

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI TIK-TOK TERHADAP PERILAKU REMAJA DI PAGAR DEWA

Jemi Hastuti, Hafri Yuliani
Universitas Muhammadiyah Bengkulu
Email : JemmyHastuti31@gmail.com

ABSTRAK

Media sosial adalah media komunikasi berbasis internet dimana para penggunanya dapat terus berinteraksi tanpa ada batas ruang dan waktu yang menjadi penghambat interaksi manusia. Penelitian ini berjudul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku Remaja Di Pagar Dