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu, berkolaborasi atau bermain satu sama lain.

d. Van Dijk

Media sosial adalah *platform* media yang berfokus pada keberadaan pengguna yang memotivasi mereka dalam tindakan dan kolaborasi mereka, karena media sosial dapat dilihat sebagai sumber daya *online* (fasilitator) yang memperkuat hubungan dan ikatan sosial antar pengguna.

e. Meike dan Young

Menafsirkan kata “media sosial” sebagai konvergensi antara komunikasi tatap muka, dalam arti berbagi antar individu (*shared individual*), dan media publik, berbagi dengan semua tanpa ciri khas individu.

2.1.1.2. Sejarah Media Sosial

Sebagai pengguna media sosial, ada kemungkinan beberapa dari kita hanya tahu bagaimana menggunakannya tanpa mengetahui bagaimana media sosial ini bermula. Untuk memahaminya, kita perlu mengerti sejarah media sosial itu sendiri. Sejarah mengacu pada peristiwa masa lalu tentang suatu hal. Beberapa orang mungkin merasa bahwa sejarah tidak terlalu penting, padahal dengan mempelajari sejarah kita dapat mengetahui bagaimana media sosial bisa ada dan apa kekurangan yang dapat diperbaiki dari sejarah tersebut.

Adanya banyak aplikasi media sosial membuat masyarakat sulit melepaskan diri. Media sosial telah menjadi bagian penting kehidupan manusia modern dan

telah mempengaruhi perilaku, hubungan sosial, dan kesehatan mental. Namun, penggunaan media sosial perlu berhati-hati karena adanya Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Undang-undang ini mengatur berbagai aspek penggunaan internet, termasuk kegiatan di media sosial. Oleh karena itu, pengguna media sosial perlu bijak dan memahami batasan agar dapat mengikuti perkembangan zaman dengan baik.

2.1.1.3. Karakteristik Media Sosial

Karakteristik media sosial tidak jauh berbeda dengan media siber. karena media sosial adalah salah satu media siber. Namun menurut Nasrullah (2015), media sosial memiliki ciri khas yaitu (Siregar, 2022):

- a) Jaringan (*Network*) adalah infrastruktur yang menghubungkan komputer ke perangkat lain. Koneksi ini diperlukan karena pada saat komputer terhubung, komunikasi data, termasuk transfer data, dapat berlangsung.
- b) Informasi Informasi menjadi entitas penting dalam media sosial, karena pengguna media sosial membuat representasi identitas mereka, menghasilkan konten, dan berinteraksi berdasarkan informasi.
- c) Arsip Bagi pengguna media sosial, arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bias diakses kapanpun dan melalui perangkat apapun.
- d) Interaksi Media sosial menciptakan jaringan antar pengguna yang tidak menyebar begitu saja, hanya hubungan persahabatan atau pengikut, tetapi harus dibangun melalui interaksi antar pengguna tersebut.
- e) Simulasi Sosial dan Media sosial memiliki karakter sebagai sebuah sumber daya bagi masyarakat (*society*) yang berlangsung di dunia maya. Media sosial

menampilkan keunikan dan pola yang dalam banyak hal berbeda dan tidak ditemukan dalam tatanan sosial yang sebenarnya.

- f) Konten Oleh Pengguna, di media sosial konten dimiliki sepenuhnya dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun. UGC adalah hubungan simbiosis dalam budaya media baru yang menawarkan kesempatan dan kebebasan kepada pengguna untuk berpartisipasi.

2.1.1.3. Klasifikasi Media Sosial

Media sosial adalah teknologi yang mana berbagai bentuk termasuk majalah, forum internet, *weblog*, *blog* sosial, *microblogging*, *wiki*, *podcast*, foto atau gambar, video, peringkat, dan *bookmark* sosial. Dalam artikel *Horizons* Bisnis mereka yang diterbitkan pada tahun 2010, *Kaplan* dan *Haenlein* merumuskan skema klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial dengan menerapkan satu set teori dalam bidang penelitian media (kehadiran sosial, kekayaan media) dan proses sosial (*selfpresentasi*, *self-disclosure*). Menurut *Kaplan* dan *Haenlein*, ada enam jenis media sosial, yaitu (Istiani & Islamy, 2020):

- a) Proyek Kolaborasi Proyek kolaborasi adalah jenis media sosial yang memungkinkan pengguna untuk mengubah, menambah, atau menghapus konten di dalamnya, seperti *Wikipedia*.

b) Blog dan Microblog

Blog dan *microblog* memungkinkan pengguna untuk lebih bebas mengungkapkan pendapat, seperti melalui curhat atau kritik terhadap kebijakan pemerintah, seperti *Twitter*.

c) Konten

Konten adalah jenis media sosial di mana pengguna saling berbagi konten media seperti video, *ebook*, gambar seperti *YouTube*.

d) Situs Jaringan Sosial

Situs jaringan sosial adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna terhubung dengan orang lain dengan membuat informasi pribadi dan berbagi foto-foto, seperti Instagram, TikTok, atau Facebook.

e) *Virtual Game Worlk*

Dunia *virtual* di mana pengguna dapat muncul dalam bentuk avatar yang diinginkan dan berinteraksi dengan orang lain seperti dalam *game online*.

f) *Virtual Social World*

Virtual social world adalah dunia virtual di mana pengguna merasa hidup dalam dunia virtual dan berinteraksi dengan orang lain, seperti *Second Life*.

2.1.1.4. Dampak Media Sosial

Pada hakikatnya jejaring sosial ibarat pedang bermata dua, terkadang digunakan sebagai alat untuk menyajikan konten pendidikan dan terkadang merusak kesadaran generasi muda. Sebab dengan adanya *jejaring* sosial akan membuat anak-anak dan remaja malas belajar berkomunikasi di kehidupan nyata. Tingkat pemahaman bahasa terganggu. Jika anak terlalu banyak berkomunikasi di dunia maya, maka pengetahuan tentang aspek komunikasi di kehidupan nyata, seperti bahasa, tubuh dan nada suara menjadi kurang.

Media sosial tentunya memberikan pengaruh baik bagi setiap penggunanya. Pada remaja, penggunaan media sosial dapat membawa dampak positif antara lain pemahaman akan potensi diri, sarana berdiskusi, kemampuan berinteraksi dengan

mudah dengan teman, dan komunikasi. Informasi terfasilitasi dengan sangat baik. Bukan hanya pengaruh baik, akan tetapi ada juga pengaruh buruk dari media sosial.

Adapun beberapa pengaruh negatif media sosial terhadap perilaku remaja yang dijelaskan dalam jurnal (Asrida, 2019) adalah sebagai berikut:

- a) Situs *jejaring* sosial akan membuat anak-anak dan remaja semakin egois. Mereka menjadi tidak menyadari lingkungan sekitar mereka saat menghabiskan sebagian besar waktunya di internet. Hal ini bisa membuat anak kurang berempati di dunia nyata.
- b) Untuk anak-anak dan remaja, tidak ada aturan ejaan dan tata bahasa di media sosial. Hal ini akan membuat mereka semakin sulit membedakan antara media sosial dan dunia nyata. Hal ini pasti akan mempengaruhi kemampuan menulis mereka di sekolah dalam hal ejaan dan tata bahasa.
- c) Situs *jejaring* sosial adalah tempat berkembang biaknya predator kriminal. Kita tidak akan pernah tahu apakah seseorang yang baru saja ditemui anak kita di Internet menggunakan identitas asli.
- d) Membuat seorang remaja malas belajar karena sering menggunakan *jejaring* sosial untuk bermain *game* di situs tersebut.

2.1.1.5. Teori SOR dalam Media Sosial

Teori *S-O-R* adalah teori komunikasi yang merupakan singkatan dari *Stimulus-Organism-Respon* yang dikembangkan oleh Burrhus Frederic Skinner, atau yang lebih dikenal sebagai B.F. Skinner, adalah seorang psikolog dan pemikir utama dalam aliran psikologi yang dikenal sebagai *behaviorisme* (Jayanata, 2022).

Teori SOR (*Stimulus, Organism, Respon*) adalah suatu kerangka konseptual dalam bidang psikologi yang berguna untuk memahami bagaimana individu merespons rangsangan atau *stimulus* di sekitar mereka. Saat diterapkan pada konteks media sosial, kita dapat memahami dampak stimulus dari *platform* tersebut, seperti postingan teman atau konten yang dibagikan, terhadap respons atau reaksi pengguna. Selain itu, kita dapat menyelidiki bagaimana respons tersebut dipengaruhi oleh faktor internal, seperti motivasi pengguna dalam menggunakan media sosial (Sittorus, 2018).

Dalam konteks media sosial, teori sor dapat digunakan untuk memahami bagaimana stimulus dari *platform* media sosial (misalnya postingan teman, konten yang dibagikan) mempengaruhi respon pengguna dan bagaimana respon tersebut dipengaruhi oleh faktor internal (*organism*), seperti motivasi.

Berikut adalah penjelasan singkat tentang hubungan teori ini dengan indikator tersebut :

a. Indikator Stimulus

Stimulus dalam konteks psikologi adalah rangsangan atau faktor yang dapat memicu atau merangsang respons dari individu. Dalam kaitannya dengan media sosial TikTok, stimulus dapat merujuk pada berbagai hal yang mempengaruhi atau memicu tanggapan dari pengguna. Dalam konteks media sosial TikTok, stimulus berperan penting dalam menciptakan pengalaman pengguna. Pengembang dan kreator konten berusaha untuk menciptakan stimulus yang menarik perhatian pengguna dan mendorong interaksi. Selain itu, *respons* dari pengguna terhadap stimulus juga menciptakan dinamika interaksi yang unik di *platform* tersebut.

b. Indikator Organisme

Organisme, dalam konteks teori *SOR (Stimulus-OrganismResponse)*, mengacu pada individu atau entitas yang menerima *stimulus* dan memberikan respons. Dalam kaitannya dengan media sosial TikTok, "organisme" dapat merujuk pada pengguna atau individu menciptakan dinamika unik dimana respons individu terhadap stimulus mencerminkan keberagaman preferensi, motivasi, dan kebutuhan dari pengguna media sosial tersebut.

c. Indikator Respons

Dalam kerangka teori *SOR (Stimulus-Organism-Response)*, respons mengacu pada tanggapan atau reaksi yang diberikan oleh organisme, seperti individu atau pengguna, terhadap stimulus yang mereka alami. Di dalam dunia media sosial TikTok, respons melibatkan berbagai bentuk interaksi atau reaksi yang dilakukan oleh pengguna sebagai tanggapan terhadap rangsangan yang mereka temui di *platform* tersebut.

2.2. Aplikasi TikTok

2.2.1. Pengertian Aplikasi TikTok

Aji Wisnu Nugroho mendefinisikan (2018) Tik Tok adalah aplikasi yang menawarkan efek khusus yang unik dan menarik yang memungkinkan pengguna aplikasi ini dengan mudah membuat video pendek hebat yang dapat menarik perhatian banyak orang yang melihatnya. Aplikasi ini adalah *jejaring* sosial dan *platform* video musik Cina yang dirilis pada September 2016. Aplikasi ini adalah aplikasi yang menawarkan fungsi membuat video pendek dengan musik hingga 3 menit. Aplikasi ini sangat populer di kalangan orang dewasa, anak-anak dan remaja. anak di bawah umur (Salsabila et al., 2021).

Dalam aplikasi Tik Tok, mereka tidak bisa hanya meniru dan melihat apa yang sedang tren. Mereka dapat mengekspresikan pikiran mereka dengan membuat video dengan cara mereka sendiri. Anda dapat membuat video tantangan melawannya. Aplikasi Tik Tok ini juga bisa membuat seorang pengguna tenar atau terkenal. Dikenal atau terkenal dengan video yang mereka buat, terkenal dengan kreativitasnya, juga terkenal dengan video lucunya dan juga terkenal dengan keunikan video yang mereka buat, menjadi terkenal.

2.2.2. Sejarah Aplikasi TikTok

Aplikasi TikTok dirilis pada September 2016 dan dikembangkan oleh Zhang Yiming dari China. Aplikasi Tiktok telah mengukuhkan dirinya sebagai aplikasi yang paling banyak diunduh yaitu 45,8 juta kali. Tiktok seperti yang kita kenal sekarang tidak terlihat seperti Tiktok pada awalnya. Pada September 2016, perusahaan China Byte Dance merilis program video pendek bernama *Douyin*. Dalam setahun, *Douyin* memiliki 100 juta pengguna dan 1 miliar penayangan setiap hari. Karena popularitasnya yang meningkat, *Douyin* berkembang melampaui batas China dengan nama baru yang lebih dikenal Tiktok (Malimbe et al., 2021).

Awalnya, TikTok didesain untuk berbagi video-video pendek yang mengutamakan *lip-syncing* dan tarian. Namun, seiring berjalannya waktu, *platform* ini mengalami perkembangan menjadi ruang kreativitas yang lebih canggih, di mana para pengguna dapat menciptakan dan membagikan beragam jenis konten seperti tantangan, komedi, panduan, dan banyak lainnya. Meskipun demikian, TikTok terus mengalami pertumbuhan pesat dan berhasil menjadi salah satu aplikasi media sosial yang paling populer di dunia saat ini. Penggunaannya

pun semakin meluas, merambah berbagai sektor industri dan berdampak pada tren budaya.

2.2.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Remaja di media Sosial TikTok

Menurut Mulyana, Deriyanto dan Qorib (2018), penggunaan TikTok memiliki dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal, meliputi perasaan, sikap dan karakteristik individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), belajar, ruang fisik, nilai dan kebutuhan, serta minat dan motivasi. Faktor eksternal seperti latar belakang keluarga, pengetahuan yang diperoleh, informasi. kebutuhan sekitarnya, intensitas, ukuran, kontras, kebaruan dan objek yang diketahui atau tidak diketahui (Salsabila et al., 2021). Adapun faktor yang mempengaruhi pengguna aplikasi TikTok sebagai berikut :

a) Faktor Internal

Faktor internal memiliki dampak yang signifikan terhadap individu menggunakan aplikasi. Dalam ruang lingkup Tiktok bukan sekedar hiburan, tapi juga bisa digunakan Interaksi dengan orang baru. Kreativitas juga bisa dikembangkan dengan aplikasi TikTok. TikTok juga memiliki sisi negatif seperti yang dilakukan pengguna saat membuat konten video tidak sesuai dengan peraturan atau hanya dengan standar yang ada demi popularitas. memperoleh popularitas.

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal dalam menggunakan aplikasi Tiktok adalah informasi. Karena identitas media sosial adalah informasi itu sendiri, pengguna media sosial membuat dan merepresentasikan identitas mereka, menghasilkan konten

dan berinteraksi berdasarkan informasi. Jika informasi aplikasi Tik Tok hilang, maka pengguna tidak mengetahui dan mengenali aplikasi tersebut.

2.2.4. Dampak Positif dan Negatif

Pengguna Aplikasi TikTok Dari hasil studi sebelumnya menyatakan bahwa terdapat dampak penggunaan TikTok terhadap perilaku khususnya remaja yaitu 95% (Agustin, 2021). Dengan adanya hasil penelitian menunjukkan adanya dampak positif dan negatif, yaitu:

1. Dampak Positif

Karena kegunaan aplikasi Tik Tok memiliki aspek positif, antara lain kemampuannya untuk menghibur orang sedih, bosan dan jenuh, bisa berkreasi dengan fitur edit video dari aplikasi TikTok.

- a) Sebagai aplikasi yang dapat meningkatkan kreativitas berkarya.
- b) Aplikasi untuk mengekspresikan kreatifitas khususnya membuat video.
Aplikasi TikTok sendiri merupakan platform untuk membuat video dengan efek khusus, unik, dan sederhana.
- c) Aplikasi TikTok juga berbasis video dan musik, dapat mengajarkan remaja atau anak-anak untuk meningkatkan keterampilan mengedit video untuk konten yang lebih bermanfaat.
- d) Mengajarkan anak untuk lebih berani dan percaya diri untuk tampil di depan umum jika digunakan dalam konten positif.

2. Dampak Negatif

Dampak negatif yang terdapat pada aplikasi TikTok berpengaruh pada perilaku remaja itu sendiri. Dapat merusak perilaku remaja dari informasi misalnya saat sibuk dengan *smartphone*, dan tidak lagi mencari informasi ilmiah,

melainkan membuka aplikasi TikTok untuk membuat video dan edit gambar yang dipublikasikan di aplikasi TikTok. Dari segi *feeling* misalnya soal perasaan, saat belum cukup umur untuk merasakan cinta, terlibat patah hati, sedih terus menerus akibat putus cinta dan aktivitas, misalnya membuat video *move* di Tik Tok tapi dengan musik yang membangun iman.

2.3. Perilaku Remaja

Pengertian Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan arti yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya. Dari uraian tersebut bisa disimpulkan bahwa perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar (Notoatmodjo, 2003). Sedangkan dalam pengertian umum perilaku adalah segala perbuatan atau tindakan yang dilakukan oleh makhluk hidup.

2.3.1. Pengertian Perilaku Remaja

Menurut WHO (2022), masa remaja adalah masa antara masa kanak-kanak dan masa dewasa antara usia 10 hingga 19 tahun. Dalam Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25, remaja adalah penduduk yang berusia antara 10-18 tahun (Kem kes.go.id, 2018). Selain itu, Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) menyebutkan kelompok usia remaja antara usia 10 hingga 24 tahun dan belum menikah, masa remaja dapat dipahami sebagai masa peralihan antara anak-anak ke masa dewasa (Rany, 2022).

WHO (2022) menyebutkan jumlah remaja di dunia berjumlah 1,2 miliar atau 18% dari jumlah penduduk dunia. Sedangkan menurut hasil Sensus Penduduk

tahun 2020 yang dilakukan Badan Pusat Statistik (BPS), data jumlah penduduk Indonesia per September 2020 sebanyak 270,20 juta jiwa, yang rata-rata merupakan remaja berusia 8-23 tahun dengan jumlah 27,94% (Badan Pusat Statistik, 2020).

Masa remaja merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Pada masa ini telah terjadi perubahan-perubahan yang signifikan, baik secara biologis, mental, emosional, dan psikososial. Segala aspek perubahan dapat memberikan dampak besar terhadap kehidupan individu maupun lingkungan sosial masyarakat.

Masa remaja merupakan masa transisi yang relatif rentan. Seringkali mereka menunjukkan perilaku tertentu yang secara tidak langsung berarti bahwa mereka bukan anak-anak lagi. Selain kerentanan, masa muda juga dikenal sebagai masa yang sangat fluktuatif, tidak menentu, dan sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan sekitar. Hal ini disebabkan oleh pertumbuhan hormon seks.

Musen dkk (Desmita, 2010) berpendapat bahwa masa remaja merupakan masa kehidupan dimana kemampuan memperoleh dan menggunakan pengetahuan secara efektif mencapai puncaknya. Memang pada masa remaja, perkembangan otak mencapai potensi maksimalnya. Sistem saraf yang bertanggung jawab untuk memproses informasi berkembang pesat. Selain itu, pada masa remaja terjadi reorganisasi cincin *saraf lobus frontal* (bagian anterior otak dengan belahan atau ruang tengah) yang berfungsi pada fungsi kognitif yang lebih tinggi.

1. Perilaku Remaja terhadap Aspek Sosial

Remaja yang aktif di TikTok cenderung:

- a. Lebih terbuka dalam mengekspresikan diri.

- b. Meningkatkan interaksi sosial secara *daring (online)*.
- c. Terpengaruh oleh tren, tantangan viral, dan *figur influencer*.
- d. Mengalami perubahan dalam cara berkomunikasi, dari formal menjadi lebih santai atau bahkan *slang*.

Namun, pengaruh ini tidak selalu positif. Beberapa remaja mengalami:

- a. Ketergantungan sosial (*social validation*) terhadap jumlah *like*, komentar, dan *followers*.
- b. Penurunan interaksi sosial secara langsung (*offline*).
- c. Terlibat dalam konten negatif seperti ujaran kebencian atau *bullying*.

2. Perilaku Remaja terhadap Aspek Pendidikan

TikTok bisa berdampak pada pendidikan remaja dalam dua arah:

- A. Positif : Banyak konten edukatif yang membantu pembelajaran, seperti tips belajar, penjelasan singkat mata pelajaran, dan motivasi belajar. Meningkatkan kreativitas dalam membuat konten yang berkaitan dengan pelajaran.
- B. Negatif : Remaja menjadi mudah terdistraksi dan lebih sering menunda-nunda belajar karena terlalu lama menggunakan TikTok. Fokus belajar menurun akibat kebiasaan *scroll* berjam-jam. Jam tidur terganggu, yang berdampak pada konsentrasi di sekolah.

3. Hubungan Timbal Balik antara Aspek Sosial dan Pendidikan

Perilaku sosial remaja yang dipengaruhi oleh TikTok turut berdampak pada perilaku mereka dalam pendidikan, dan sebaliknya. Remaja yang terlalu fokus membangun citra sosial di TikTok (misalnya sebagai *content creator*) cenderung mengabaikan tugas-tugas akademik, yang pada akhirnya menurunkan prestasi belajar. Sebaliknya, tekanan dari lingkungan sosial *daring* (misalnya

perbandingan pencapaian akademik yang dipamerkan orang lain) bisa menimbulkan stres atau motivasi belajar, tergantung kondisi psikologis remaja tersebut.

Pada tahap ini remaja telah mencapai kemampuan untuk menghasilkan hipotesis dan berpikir tentang situasi yang mungkin terjadi atau abstrak. Selain itu, mereka juga sudah mampu mengembangkan pemikiran sistematis untuk memecahkan masalah. Remaja cenderung menggunakan metode *trial and error* dalam memecahkan masalah, mirip dengan cara seorang ilmuwan berpikir. Mereka membuat rencana dan secara sistematis menguji solusi yang mereka temukan. Untuk melakukan hal tersebut, mereka menggunakan penalaran hipotesis-deduktif, yaitu dengan menciptakan hipotesis dan menarik kesimpulan dari implikasinya. Hal ini memungkinkan mereka untuk menguji kebenaran hipotesis yang dikembangkan (Erika Puspita, 2019).

2.3.2. Tahap-Tahap Perkembangan Remaja

Tahapan perkembangan remaja menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia sebagai berikut:

A. Masa Remaja Awal

Masa remaja awal terjadi antara usia 10 hingga 13 tahun. Pada masa ini, anak tumbuh lebih cepat dan melewati tahap awal pubertas. Anak juga mulai sadar akan penampilannya sehingga lebih memperhatikannya. Ia juga akan mulai merasakan kebutuhan akan privasi, yang akan membuatnya senang sendirian bersama keluarganya. Biasanya perubahan ini pertama kali terjadi pada anak perempuan.

B. Masa Remaja Pertengahan

Pada masa ini, remaja pada umumnya sudah mampu berpikir logis, meski seringkali didorong oleh emosi. Ia pun mulai tertarik dengan hubungan romantis (kencan). Terkadang sifat sensitifnya membuatnya lebih banyak berdebat dengan orang tuanya. Selain itu, dia juga mungkin menikmati menghabiskan waktu bersama teman-temannya.

C. Masa Reamaja Akhir atau Dewasa Muda (Usia 18-24 Tahun)

Pada akhir masa remaja, perkembangan fisik anak sudah berkembang sempurna. Selama ini, perubahan lain terjadi pada dirinya. Ia mulai bisa mengendalikan dorongan emosi yang muncul, merencanakan masa depan, dan memikirkan akibat yang akan dihadapi jika ia melakukan tindakan yang salah. Ia juga mulai memahami apa yang diinginkannya dan dapat mengaturnya sendiri, tidak mengikuti kemauan orang lain. Stabilitas emosi dan kemandirian ini sering dicapai pada anak-anak pada masa remajanya.

2.3.3. Perkembangan Remaja

Perkembangan remaja adalah periode transisi antara masa anak - anak dan masa dewasa. Pada masa ini, remaja mengalami perubahan fisik, emosi, sosial, dan kognitif yang signifikan. Berikut adalah beberapa poin singkat, padat, dan jelas tentang perkembangan remaja (Erika Puspita, 2019) sebagai berikut :

1. Perkembangan Fisik Remaja

Remaja mengalami perubahan fisik yang ditandai dengan munculnya fitur pubertas, seperti peningkatan berat badan dan tinggi badan, perubahan proporsi dan bentuk tubuh, serta mencapai kematangan seksual.

2. Perkembangan Kognitif Remaja

Pada tahap ini, remaja sudah memiliki kemampuan berpikir hipotesis, sehingga dapat meramalkan atau memikirkan hal-hal abstrak. Mereka juga mampu memecahkan masalah secara sistematis dengan metode *trial and error*, yang mirip dengan cara berpikir seorang ilmuwan, yaitu membuat rencana dan menguji solusi secara sistematis.

3. Perkembangan Emosi Remaja

Perubahan emosional pada remaja dipengaruhi oleh perubahan fisik dan hormonal, serta faktor lingkungan yang terkait dengan perubahan tubuh mereka. Karena remaja berada di antara masa anak-anak dan dewasa, status mereka agak ambigu, baik bagi diri sendiri maupun lingkungan sekitar.

2.3.4. Teori Ekspresi Diri (*Self-Presentation*)

Teori Ekspresi Diri, atau dikenal juga sebagai teori presentasi diri atau dramaturgi sosial, adalah konsep dalam ilmu sosial yang menggambarkan cara individu berusaha mengontrol dan membentuk persepsi orang lain terhadap diri mereka sendiri melalui tindakan dan komunikasi. Teori ini dikembangkan oleh Erving Goffman, seorang sosiolog terkenal, dan diuraikan dalam bukunya yang berjudul "*The Presentation of Self in Everyday Life*" pada tahun 1959 (Astuti & Subandiah, 2021).

Berikut adalah penjelasan singkat tentang hubungan teori ini dengan ketiga indikator tersebut :

a. Indikator Kognitif:

Kognitif terkait dengan proses pemikiran dan persepsi. Dalam konteks Teori Ekspresi Diri, aspek kognitif tercermin dalam bagaimana individu memahami

dan merencanakan cara mereka ingin dipahami atau dilihat oleh orang lain. Individu secara sengaja memilih informasi atau citra yang mereka ingin proyeksikan, dengan mempertimbangkan dampaknya terhadap pandangan orang lain terhadap diri mereka.

b. Indikator Afektif:

Afektif berkaitan dengan dimensi emosional dan perasaan. Teori Ekspresi Diri memiliki pengaruh pada aspek afektif dengan mempertimbangkan bagaimana ekspresi diri yang dipilih dapat memicu atau mengekspresikan emosi tertentu. Individu mungkin berupaya menciptakan atau menyembunyikan berbagai emosi sesuai dengan citra yang ingin mereka tampilkan.

c. Indikator Perilaku:

Perilaku melibatkan segala tindakan yang dapat diamati. Dalam Teori Ekspresi Diri, perilaku mencakup cara individu berkomunikasi, berinteraksi, dan mengelola presentasi diri mereka di hadapan orang lain. Ini mencakup tindakan verbal, non-verbal, dan keputusan perilaku yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu dalam membentuk kesan yang diinginkan.

2.4. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Khaerunnisa, K., & Syarif, A. (2024) dengan judul Analisis Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok Terhadap Perilaku Remaja pada Lingkungan Masyarakat. Metode penelitian kuantitatif deskripsi teknik pengumpulan data berupa kuisioner. Hasil penelitian Menunjukkan bahwa pengaruh antara variabel X (Pengguna Media Sosial TikTok) terhadap variabel Y (Perilaku Remaja). Dengan nilai pearson correlation adalah 0.775 dengan nilai sig. (2-tailed) 0.000. Nilai 0.775 dengan tingkat

korelasi sangat kuat. Persamaan dan perbedaan. Persamaannya, sama-sama meneliti tentang pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok Terhadap Perilaku Remaja. Perbedaan peneliti juga menggunakan observasi sebagai bentuk pengamatan.

2. Selanjutnya, sebuah systematic scoping review mengenai dampak TikTok terhadap kesehatan mental remaja melaporkan bahwa penggunaan TikTok memiliki dua sisi: di satu sisi berpotensi menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan, penurunan harga diri, gangguan tidur, serta gejala depresi dan kecemasan; namun di sisi lain juga dapat memberi dampak positif, misalnya sebagai sumber dukungan komunitas serta media pembelajaran yang bersifat edukatif (Review, 2024). sama-sama meneliti pengaruh penggunaan TikTok terhadap kondisi psikologis remaja serta sama-sama menemukan adanya sisi negatif yang ditimbulkan. *Factors* lebih menekankan pada aspek spesifik, yaitu bagaimana konten terkait penampilan tubuh memengaruhi kepuasan citra diri, dengan metode survei langsung pada responden.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (20 22) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Surakarta” menunjukkan bahwa intensitas penggunaan TikTok berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa. Siswa yang menggunakan TikTok lebih dari tiga jam per hari cenderung mengalami penurunan konsentrasi dan kurang fokus pada pembelajaran, sedangkan siswa yang menggunakan TikTok secara terbatas tidak mengalami penurunan yang signifikan. Persamaan meneliti pengaruh penggunaan TikTok terhadap remaja. memakai metode kuantitatif

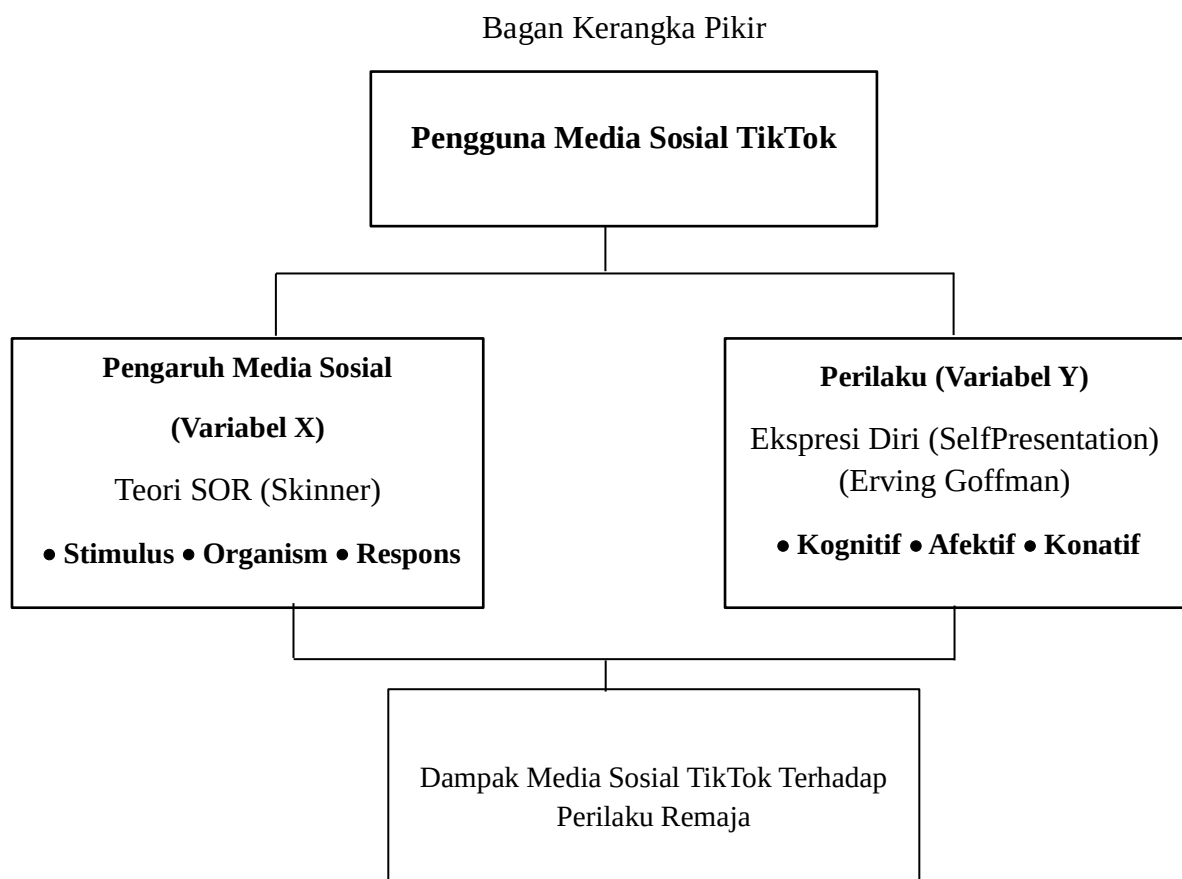
dengan angket. menemukan dampak negatif TikTok jika digunakan berlebihan.

Perbedaan Pratiwi (2022) fokus pada prestasi belajar siswa SMA di kota.

2.6. Kerangka Pikir

Penelitian mengenai Analisis Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat. Peneliti memfokuskan pada pengaruh penggunaan media sosial TikTok terhadap perilaku remaja. Selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis, sehingga menghasilkan sintesa hubungan variabel.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini seperti dibawah ini.



Gambar 2.1 kerangka Pikir

2.7 . Hipotesis

Berdasarkan latar belakang masalah, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H1 : Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku remaja di Kampungn Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

3.1.1. Metode Penelitian Kuantitatif

Menurut Sugiyono (2019) Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengambilan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksplanatif, karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel X (Penggunaan Media Sosial TikTok) terhadap variabel Y (Perilaku Remaja). Menurut Sugiyono (2019) Penelitian eksplanatif adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan kausal antara variabel-variabel penelitian melalui pengujian hipotesis, dengan menggunakan metode kuantitatif.

3.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan kurang lebih 1 (satu) bulan setelah seminar proposal. Lokasi penelitian di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat. Menganai Analisis Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Remaja Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat (Studi Kasus di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat). Adapun alasan memilih objek lokasi penelitian karena ingin mengetahui pengaruh dari penggunaan media sosial TikTok terhadap perilaku remaja.

Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji teori, membangun fakta, menunjukkan hubungan antar variabel, memberikan deskripsi statistik, menaksir dan meramalkan hasilnya.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksplanatif, karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel X (Penggunaan Media Sosial TikTok) terhadap variabel Y (Perilaku Remaja).

Dan jenis Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksplanatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dalam hal ini, penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial TikTok (variabel X) terhadap perilaku remaja (variabel Y). Data untuk analisis dikumpulkan dari penyebaran kuesioner kepada responden dan observasi langsung terhadap perilaku remaja pengguna Tiktok, yaitu remaja yang ada di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat.

Dengan adanya prosedur yang terstruktur, responden dapat mengumpulkan data secara sistematis yang diperoleh melalui pengukuran menggunakan Skala *Liker* dan menganalisisnya dengan menggunakan statistik yang relevan.

Tabel 3.1 Skala Liker

Skor	Keterangan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian meliputi orang, benda, hewan, tumbuhan, gejala, hasil uji, atau peristiwa yang menjadi sumber data yang menunjukkan ciri-ciri tertentu dalam suatu penelitian Margono, 2004/(Ahyar et al., 2020). Adapun populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah remaja yang ada di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat yang menggunakan aplikasi TikTok.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja pengguna aplikasi media sosial tiktok yang berada di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat. Populasi dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian yang ingin mengetahui pengaruh penggunaan Tiktok terhadap perilaku remaja.

Tabel 3.2 Data jumlah remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi
Kabupaten Raja Ampat

No	Umur	Kategori	Jumlah
1	12 - 14 Tahun	Remaja Awal	54
2	15 - 17 Tahun	Remaja Pertengahan	60
3	18 - 20 Tahun	Remaja Akhir/ Dewasa Muda	80
	Total		194

Sumber: Sensus Kampung Boni

Remaja di kampung Boni Sebanyak 194 orang remaja dari 56 jumlah kepala keluarga yang ada dikampung Boni Distrik wawarbomi Kabupaten Raja Ampat (Sumber: Data Kampung Boni).

Menurut Hamidah (2022) (usia 12,13 atau 14 tahun) adalah fase awal remaja pada tahap ini apapun yang menjadi pemikirannya selalu merasa benar, cenderung egois, mulai mengerti dengan privasi. Seorang anak pada tahap ini juga ingin melakukan hal apapun sendiri dan cenderung tanpa perlu didampingi orang tua. Perubahan lain yang terjadi pada seorang remaja juga pada tubuhnya sendiri dorongan-dorongan yang menyertai perubahan itu.

3.3.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil dengan teknik *sampling* (Husain dan Purnomo). Disini sampel harus mencerminkan keadaan populasi yang sebenarnya, yaitu kesimpulan dari hasil penelitian yang diambil dari sampel harus benar merupakan kesimpulan atas populasi (Ahyar et al., 2020).

Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah sampel *provosing sampling*. Menurut Mushofa (2024) purposive sampling yaitu suatu teknik penetapan sampel di antara populasi dengan cara memilih sesuai dengan yang dikehendaki peneliti (tujuan/masalah dalam penelitian) sehingga sampel yang telah dikenal sebelumnya dapat mewakili karakteristik populasi.

Menurut Sugiyono (2014) purposive sampling bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representatif dan untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu. Adapun sampel dalam penelitian ini diambil berdasarkan usia remaja awal yaitu dari 12,13,14 tahun adapun jumlah populasi usia remaja awal yaitu 54 akan tetapi peneliti mengambil sampel yaitu 30 alasannya karena menurut peneliti mudah untuk di jangkau dan tidak semua remaja ada di tempat.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

3.4.1. Uji Validitas

Menurut Ghozali (2013:52), pengukuran nilai dapat dilakukan dengan melakukan korelasi antara skor komponen pertanyaan dengan skor total konstruk atau variabel. Periksa artinya dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel.

Basis keputusan yang digunakan untuk memeriksa keabsahan item pertanyaan adalah (Nurcahyo & Riskayanto, 2018):

- a. Jika r hitung positif dan r hitung $> r$ tabel maka variabel tersebut valid.
- b. Jika r hitung tidak positif dan r hitung $< r$ tabel variabelnya tidak valid.
- c. R hitung dapat dilihat pada kolom corrected item total correlation. Nilai r tabel dapat diperoleh melalui df (degree of freedom) $df = n$. Dimana: n = Jumlah responden

Menurut Ghozali (2016). Uji validitas membandingkan nilai r -hitung dengan nilai r -tabel (df) = $n-2$. Jika r hitung lebih besar dari r -tabel maka pertanyaan tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya jika r -hitung lebih kecil dari t -tabel maka pertanyaan tersebut dikatakan tidak valid. Mengukur valid tidaknya suatu pertanyaan dengan r -hitung $> r$ -tabel pada taraf signifikan 5% atau 0,05. Berikut dibawah ini hasil validitas instrumen angket: Penggunaan Media sosial TikTok (variabel X) dan Perilaku remaja (variabel Y):

3.4.2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu alat yang bertujuan untuk mengukur suatu kuesioner sebagai indikator suatu variabel atau suatu konstruksi. Suatu kuesioner dikatakan reliabel apabila tanggapan terhadap pernyataan-pernyataan tersebut

konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghozali, 2018). Uji reliabilitas dilakukan untuk memeriksa konsistensi jawaban responden terhadap pertanyaan yang diajukan.

Untuk menguji reliabilitas ini peneliti menggunakan metode *Cronback Alpha* dengan taraf signifikansi 0,60, dimana jika nilai *Cronback Alpha* suatu tabel lebih besar dari 0,60 maka pertanyaan yang diajukan Dalam proses pengukuran instrumen memiliki reliabilitas yang cukup. Sebaliknya, jika nilai *Cronback Alpha* kurang dari 0,60, maka pertanyaan tersebut tidak reliabel.

3.4.3. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menentukan apakah data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Menurut Ghozali (2018), uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah residual dari model regresi berdistribusi normal, yang merupakan salah satu asumsi penting dalam analisis regresi.

3.4.4. Uji Linearitas

Uji linearitas adalah pengujian untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen) bersifat linear. Menurut Sugiyono (2017), uji linearitas dilakukan untuk memastikan bahwa model regresi yang digunakan tepat, yaitu hubungan antara variabel independen dan dependen adalah linear.

3.4.5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan (hipotesis) tentang parameter populasi berdasarkan data sampel. Menurut Creswell (2014), uji hipotesis adalah proses pengambilan

keputusan apakah menerima atau menolak hipotesis nol (H_0) berdasarkan data yang diperoleh. Menurut Sugiyono (2017), uji hipotesis digunakan untuk menguji dugaan atau asumsi yang dibuat tentang populasi dengan menggunakan data sampel.

3.5. Instrumen Penelitian

3.5.1. Pengamatan (Observasi)

Menurut Sutrisno (1986) Observasi adalah suatu metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang diselidiki atau observasi, untuk melihat perilaku nyata remaja yang menggunakan TikTok. Arikunto (2010) observasi merupakan suatu pengamatan langsung terhadap objek dalam situasi alamiah tanpa adanya intervensi dari peneliti.

Dalam melakukan penelitian ini adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut: Kuesioner (Angket)

3.5.2. Kuesioner (Angket)

untuk mengukur variabel penggunaan TikTok (X) dan perilaku remaja (Y). Peneliti menyebarkan kuesioner kepada responden yang berupa pertanyaan maupun pernyataan mengenai pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku remaja di kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat.

3.6. Teknik Analisis data

3.6.1. Analisis Korelasi

Person Korelasi Pearson antara pengaruh pengguna media sosial tiktok dengan perilaku remaja di kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat.

Misalnya kita dapat mengukur sejauh mana pengaruh penggunaan media sosial tiktok, terhadap perilaku remaja. Hasilnya akan memberikan informasi sejauh mana terdapat hubungan linier antara penggunaan tiktok dengan sikap remaja. Hasilnya akan memberikan informasi sejauh mana terdapat hubungan linier antara pengguna tiktok dengan sikap remaja. Untuk menganalisis kolerasi person peneliti menggunakan bantuan SPSS V26.

3.6.2. Analisis Regresi

Sederhana Analisis regresi sederhana digunakan untuk memprediksi atau menguji terkait dengan pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel terikat, dimana pada penelitian ini variabel X adalah Pengaruh penggunaan media sosial tiktok, sedangkan variabel Y adalah perilaku remaja di desa Sawakong. Bila skor variabel bebas diketahui, maka skor variabel terikatnya dapat diprediksi besarnya. Analisis regresi juga dapat dilakukan untuk mengetahui linearitas variabel terikat dengan variabel bebasnya. Mengetahui analisis regresi dengan bantuan SPSS V26.

Pedoman pengambilan Keputusan:

1. Apabila nilai signifikansi (Sig) > 0.05, maka H0 diterima dan H1 ditolak
2. Apabila nilai signifikansi (Sig) < 0.05, maka H0 ditolak dan H1 di terima
3. Jika F hitung > F tabel maka terdapat pengaruh signifikan
4. Jika F_hitung < F tabel maka tidak terdapat pengaruh signifikan

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1. Hasil Validasi Item Angket

Validitas pada dasarnya berarti “mengukur apa yang hendak diukur”. Menurut Ghozali (2013:52), pengukuran nilai dapat dilakukan dengan melakukan korelasi antara skor komponen pertanyaan dengan skor total konstruk atau variabel. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan SPSS V26 untuk validasi instrumen angket.

Basis keputusan yang digunakan untuk memeriksa keabsahan item pertanyaan adalah (Nurchahyo & Riskayanto, 2018):

- d. Jika r hitung positif dan r hitung $> r$ tabel maka variabel tersebut valid.
- e. Jika r hitung tidak positif dan r hitung $< r$ tabel variabelnya tidak valid.
- f. R hitung dapat dilihat pada kolom *corrected item total correlation*. Nilai r tabel dapat diperoleh melalui df (*degree of freedom*) $df = n - 1$. Dimana: n = Jumlah responden

Menurut Ghozali (2016). Uji validitas membandingkan nilai r -hitung dengan nilai r -tabel (df) = $n - 2$. Jika r hitung lebih besar dari r -tabel maka pertanyaan tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya jika r -hitung lebih kecil dari r -tabel maka pertanyaan tersebut dikatakan tidak valid. Mengukur valid tidaknya suatu pertanyaan dengan r -hitung $> r$ -tabel pada taraf signifikan 5% atau 0,05. Berikut dibawah ini hasil validitas instrumen angket: Penggunaan Media sosial TikTok (variabel X) dan Perilaku remaja (variabel Y):

Penggunaan media sosial TikTok (variabel X)

Tabel 4.1. Hasil Validitas Item Angket (Variabel X)

Variabel X	r Hitung	r Tabel	Ket
X1	.493 ^{**}	0,361	Valid
X2	.461 [*]	0,361	Valid
X3	.703 ^{**}	0,361	Valid
X4	.613 ^{**}	0,361	Valid
X5	.440 [*]	0,361	Valid
X6	.595 ^{**}	0,361	Valid
X7	.574 ^{**}	0,361	Valid
X8	.446 [*]	0,361	Valid
X9	.448 [*]	0,361	Valid
X10	.497 ^{**}	0,361	Valid

Berdasarkan hasil output pengujian validasi item angkat penggunaan media sosial TikTok (variabel X) nilai *corrected* item total *correlation* atau r hitung > dari r tabel yang mana semua item dari X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7, X8, X9 dan X10 memiliki r hitung > 0,361. Adapun nilai r tabel (terlampir) dapat dilihat pada taraf signifikan 5% atau 0,05 dengan nilai (df) = 30-2= 28 yaitu berada pada 0,361. Hasil item angket dari 10 pertanyaan terkait penggunaan media sosial TikTok (variabel X) bersifat valid.

Perilaku remaja (variabel Y)

Tabel 4.2. Hasil Validitas Item Angket (Variabel Y)

Variabel Y	r Hitung	r Tabel	Ket
Y1	.475 ^{**}	0,361	Valid
Y2	.614 ^{**}	0,361	Valid
Y3	.457 [*]	0,361	Valid
Y4	.442 [*]	0,361	Valid
Y5	.464 ^{**}	0,361	Valid
Y6	.452 [*]	0,361	Valid
Y7	.427 [*]	0,361	Valid
Y8	.477 ^{**}	0,361	Valid
Y9	.508 ^{**}	0,361	Valid
Y10	.653 ^{**}	0,361	Valid

Hasil output pengujian validasi item angket perilaku remaja (variabel Y) nilai corrected item total correlation atau r hitung > dari r tabel yang mana semua item dari Y1, Y2, Y3, Y4, Y5, Y6, Y7, Y8, Y9 dan Y10 memiliki r hitung > 0,361. Adapun nilai r tabel (terlampir) dapat dilihat pada taraf signifikan 5% atau 0,05 dengan nilai (df) = 30-2=28 yaitu berada pada 0,361. Hasil item angket dari 10 pertanyaan terkait angket perilaku remaja (variabel Y) juga bersifat valid.

4.1.2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk memeriksa konsistensi jawaban responden terhadap pertanyaan yang diajukan. Untuk menguji reliabilitas ini peneliti menggunakan metode *Cronback Alpha* dengan taraf signifikansi 0,60, dimana jika nilai *Cronback Alpha* suatu tabel lebih besar dari 0,60 maka pertanyaan yang diajukan Dalam proses pengukuran instrumen memiliki reliabilitas yang cukup. Sebaliknya, jika nilai *Cronback Alpha* kurang dari 0,60, maka pertanyaan tersebut tidak reliabel. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan SPSS V26 untuk uji reabilitas. Berikut hasil uji reabilitas:

Tabel 4.3. Hasil Uji Reabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.652	10

Berdasarkan hasil output tabel diatas hasil menunjukkan N (jumlah item) adalah 10 pernyataan pada instrumen angket dengan hasil cronbach's alpha yaitu 0,652. Hasil cronbach's alpha yaitu $0,652 > 0,60$ sehingga menunjukkan instrumen yang digunakan peneliti bersifat reliabel.

4.1.3. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji persyaratan yang berfungsi mengetahui apakah nilai residual kedua variabel berdistribusi secara normal atau mendekati normal. Pelaksanaan uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS V26 dengan kriteria apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka berarti data berdistribusi normal. Berikut merupakan hasil uji normalitas:

**Tabel 4.4. Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.44099865
Most Extreme Differences	Absolute	.111
	Positive	.111
	Negative	-.076
Test Statistic		.111
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas diketahui nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 dan lebih besar dari 0,05, ($0,200 > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual kedua variabel berdistribusi secara normal.

4.1.4. Uji Linearitas

Uji linearitas adalah pengujian untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen) bersifat linear. Menurut Sugiyono (2017), uji linearitas dilakukan untuk memastikan bahwa model regresi yang digunakan tepat, yaitu hubungan antara variabel independen dan dependen adalah linear. Dalam penelitian ini, linearitas dilihat dari nilai signifikansi pada kolom deviation from linearity. Jika kedua variabel memiliki nilai signifikansi di atas 0,05, maka keduanya dapat dikatakan memiliki hubungan linear secara signifikan. Untuk uji linearitas peneliti menggunakan bantuan SPSS V26. Berikut dibawa ini hasil linearitas:

Tabel 4.5. Hasil Uji Lineritas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X	Between Groups	(Combined)	430.133	14	30.724	3.100	.019
		Linearity	235.426	1	235.426	23.754	.000
		Deviation from Linearity	194.707	13	14.977	1.511	.220
	Within Groups		148.667	15	9.911		
	Total		578.800	29			

Berdasarkan hasil uji linearitas di atas, nilai signifikan "deviation from linearity" adalah 1.511 dengan sig 0,220 yang lebih besar dari 0,05. Jika nilai sig dibandingkan dengan sig 0,05 maka $0,0220 > 0,05$. Oleh karena itu bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel Penggunaan Media sosial TikTok (variabel X) dan Perilaku remaja (variabel Y):

4.1.5. Uji Analisis Data

4.1.5.1. Uji Hipotesis

Menurut Creswell (2014), uji hipotesis adalah proses pengambilan keputusan apakah menerima atau menolak hipotesis nol (H_0) berdasarkan data yang diperoleh. Menurut Sugiyono (2017), uji hipotesis digunakan untuk menguji dugaan atau asumsi yang dibuat tentang populasi dengan menggunakan data sampel. .

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H1 : Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat

4.1.5.1. Analisis Kolerasi

Person Korelasi antara pengaruh pengguna media sosial tiktok dengan perilaku remaja di desa Sawakong. Misalnya kita dapat mengukur sejauh mana pengaruh penggunaan media sosial tiktok, terhadap perilaku remaja. Hasilnya akan memberikan informasi sejauh mana terdapat hubungan linier antara penggunaan tiktok dengan sikap remaja. Untuk hasil uji kolerasi peneliti menggunakan bantuan SPSS V26. Berikut di bawa ini hasil uji kolerasi:

Tabel 4.6. Hasil Uji Kolerasi
Correlations

		X	Y
X	Pearson Correlation	1	.600**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	30	30
Y	Pearson Correlation	.600**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	30

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

Berdasarkan tabel korelasi diatas, nilai signifikansi sig(2-tailed) adalah 0,000 lebih kecil dari $< 0,05$. sehingga terdapat kolerasi yang signifikan antara Variabel X dengan variabel Y. Hal ini menunjukkan bahwa H1 di terima dan H0 di tolak.

H1 : Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku remaja di
Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat.

Nilai Pearson Correlation adalah menunjukkan nilai kolerasi antara variabel X dan Y adalah 0,600. 0,600 menunjukkan hubungan yang sedang antara variabel X dan Y (berdasarkan pedoman interpretasi kolerasi: 0,41 - 0,60 = sedang).

Artinya antara variabel X dan Y kolerasi sedang dengan memiliki tingkat signifikan.

4.1.5.2. Uji Regresi

Analisis regresi sederhana digunakan untuk memprediksi atau menguji terkait dengan pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel terikat, dimana pada penelitian ini variabel X adalah Pengaruh penggunaan media sosial tiktok, sedangkan variabel Y adalah perilaku remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat.

Pedoman pengambilan Keputusan:

5. Apabila nilai signifikansi (Sig) > 0.05, maka H0 diterima dan H1 ditolak
6. Apabila nilai signifikansi (Sig) < 0.05, maka H0 ditolak dan H1 di terima
7. Jika F hitung > F tabel maka terdapat pengaruh signifikan
8. Jika F_hitung < F tabel maka tidak terdapat pengaruh signifikan

Tabel 4.7 Hasil Uji Regresi

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1066.507	1	1066.507	15.775	.000 ^b
	Residual	1892.960	28	67.606		
	Total	2959.467	29			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

Berdasarkan output diatas diketahui nilai diketahui nilai signifikan sebesar 0,000. Yang mana $0,000 < 0,05$. Maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel atau dengan kata lain dapat mempengaruhi variabel X dan Y

Hasil uji diatas nilai F hitung = 15.775 sedangkan nilai F tabel 0,361 sehingga dapat dikatakan $15,775 > 0,361$. Maka dapat dinyatakan bahwa secara signifikan penggunaan aplikasi TikTok berpengaruh terhadap remaja diKampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat. Artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima

4.2. Hasil Observasi

Peneliti di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat dengan menggunakan lembar observasi aspek perilaku sosial. Adapun hasil pengamatan di bawa ini:

A. Hasil Penelitian Aspek Perilaku Sosial

a) Interaksi dengan Teman Sebaya

TikTok memiliki pengaruh menjadi penghubung antara remaja bersama teman-temannya dalam bergaul. TikTok tidak hanya juga sebagai hiburan akan tetapi ramaja dapat turut bersama dalam mengikuti tren dengan teman dalam hal ini juga dapat memperkuat hubungan.

b) Interaksi dengan Keluarga

Orang tua atau keluarga remaja sering sering berinteraksi. Akan tetapi disisi lain HP yang digunakan dapat mengurangi perhatian dan waktu saat berinteraksi dengan keluarga.

keluarga.

c) Partisipasi Sosial

Aktivitas sosial di kampung atau sekolah remaja juga terlibat akan tetapi disisi lain remaja juga memilih membuat konten. TikTok juga dapat mempengaruhi

remaja untuk dapat membuat konten sebagai aktivitas dan juga sebagai ekspresi diri.

d) Bahasa yang Digunakan

Bahasa yang sering di gunakan berasal dari TikTok dengan mengikuti bahasa gaul. TikTok sebagai sumber bahasa sehari-hari remaja dalam hal ini juga TikTok mempengaruhi remaja untuk berbicara menggunakan bahasa-bahasa yang gaul.

e) Sikap terhadap Teman

Meniru gaya, cara berbicara, atau mengikuti challenge yang viral dari TikTok. Hal ini menunjukkan bahwa TikTok memiliki pengaruh terhadap sikap dan perilaku remaja untuk bisa meniru berbagai hal yang sedang viral di TikTok.

Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa TikTok menjadi penghubung antara remaja bersama teman-temannya dalam bergaul, memperkuat hubungan dengan teman dan meningkatkan partisipasi sosial, namun mengurangi perhatian dan waktu saat berinteraksi dengan keluarga

B. Hasil Perilaku belajar remaja

Berikut deskripsi hasil penelitian mengenai perilaku belajar remaja pengguna TikTok di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat:

1. Waktu belajar

Waktu belajar remaja tidak mudah terganggu karena bermain TikTok. Dalam hal ini remaja dapat mengelolah agar aplikasi TikTok yang digunakan tidak mengganggu waktu untuk belajar.

2. Konsentrasi belajar

Saat belajar remaja mudah terdistraksi oleh notifikasi TikTok. Secara tiba-tiba perhatian remaja untuk memahami materi atau menyelesaikan tugas dapat terganggu dengan munculnya notifikasi.

3. Memanfaatkan TikTok untuk belajar

Aplikasi TikTok yang digunakan remaja tidak hanya untuk hiburan akan tetapi sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan untuk konten edukasi. Pada aplikasi TikTok, remaja dapat mengakses materi untuk mendukung proses pembelajaran

4. Ketuntasan tugas sekolah

Tugas sekolah dapat diselesaikan oleh remaja dengan tepat waktu. Remaja tetap memenuhi tanggung jawab dalam melaksanakan tugas meskipun ada gangguan dari TikTok.

5. Disiplin waktu

Sebagai hiburan dengan aktivitas belajar remaja memiliki kesadaran dan kemampuan untuk menyeimbangkan waktu penggunaan TikTok. Hal ini menunjukkan aktivitas tersebut tidak saling mengganggu karena adanya pengaturan waktu yang baik.

Berdasarkan hasil perilaku belajar remaja pengguna TikTok di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat bahwa remaja dapat mengelola agar aplikasi TikTok yang digunakan tidak mengganggu waktu untuk belajar, Remaja tetap memenuhi tanggung jawab dalam melaksanakan tugas, remaja memiliki kesadaran dan kemampuan untuk menyeimbangkan waktu penggunaan TikTok, memiliki disiplin untuk menyeimbangkan waktu hiburan dengan aktivitas belajar.

Namun perhatian remaja untuk memahami materi atau menyelesaikan tugas dapat terganggu dengan munculnya notifikasi.

4.2. Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti menyebarkan instrumen angket kepada 30 remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat. Dalam angket ini terdapat 10 item pernyataan mengenai variabel penelitian yaitu penggunaan aplikasi TikTok (Variabel X) dan perilaku remaja (Variabel Y) dengan memberikan tanda ceklis (✓) dengan keterangan SS skor 4 : S : Setuju skor 3, : Tidak Setuju skor 2: STS : Sangat Tidak Setuju skor 1 pada instrumen angket.

Uji validitas 10 item angket memiliki tingkat kevaliditas pada masing-masing variabel yang mana berdasarkan hasil output pengujian validasi angket penggunaan media sosial TikTok (variabel X) nilai corrected item total correlation atau r hitung > dari r tabel yang mana semua item dari X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7, X8, X9 dan X10 memiliki r hitung > 0,361. Hal ini juga sama dengan validasi angket yang ke 2 yaitu perilaku remaja (variabel Y) nilai corrected item total correlation atau r hitung > dari r tabel yang mana semua item dari Y1, Y2, Y3, Y4, Y5, Y6, Y7, Y8, Y9 dan Y10 memiliki r hitung > 0,361.

Hasil uji reabilitas dari instrumen angket bersifat reliabel karena menunjukkan N (jumlah item) adalah 10 pernyataan pada instrumen angket dengan hasil cronbach's alpha yaitu 0,652. Hasil cronbach's alpha yaitu 0,652.> 0,60 sehingga menunjukkan instrumen yang digunakan peneliti bersifat reliabel.

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 dan lebih besar dari 0,05, ($0,200 > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual kedua variabel berdistribusi secara normal.

Adanya hubungan antara Penggunaan Media sosial TikTok (variabel X) dan Perilaku remaja (variabel Y): Berdasarkan hasil uji linearitas, nilai signifikan "deviation from linearity" adalah 1.511 dengan sig 0,220 yang lebih besar dari 0,05. Jika nilai sig dibandingkan dengan sig 0,05 maka $0,0220 > 0,05$. Oleh karena itu bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel Penggunaan Media sosial TikTok (variabel X) dan Perilaku remaja (variabel Y):

Berdasarkan hasil korelasi nilai signifikansi sig(2-tailed) adalah 0,000 lebih kecil dari $< 0,05$. sehingga terdapat korelasi yang signifikan antara Variabel X dengan variabel Y. Hal ini menunjukkan bahwa H1 di terima dan H0 di tolak.

H1 : Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat.

Selain itu pada nilai Pearson Correlation adalah menunjukkan nilai korelasi antara variabel X dan Y adalah 0,600. 0,600 menunjukkan hubungan yang sedang antara variabel X dan Y (berdasarkan pedoman interpretasi korelasi: 0,41 - 0,60 = sedang). Artinya antara variabel X dan Y korelasi sedang dengan memiliki tingkat signifikan.

Menguji terkait dengan pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel terikat, dimana pada penelitian ini variabel X adalah Pengaruh penggunaan media sosial tiktok, sedangkan variabel Y adalah perilaku remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat. Hasil regresi uji F nilai signifikan sebesar 0,000. Yang mana $0,000 < 0,05$. Maka model regresi dapat

dipakai untuk memprediksi variabel atau dengan kata lain dapat mempengaruhi variabel X dan Y. Hasil uji diatas nilai F hitung = 15.775 sedangkan nilai F tabel 0,361 sehingga dapat dikatakan $15,775 > 0,361$. Maka dapat dinyatakan bahwa secara signifikan penggunaan aplikasi TikTok berpengaruh terhadap remaja diKampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat. Artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hasil perilaku sosial remaja pengguna TikTok di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat, menunjukkan bahwa TikTok menjadi penghubung antara remaja bersama teman-temannya dalam bergaul, memperkuat hubungan dengan teman dan meningkatkan partisipasi sosial, namun mengurangi perhatian dan waktu saat berinteraksi dengan keluarga.

Hasil perilaku belajar remaja pengguna TikTok di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat bahwa remaja dapat mengelolah agar aplikasi TikTok yang digunakan tidak mengganggu waktu untuk belajar, Remaja tetap memenuhi tanggung jawab dalam melaksanakan tugas, remaja memiliki kesadaran dan kemampuan untuk menyeimbangkan waktu penggunaan TikTok, memiliki disiplin untuk menyeimbangkan waktu hiburan dengan aktivitas belajar. Namun perhatian remaja untuk memahami materi atau menyelesaikan tugas dapat terganggu dengan munculnya notifikasi.

Menurut Khaerunnisa, K., & Syarif, A. (2024) dengan judul Analisis Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok Terhadap Perilaku Remaja pada Lingkungan Masyarakat. Menunjukkan bahwa ada pengaruh antara variabel X (Pengguna Media Sosial TikTok) terhadap variabel Y (Perilaku Remaja). Dengan nilai

pearson correlation adalah 0.775 dengan nilai sig. (2-tailed) 0.000. Nilai 0.775 dengan tingkat korelasi sangat kuat.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh peneliti terkait tujuan penelitian yaitu:

1. Apakah penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku remaja di Kampung Boni, Distrik Wawarbomi, Kabupaten Raja Ampat.

Berdasarkan hasil. Penelitian Uji validitas 10 item angket memiliki tingkat kevaliditas penggunaan media sosial TikTok (variabel X) nilai corrected item total correlation atau r hitung > dari r tabel yang mana semua item dari X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7, X8, X9 dan X10 memiliki r hitung > 0,361. Hal ini juga sama dengan validasi 10 item angket perilaku remaja (variabel Y) nilai corrected item total correlation atau r hitung > dari r tabel yang mana semua item dari Y1, Y2, Y3, Y4, Y5, Y6, Y7, Y8, Y9 dan Y10 memiliki r hitung > 0,361. Hasil uji reabilitas dari instrumen angket bersifat reabel karena menunjukkan N (jumlah item) adalah 10 pernyataan pada instrumen angket dengan hasil cronbach's alpha yaitu 0,652. Hasil cronbach's alpha yaitu 0,652.> 0,60 sehingga menunjukkan instrumen yang digunakan peneliti bersifat reliabel. Untuk ujinormalitas nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 dan lebih besar dari 0,05, (0,200 > 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual kedua variabel berdistribusi secara normal. Hasil uji linearitas, nilai signifikan "deviation from linearity" adalah 1.511 dengan sig 0,220 yang lebih besar dari 0,05. Jika nilai sig dibandingkan dengan sig 0,05 maka 0,0220 > 0,05. Oleh karena itu bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel Penggunaan Media sosial TikTok (variabel X) dan Perilaku remaja (variabel Y). Berdasarkan hasil kolerasi nilai signifikansi sig(2-tailed) adalah 0,000 lebih kecil dari < 0,05.

Sehingga terdapat kolerasi yang signifikan antara Variabel X dengan variabel Y. Hal ini menunjukkan bahwa H1 di terima dan H0 di tolak.

Hasil uji Nilai Pearson Correlation adalah menunjukkan nilai kolerasi antara variabel X dan Y adalah 0,600. 0,600 menunjukkan hubungan yang sedang antara variabel X dan Y (berdasarkan pedoman interpretasi kolerasi: 0,41 – 0,60 = sedang). Artinya antara variabel X dan Y kolerasi sedang dengan memiliki tingkat signifikan.

Menguji terkait dengan pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel terikat, dimana pada penelitian ini variabel X adalah Pengaruh penggunaan media sosial tiktok, sedangkan variabel Y adalah perilaku remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat. Hasil regresi uji F nilai signifikan sebesar 0,000. Yang mana $0,000 < 0,05$. Maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel atau dengan kata lain dapat mempengaruhi variabel X dan Y. Hasil uji diatas nilai F hitung = 15.775 sedangkan nilai F tabel 0,361 sehingga dapat dikatakan $15,775 > 0,361$. Maka dapat dinyatakan bahwa secara signifikan penggunaan aplikasi TikTok berpengaruh terhadap remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat. Artinya Ho ditolak dan H1 diterima.

Dengan demikian Dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi TikTok memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku remaja. Terdapat korelasi positif sedang ($r=0,600$) antara penggunaan TikTok dan perilaku remaja. Hasil uji regresi signifikan ($F \text{ hitung}=15,775 > F \text{ tabel}=0,361$; $p=0,000<0,05$). Dengan demikian, H1 diterima: Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi, Kabupaten Raja Ampat

2. Bagaimana perilaku remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat dalam aspek sosial dan belajar?

TikTok menjadi penghubung antara remaja bersama teman-temannya dalam bergaul, memperkuat hubungan dengan teman dan meningkatkan partisipasi sosial, namun mengurangi perhatian dan waktu saat berinteraksi dengan keluarga. Selain itu perilaku belajar remaja pengguna TikTok di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat bahwa remaja dapat mengelolah agar aplikasi TikTok yang digunakan tidak mengganggu waktu untuk belajar, Remaja tetap memenuhi tanggung jawab dalam melaksanakan tugas, remaja memiliki kesadaran dan kemampuan untuk menyeimbangkan waktu penggunaan TikTok, memiliki disiplin untuk menyeimbangkan waktu hiburan dengan aktivitas belajar. Namun perhatian remaja untuk memahami materi atau menyelesaikan tugas dapat terganggu dengan munculnya notifikasi.

B. Saran

Orang tua dan masyarakat di Kampung Boni, Distrik Wawarbomi, Kabupaten Raja Ampat perlu meningkatkan pengawasan dan bimbingan terhadap penggunaan Toktok remaja karena ada hubungan signifikan antara penggunaan TikTok dan perilaku remaja. Selain itu memiliki pengaruh aplikasi TikTok terhadap perilaku remaja

Bagi peneliti selanjutnya, dapat menambah variabel lain dalam penelitian seperti pengaruh Tik-Tok terhadap kesehatan mental remaja atau analisis perbedaan dampak Tik-Tok berdasarkan usia dan latar belakang sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhal, M., Prawiro, R., & Fenia, L. (2022). *Analisis Dampak Psikologis Penggunaan TikTok terhadap Pengguna Muda di Indonesia*. Jurnal Psikologi dan Teknologi, 3(2), 101–112.
- Ahyar, H., Andriani, H., Gunawan, A., Puspitasari, R., & Rahmadoni, J. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Margono, S. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahyar, H., Andriani, H., Gunawan, A., Puspitasari, R., & Rahmadoni, J. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Husain, & Purnomo. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: UMS Press.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, S., & Subandiah, R. 2021. *Teori Ekspresi Diri dalam Perspektif Komunikasi Sosial di Era Media Digital*. Jurnal Ilmu Komunikasi dan Sosial, 6(1): 23–31.
- Badan Pusat Statistik. 2020. *Hasil Sensus Penduduk Tahun 2020*. Jakarta: Badan Pusat Statistik Republik Indonesia.
- Barcelon, J., Cruz, M., & Dela Peña, A. (2025). *Correlational Study on TikTok Addiction and Mental Health Among University Students in Baliwag, Philippines*. Asian Journal of Psychology and Media Studies, 2(1), 22–33.
- Boyd, D. 2010. *Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications*. New York: Routledge.
- Cova, B. 2022. *Media Sosial dan Etika Pengguna di Era Digital*. Jakarta: Pustaka Cendekia.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California: SAGE Publications.

- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Erika Puspita. 2019. *Perkembangan Kognitif dan Sosial Remaja di Era Digital*. Jurnal Psikologi Remaja, 4(2): 55–67.
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro. Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Nurchahyo, R., & Riskayanto, A. (2018). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Goffman, E. 1959. *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Anchor Books.
- Hamidah, S., & Rizal, M. S. (2022). Edukasi kesehatan reproduksi dan perkembangan remaja di panti asuhan yatim muhammadiyah kecamatan gresik kabupaten gresik jawa timur. *Journal of Community Engagement in Health*, 5(2), 237-248.
- Indah, R., & Maulana, A. (2022). *Sifat Adiktif Media Sosial: Studi Kasus Pengguna TikTok di Kalangan Remaja*. Jurnal Psikologi Sosial, 7(1), 55–63.
- Istiani, N., & Islamy, A. 2020. *Peran Media Sosial dalam Komunikasi Digital di Era Globalisasi*. Jurnal Ilmu Komunikasi dan Teknologi Informasi, 5(2): 45–56.
- Jayanata, R. 2022. *Media Sosial dalam Perspektif Komunikasi Modern*. Bandung: Alfabeta.
- JMIR Human Factors. (2024). *The Impact of TikTok Body Image Content on Social Comparison and Self-Esteem Among Generation Z*. Journal of Medical Internet Research, 13(2).
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. 2010. *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media*. *Business Horizons*, 53(1): 59–68.

- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2018. *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2014 tentang Upaya Kesehatan Anak*. Jakarta: Kemenkes RI.
- Kemp, S. (2025). *Digital 2025: Indonesia*. DataReportal. Diakses dari <https://datareportal.com/reports/digital-2025-indonesia>
- Khaerunnisa. (2024). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Perilaku Sosial Remaja di Era Digital*. Jurnal Komunikasi dan Media Sosial, 5(1), 12–20.
- Khaerunnisa. (2024). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Perilaku Sosial Remaja di Era Digital*. Jurnal Komunikasi dan Media Sosial, 5(1), 12–20.
- Mandibergh, M. 2012. *The Social Media Reader*. New York: New York University Press.
- Maulana, F., & Ulinnuha, N. (2023). *Kecemasan Mahasiswa terhadap Tren TikTok dan Pengaruhnya pada Kesehatan Mental*. Jurnal Sosial dan Humaniora, 6(3), 77–86.
- Meike, K., dan Young, S. 2013. *Understanding Social Media: A Communication Approach*. London: Sage Publications.
- Muliyah, P., Aminatun, D., Nasution, S. S., Hastomo, T., & Sitepu, S. S. W. (2020). *The Influence of Social Media on People's Behavior*. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol. 1(2), 45–52.
- Nasrullah, R. 2015. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nasrullah, R. 2015. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Notoatmodjo, S. 2003. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novitasari, R., & Setyawati, D. (2023). *Dampak Media Sosial TikTok terhadap Perilaku Remaja di Indonesia*. Jurnal Ilmu Komunikasi dan Pendidikan, 4(2), 88–97.

- Novitasari, R., & Setyawati, D. (2023). *Dampak Media Sosial TikTok terhadap Perilaku Remaja di Indonesia*. Jurnal Ilmu Komunikasi dan Pendidikan, 4(2), 88–97.
- Nuraeni, N., Hermawan, A., & Purwaamijaya, B. M. (2024). Pertumbuhan pengguna media sosial global: Analisis tren dan implikasi sosial. *Jurnal Komunikasi Digital*, 12(1), 45–60.
- Omar, B., & Dequan, W. (2020). *Watch, Share or Create: The Influence of Personality Traits and User Motivation on TikTok Usage*. International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM), 14(4), 121–137.
- Pokhrel, S. (2024). *Fear of Missing Out (FOMO) and Social Media Use Among Youths: A TikTok Perspective*. International Journal of Media Psychology, 9(1), 45–53.
- Pokhrel, S. (2024). *TikTok revenue and usage statistics (2024)*. Business of Apps. <https://www.businessofapps.com/data/tik-tok-statistics/>
- Pratiwi, N. D. (2022). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Surakarta*. Jurnal Komunikasi dan Pendidikan, 4(2), 102–110.
- Psikologi, I., & Syarif. (2023). Pengaruh perkembangan teknologi terhadap perilaku masyarakat dalam perspektif psikologi Islam. *Jurnal Psikologi Islam*, 15(2), 101–115.
- Rahmadania, D. (2024). *Pengaruh TikTok terhadap Perilaku Komunikasi Nonverbal Remaja di Bengkulu Selatan*. Jurnal Komunikasi Remaja, 3(1), 65–74.
- Rany, D. 2022. *Masa Remaja dan Perubahan Sosial di Era Digital*. Jurnal Psikologi dan Pendidikan Remaja, 7(1): 34–42.
- Review. (2024). *Systematic Scoping Review: The Psychological and Educational Effects of TikTok on Adolescents*. Journal of Youth Mental Health Studies, 7(1), 45–59.
- Selviana, M., & Yulinar, D. (2022). *Validasi Sosial di Media TikTok dan Dampaknya terhadap Harga Diri Pengguna*. Jurnal Psikologi Komunikasi, 5(2), 120–130.

- SHELEMO. (2023). *Dampak Psikologis Penggunaan TikTok terhadap Generasi Z*. Laporan Riset Komunikasi Digital. Jakarta: SHELEMO Research Center.
- Shirky, C. 2008. *Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations*. New York: Penguin Press.
- Siregar, A. 2022. *Karakteristik dan Dinamika Media Sosial di Era Digital*. Medan: Pustaka Mandiri.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparna, P., & Sari, P. (2024). *Analisis Algoritma For You Page TikTok terhadap Popularitas Konten Pengguna*. Jurnal Teknologi dan Komunikasi Digital, 6(1), 33–41.
- Sutrisno Hadi. (1986). *Metodologi Research Jilid 1*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Taubah, M., & Hadi, M. N. (2020). *Fitur Duet sebagai Media Kolaborasi Kreatif di Aplikasi TikTok*. Jurnal Media dan Komunikasi, 2(3), 56–64.
- Van Dijk, J. 2013. *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. Oxford: Oxford University Press.
- World Health Organization (WHO). 2022. *Adolescent Health: Overview*. Geneva: WHO Press.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Permohonan Izin Penelitian

 UNIMUDA TORONG	Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong Fakultas Pendidikan Eksakta (FEKSA) Office : Jl. KH. Ahmad Dahlan, 01 Mariat Patal, Aimas, Sorong, Papua Barat Daya										
Nomor : 359/SRT/1.3.AU/DKN/FEKSA/2025 Perihal : Permohonan Izin Penelitian	Sorong, 21 November 2025										
Kepada Yth. Kepala Kampung Boni di Raja Ampat											
Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh.											
Dekan Fakultas Eksakta Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong dengan ini mengajukan permohonan kepada Saudara, kiranya dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami:											
<table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>: Helena Mamoribo</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 148320723101</td> </tr> <tr> <td>Semester</td> <td>: VIII (delapan)</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Teknologi Informasi</td> </tr> <tr> <td>Judul Penelitian</td> <td>: " Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat"</td> </tr> </table>		Nama	: Helena Mamoribo	NIM	: 148320723101	Semester	: VIII (delapan)	Program Studi	: Pendidikan Teknologi Informasi	Judul Penelitian	: " Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat"
Nama	: Helena Mamoribo										
NIM	: 148320723101										
Semester	: VIII (delapan)										
Program Studi	: Pendidikan Teknologi Informasi										
Judul Penelitian	: " Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Remaja di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat"										
Untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di instansi yang bapak/ibu pimpin (adapun sistem penelitian rencananya dilakukan secara <i>online/door to door maupun offline</i>). Pelaksanaan penelitian direncanakan mulai 22 - 28 November 2025. Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.											
Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh.											
 Sahidi, M.Pd. NIDN. 1425088701											
Tembusan disampaikan Kepada: 1. Ketua Program Studi; 2. Dosen Pembimbing Skripsi; 3. Yang bersangkutan; 4. Pertiinggal;											
feksa@unimudasorong.ac.id. feksa.unimudasorong.ac.id. Fakultas Pendidikan Eksakta											

Lampiran 2. Surat Keterangan Turun Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN RAJA AMPAT
DISTRIK WAWARBOMI
KAMPUNG BONI

Alamat : Jln. Yason Mirino, RT/RW : 01/0, Kampung Boni, Distrik Wawarbomi, Kab. Raja Ampat Propinsi Papua Barat Daya, Kode Pos 98481

SURAT KETERANGAN TURUN PENELITIAN
 Nomor : 420 / 90 / KP-B / 2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a : NAFTALI MIRINO
 Jabatan : Kepala Kampung Boni, Distrik Wawarbomi, Kabupaten Raja Ampat.
 Alamat : Kampung Boni

dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : HELENA MAMORIBO
 NIM : 148320723101
 Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
 Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
 Perguruan Tinggi : Fakultas Pendidikan Eksakta (FEKSA), Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Benar-benar telah melakukan kegiatan Penelitian di Kampung Boni Distrik Wawarbomi terhitung sejak tanggal 21 s/d 26 November 2025. untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi dengan Judul Penelitian " *Pengaruh Media Sosial Tiktok terhadap Pelaku Remaja* " di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat, Propinsi Papua Barat Daya.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Boni, 10 Desember 2025

KEPALA KAMPUNG BONI



NAFTALI MIRINO

Lampiran 3. Hasil Angket

Penggunaan media sosial Tik-Tok (Variabel X)

Responden	Jumlah Pernyataan Angket										Jumlah Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
YY	3	3	4	4	3	4	3	1	4	3	32
LR	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	35
DM	4	2	4	4	4	3	4	4	3	3	35
JM	3	3	4	3	4	3	2	4	2	4	32
AO	2	4	4	4	3	4	4	2	4	4	35
AEM	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	24
DM	2	2	3	3	4	3	4	2	4	3	30
LS	2	2	1	3	1	1	2	2	2	3	19
AM	2	3	2	3	1	4	3	2	4	3	27
KO	2	2	1	3	2	3	2	2	4	1	22
IO	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	25
KJM	2	4	3	3	1	2	3	2	4	4	28
KO	3	2	3	4	4	3	4	2	4	3	32
HS	1	2	1	3	2	1	3	1	3	3	20
AIM	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	27
KY	2	2	1	3	3	2	3	2	3	3	24
OM	3	1	4	2	4	2	3	1	4	1	25
DNM	2	1	3	3	4	3	2	1	3	4	26
JM	2	1	3	4	4	3	2	1	4	3	27
SM	4	3	2	4	2	3	4	1	3	3	29
HS	2	1	1	1	3	1	2	1	3	2	17
TM	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	34
RO	3	2	3	3	2	2	2	3	3	4	27
MO	3	3	4	3	3	1	4	2	3	1	27
EO	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	25
JSS	3	1	3	1	3	2	3	2	4	3	25
WM	2	3	2	2	2	2	2	2	2	4	23
PM	4	4	1	3	3	2	4	2	4	4	31
AM	4	2	2	1	3	3	2	1	3	3	24
ESM	4	4	3	1	3	2	1	1	2	3	24

Perilaku Remaja (Variabel Y)

Responden	Jumlah Pernyataan Angket										Jumlah Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
YY	3	3	4	4	3	1	1	3	4	4	30
LR	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	36
DM	2	4	3	3	3	4	2	4	4	3	32
JM	4	4	3	4	2	2	2	2	4	4	31
AO	3	3	3	4	4	3	1	1	4	4	30
AEM	2	2	2	3	3	2	3	2	3	1	23
DM	3	2	4	3	3	1	1	4	4	4	29
LS	3	1	2	3	1	1	2	1	3	2	19
AM	4	3	2	3	4	4	2	2	3	4	31
KO	2	2	1	2	2	1	2	3	4	4	23
IO	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	25
KJM	2	3	1	4	3	2	2	1	3	2	23
KO	3	2	4	3	2	1	2	3	4	4	28
HS	4	2	1	2	1	1	1	2	2	3	19
AIM	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	28
KY	3	2	2	4	2	3	2	3	4	2	27
OM	4	3	2	1	4	2	3	4	2	4	29
DNM	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	25
JM	2	4	3	4	2	2	2	4	4	3	30
SM	3	4	2	3	4	3	2	1	4	4	30
HS	4	3	3	2	3	3	2	4	4	4	32
TM	4	2	3	4	3	3	3	4	4	4	34
RO	2	3	2	3	4	1	2	2	2	4	25
MO	2	1	1	3	2	4	3	2	4	2	24
EO	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	26
JSS	2	1	2	2	4	4	2	3	3	3	26
WM	2	2	2	3	1	3	2	3	3	2	23
PM	4	4	1	3	3	2	4	2	4	4	35
AM	3	2	1	3	4	2	4	4	4	4	31
ESM	3	2	1	3	4	3	3	3	3	3	28

Lampiran 4. Hasil Output SPSS

1. UJI VALIDITAS VARIABEL

		Correlations										TOT
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	AL
X1	Pearson Correlation	1	.257	.330	.042	.310	.158	.230	.100	.151	.135	.493**
	Sig. (2-tailed)		.171	.075	.824	.096	.404	.221	.598	.425	.478	.006
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2	Pearson Correlation	.257	1	.157	.185	-.237	.217	.239	.198	-.005	.376*	.461*
	Sig. (2-tailed)	.171		.406	.328	.207	.249	.203	.294	.979	.041	.010
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X3	Pearson Correlation	.330	.157	1	.281	.477**	.371*	.268	.278	.348	.141	.703**
	Sig. (2-tailed)	.075	.406		.133	.008	.043	.152	.137	.060	.456	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X4	Pearson Correlation	.042	.185	.281	1	.093	.425*	.558*	.127	.311	.276	.613**
	Sig. (2-tailed)	.824	.328	.133		.624	.019	.001	.504	.094	.140	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X5	Pearson Correlation	.310	-.237	.477*	.093	1	.243	.185	.176	.141	-.041	.440*
	Sig. (2-tailed)	.096	.207	.008	.624		.195	.327	.352	.457	.829	.015
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X6	Pearson Correlation	.158	.217	.371*	.425*	.243	1	.145	.144	.306	.220	.595**
	Sig. (2-tailed)	.404	.249	.043	.019	.195		.446	.449	.100	.242	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X7	Pearson Correlation	.230	.239	.268	.558*	.185	.145	1	-.034	.510*	.085	.574**
	Sig. (2-tailed)	.221	.203	.152	.001	.327	.446		.857	.004	.653	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X8	Pearson Correlation	.100	.198	.278	.127	.176	.144	-.034	1	-.297	.251	.446*
	Sig. (2-tailed)	.598	.294	.137	.504	.352	.449	.857		.111	.180	.014
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X9	Pearson Correlation	.151	-.005	.348	.311	.141	.306	.510*	-.297	1	.169	.448*
	Sig. (2-tailed)	.425	.979	.060	.094	.457	.100	.004	.111		.373	.013
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X10	Pearson Correlation	.135	.376*	.141	.276	-.041	.220	.085	.251	.169	1	.497**

	Sig. (2-tailed)	.478	.041	.456	.140	.829	.242	.653	.180	.373		.005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.493**	.461*	.703*	.613*	.440*	.595**	.574*	.446*	.448*	.497*	1
	Sig. (2-tailed)	.006	.010	.000	.000	.015	.001	.001	.014	.013	.005	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Correlations

		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	TOTAL
												L
Y1	Pearson Correlation	1	.225	.133	.128	.107	.020	.101	.162	.013	.539*	.475**
	Sig. (2-tailed)		.232	.483	.501	.573	.917	.594	.392	.947	.002	.008
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y2	Pearson Correlation	.225	1	.222	.357	.216	.232	.206	.009	.182	.440*	.614**
	Sig. (2-tailed)	.232		.239	.053	.252	.217	.275	.964	.335	.015	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y3	Pearson Correlation	.133	.222	1	.199	-.029	-.048	-.040	.302	.235	.254	.457*
	Sig. (2-tailed)	.483	.239		.292	.880	.801	.834	.105	.211	.176	.011
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y4	Pearson Correlation	.128	.357	.199	1	.019	.130	.171	-.057	.428*	.081	.442*
	Sig. (2-tailed)	.501	.053	.292		.919	.493	.366	.764	.018	.672	.014
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y5	Pearson Correlation	.107	.216	-.029	.019	1	.267	.129	.097	-.032	.396*	.464**
	Sig. (2-tailed)	.573	.252	.880	.919		.154	.497	.609	.867	.030	.010
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y6	Pearson Correlation	.020	.232	-.048	.130	.267	1	.270	.078	.190	-.035	.452*
	Sig. (2-tailed)	.917	.217	.801	.493	.154		.148	.684	.314	.856	.012
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y7	Pearson Correlation	.101	.206	-.040	.171	.129	.270	1	.076	.264	-.008	.427*
	Sig. (2-tailed)	.594	.275	.834	.366	.497	.148		.689	.158	.965	.019
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y8	Pearson Correlation	.162	.009	.302	-.057	.097	.078	.076	1	.218	.332	.477**
	Sig. (2-tailed)	.392	.964	.105	.764	.609	.684	.689		.248	.073	.008

	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y9	Pearson Correlation	.013	.182	.235	.428*	-.032	.190	.264	.218	1	.254	.508**
	Sig. (2-tailed)	.947	.335	.211	.018	.867	.314	.158	.248		.175	.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y1	Pearson Correlation	.539**	.440*	.254	.081	.396*	-.035	-.008	.332	.254	1	.653**
0	Sig. (2-tailed)	.002	.015	.176	.672	.030	.856	.965	.073	.175		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TO	Pearson Correlation	.475*	.614**	.457*	.442*	.464**	.452*	.427*	.477*	.508*	.653*	1
TA									*	*	*	
L	Sig. (2-tailed)	.008	.000	.011	.014	.010	.012	.019	.008	.004	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

2. UJI REABILITAS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.652	10

3. UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.44099865
Most Extreme Differences	Absolute	.111
	Positive	.111
	Negative	-.076
Test Statistic		.111
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

4. UJI LINEARITAS

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X	Between Groups	(Combined)	430.133	14	30.724	3.100	.019
		Linearity	235.426	1	235.426	23.754	.000
		Deviation from Linearity	194.707	13	14.977	1.511	.220
	Within Groups		148.667	15	9.911		
	Total		578.800	29			

5. UJI HIPOTESIS

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	X	68.4333	30	11.70819	2.13761
	Y	70.5333	30	10.10201	1.84437

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	X & Y	30	.600	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	X - Y	-2.10000	9.85533	1.79933	-5.78004	1.58004	-1.167	29	.253

6. UJI ANALISIS KORELASI

Correlations

		X	Y
X	Pearson Correlation	1	.600**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	30	30
Y	Pearson Correlation	.600**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	30

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

7. UJI ANALISIS REGRESI

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1066.507	1	1066.507	15.775	.000 ^b
	Residual	1892.960	28	67.606		
	Total	2959.467	29			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

Lampiran 5. Tabel r Person

Tabel Nilai Kritis R Pearson ($p = 0,05$)

N	DB	R	N	DB	R	N	DB	R
3	1	0,997	36	34	0,329	69	67	0,237
4	2	0,950	37	35	0,325	70	68	0,235
5	3	0,878	38	36	0,320	71	69	0,234
6	4	0,811	39	37	0,316	72	70	0,232
7	5	0,754	40	38	0,312	73	71	0,230
8	6	0,707	41	39	0,308	74	72	0,229
9	7	0,666	42	40	0,304	75	73	0,227
10	8	0,632	43	41	0,301	76	74	0,226
11	9	0,602	44	42	0,297	77	75	0,224
12	10	0,576	45	43	0,294	78	76	0,223
13	11	0,553	46	44	0,291	79	77	0,221
14	12	0,532	47	45	0,288	80	78	0,220
15	13	0,514	48	46	0,285	81	79	0,219
16	14	0,497	49	47	0,282	82	80	0,217
17	15	0,482	50	48	0,279	83	81	0,216
18	16	0,468	51	49	0,276	84	82	0,215
19	17	0,456	52	50	0,273	85	83	0,213
20	18	0,444	53	51	0,271	86	84	0,212
21	19	0,433	54	52	0,268	87	85	0,211
22	20	0,423	55	53	0,266	88	86	0,210
23	21	0,413	56	54	0,263	89	87	0,208
24	22	0,404	57	55	0,261	90	88	0,207
25	23	0,396	58	56	0,259	91	89	0,206
26	24	0,388	59	57	0,256	92	90	0,205
27	25	0,381	60	58	0,254	93	91	0,204
28	26	0,374	61	59	0,252	94	92	0,203
29	27	0,367	62	60	0,250	95	93	0,202
30	28	0,361	63	61	0,248	96	94	0,201
31	29	0,355	64	62	0,246	97	95	0,200
32	30	0,349	65	63	0,244	98	96	0,199
33	31	0,344	66	64	0,242	99	97	0,198
34	32	0,339	67	65	0,240	100	98	0,197
35	33	0,334	68	66	0,239	101	99	0,196

Lampiran 6. Validasi Instrumen Angket Penelitian

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PADA
PENELITIAN PENGARUH MEDIA SOSIAL TIKTOK TERHADAP PERILAKU
REMAJA DI KAMPUNG BONI DISTRIK WAWARBOMI KABUPATEN RAJA
AMPAT.**

Nama : Helena Mamoribo
 NIM : 148320723101
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Remaja Di Kampung Boni
 Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat.
 Nama Validator : Dian Nitari Ribanor Sabarudin, M.Pd.
 NIDN : 1403109701

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi instrument ini diisi oleh validator instrumen validasi
 - a. Berilah tanda centang (✓) pada skor 1,2,3,4,5 pada kolom skor sesuai dengan hasil penilaian yang diberikan, dengan skala sebagai berikut:

1 = Tidak cukup 4 = baik
 2 = Kurang baik 5 = sangat baik
 3 = Cukup baik
 - b. Jika Bapak/Ibu menemukan aspek kesalahan yang ada, mohon untuk mengisi pada bagian II.
 - c. Jika Bapak/Ibu ingin memberikan komentar atau saran, silahkan mengisi bagian III.

II. Aspek Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Jawaban				
			1	2	3	4	5
A. Kejelasan							
1	Kejelasan petunjuk pengisian	Petunjuk pengisian angket jelas dan mudah dipahami responden.					✓
2	Kejelasan butir pernyataan	Setiap pernyataan disusun dengan kalimat yang jelas dan tidak menimbulkan tafsir ganda.					✓
B. Ketetapan Isi							
3	Kesesuaian isi dengan variabel penelitian	Setiap pernyataan mencerminkan indikator variabel yang diteliti.					✓
4	Ketepatan isi terhadap tujuan penelitian	Isi angket sesuai dengan arah dan tujuan penelitian.					✓
C. Relevansi							
5	Relevan dengan konteks penelitian	Butir pernyataan relevan dengan perilaku remaja pengguna TikTok.					✓
6	Relevansi Skala penilaian	Skala (SS, S, TS, STS) tepat digunakan untuk mengukur sikap responden.					✓
D. Tidak Ada Bias							
7	Netralitas pernyataan	Pernyataan tidak menimbulkan penilaian subjektif.					✓
8	Tidak mengandung unsur sensitive	Tidak ada pernyataan yang menyinggung nilai pribadi atau sosial.					✓
E. Ketetapan Bahasa							
9	Ketepatan struktur kalimat	Kalimat disusun secara efektif dan sesuai kaidah bahasa Indonesia.					✓
10	Konsistensi penggunaan istilah	Istilah yang digunakan konsisten dan sesuai dengan konteks penelitian.					✓

III. Saran Perbaikan

Petunjuk:

Apabila ada saran perbaikan, mohon ditulis pada kolom berikut:

No	Bagian	Kondisi	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

IV. Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....
.....

Sorong, 20 November 2025
Validator,



Dian Nitari Ribanor Sabarudin, M.Pd.
NIDN. 1403109701

Lampiran 7. Hasil Angket Instrumen

ANGKET PENELITIAN

**PENGARUH MEDIA SOSIAL TIKTOK TERHADAP PERILAKU REMAJA DI
KAMPUNG BONI DISTRIK WAWARBOMI KABUPATEN RAJA AMPAT**

Nama Responden : Liha'i Ronsumbra

Umur : 13

B. Petunjuk Pengisian

1. Angket Penelitian ini diisi untuk mengumpulkan data penelitian dengan Judul:
Pengaruh Media TikTok Terhadap Perilaku remaja Di Kampung Boni Distrik Wawarbomi Kabupaten Raja Ampat.
2. Mohon untuk mengisi angket ini dengan keadaan yang sebenar-benarnya. Pengisian angket ini dilakukan secara sukarela tanpa paksaan dari pihak manapun.
 - a. Berilah tanda centang (✓) pada skor 1,2,3,4,5 pada kolom skor sesuai dengan hasil penilaian yang diberikan, dengan skala sebagai berikut:

1= Tidak cukup	4= baik
2= Kurang baik	5= sangat baik
3= Cukup baik	
 - b. Jika Bapak/Ibu menemukan aspek kesalahan yang ada, mohon untuk mengisi pada bagian II.
 - c. Jika Bapak/Ibu ingin memberikan komentar atau saran, silahkan mengisi bagian III
3. Tujuan: Untuk mengamati Prilaku Remaja pengguna TikTok dala kehidupan sehari-hari, khususnya dalam aspek sosial dan belajar.

a).Penggunaan Media Sosial TikTok (Variabel X)

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya membuka Aplikasi TikTok setiap hari	✓			
2	Saya menggunakan TikTok lebih dari 3 jam per hari	✓			
3	Saya lebih suka menonton video hiburan di TikTok dibanding kegiatan lain.		✓		
4	Saya sering mengikuti tren atau challenge yang sedang viral.	✓			
5	Saya pernah membuat konten TikTok sendiri.	✓			
6	TikTok membuat saya lebih kreatif dalam mengekspresikan diri.				
7	Saya lebih banyak berinteraksi di TikTok daripada bertemu langsung dengan teman.	✓			
8	Saya terkadang lupa waktu ketika sedang bermain TikTok.			✓	
9	Saya mendapatkan informasi atau pengetahuan baru dari TikTok.				
10	Saya merasa TikTok membantu saya menyalurkan ide dan bakat saya.	✓			

b). Perilaku Remaja (Variabel Y)

(Aspek Sosial dan Belajar)

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya lebih suka bergaul dengan teman yang aktif di TikTok.	✓			
2	Saya sering meniru gaya berbicara dan berpakaian dari TikTok.		✓		
3	TikTok membuat saya sering menggunakan bahasa gaul.				
4	TikTok membuat hubungan saya dan teman menjadi lebih akrab.	✓			
5	Orang Tua saya sering menegur karena saya terlalu lama bermain TikTok.		✓		
6	Waktu belajar saya terganggu karena TikTok.	✓			
7	Saya sering menunda tugas sekolah karena bermain TikTok.		✓		
8	Saya menggunakan tiktok untuk mencari materi belajar atau tips sekolah.	✓			
9	Saya tetap bisa mengatur waktu antara belajar dan bermain TikTok.		✓		
10	Saya merasa TikTok dapat membawa pengaruh positif jika digunakan dengan bijak.	✓			

IV. Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....

Sorong.....*Heur*.....2025
Responden,

LITETIO RONSUMPRE

ANGKET OBSERVASI
PENGARUH MEDIA SOSIAL TIKTOK TERHADAP PERILAKU REMAJA DI
KAMPUNG BONI DISTRIK WAWARBOMI KABUPATEN RAJA AMPAT

B. Tujuan :

Untuk mengamati Prilaku Remaja pengguna TikTok dala kehidupan sehari-hari, khususnya dalam aspek sosial dan belajar.

No	Aspek yang diamati	Indikator	SS	S	TS	STS
A. Perilaku sosial						
1	Interaksi dengan teman sebaya	Saya aktif bergaul dan mengikuti tren tiktok bersama teman.		✓		
2	Interaksi dengan keluarga	Saya sering berbicara dengan orang tua atau justru lebih sibuk dengan HP.			✓	
3	Partisipasi sosial	Saya terlibat di dalam kegiatan kampung / sekolah atau lebih memilih membuat konten.			✓	
4	Bahasa yang digunakan	Saya sering menggunakan bahasa gaul dari TikTok.		✓		
5	Sikap terhadap teman	Saya meniru,gaya,ucapan,atau challenge viral dari Tiktok.		✓		

No	Aspek yang diamati	Indikator	SS	S	TS	STS
B. Perilaku Belajar						
1	Waktu belajar	Waktu belajar saya terganggu karena bermain TikTok.		✓		
2	Konsentrasi belajar	Saya mudah terdistraksi dengan notifikasi TikTok.			✓	
3	Memanfaatkan TikTok untuk belajar	Saya menggunakan TikTok untuk konten edukatif.		✓		
4	Ketuntasan tugas sekolah	Saya menyelesaikan tugas tepat waktu.		✓		
5	Disiplin waktu	Saya menyeimbangkan waktu antara hiburan dan belajar.			✓	

IV. Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....

Sorong,.....2025
Responden,

Anu

Lampiran 8. Dokumentasi

Gambar A. Penyerahan surat izin penelitian kepada kepala kampung





Gambar B. Para remaja mengisi angket yang diberikan peneliti

Lampiran 9. Lembar Bimbingan Skripsi



UNIMUDA
SORONG

Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong
Fakultas Pendidikan Eksakta (FEKSA)
Office: Jl. KH. Ahmad Dahlan, 01 Mampir Pamar, Aritas, Sorong, Papua Barat, Indonesia

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA

NIM

PROGRAM STUDI

DOSEN PEMBIMBING I

Judul Skripsi

: Helena Mamoribo

: 14032023101

: Pendidikan Teknologi Informatika

: Indri Anugrah Rahmadani, M.Pd.

: Pengaruh Media Sosial Tiktok terhadap Perilaku remaja di kampung Boni distrik Wawariboni Kabupaten Raja Ampat



Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Keterangan Revisi	Paraf Dosen Pembimbing
15/08/25	Konsultasi judul	Revisi	
18/08/25	Judul diganti jadi Facebook ke Tik-tok	Revisi	
27/08/25	Bab 2. Kajian pustaka Bab 3. Metode Penelitian	Revisi	
1/09/25	Format penomoran Bab II	Revisi	
16/09/25	Format penomoran Daftar Isi	Revisi	
19/09/25	Ace	Ace	

 feksa@unimudasorong.ac.id |
  feksa.unimudasorong.ac.id |
  Fakultas Pendidikan Eksakta



Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong
Fakultas Pendidikan Eksakta (FEKSA)

Office: Jl. KH. Ahmad Dahlan, D.I. Marat Pantai, Amas, Sorong, Papua Barat Daya

Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Keterangan Revisi	Paraf Dosen Pembimbing
09/11/25	BAB IV/bahasa asing MIRAS	Revisi	
20/11/25	Tabel 4.2/variabel Y	Revisi	
10/12/25	kesimp man rubah	Revisi	
12/12/25	Fases karoja awal	Revisi	
14/12/25	BAB # Font 12	Revisi	
16/12/25	kesimpulan perbaikan + kam	Revisi	
17/12/25	Ace	Ace	

Catatan:

1. Lembar bimbingan ini wajib dibawa dan diisi pada setiap konsultasi dengan dosen pembimbing
2. Diharapkan konsultasi dengan dosen pembimbing dilakukan minimal 12 kali selama Skripsi
3. Lembar bimbingan ini wajib dilampirkan pada halaman terakhir naskah skripsi

Sorong, Senin 12 Januari 2026
 Dosen Pembimbing I,

Indri Anugrah Ramadhani, M.pd.
 NIDN. 1413039301

RIWAYAT HIDUP

Lampiran 10. Daftar Lampiran

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



HELENA MAMORIBO, lahir di Boni pada tanggal 23 Mei 1997, anak pertama dari 4 bersaudara, dari pasangan Ayah Yulianus Rudy Mamoribo dan Ibu Agustina Anthonia Mirino. Penulis menempuh Pendidikan Sekolah dasar pada tahun 2003 di SD YPK Eden Warkori/Boni, Distrik Wawarbomi, Kabupaten Raja Ampat. Dan tamat pada tahun 2010, melanjutkan Pendidikan sekolah menengah pertama (SMP) Negeri 2 Raja Ampat dan tamat pada tahun 2013, kemudian melanjutkan Pendidikan pada Sekolah Menengah Atas (SMK). Yaitu SMK YPK Immanuel Kota Sorong dan tamat pada tahun 2016. Dan Pada tahun 2017, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong (UNIMUDA), Fakultas Pendidikan Eksata (FEKSA), Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) S-1.

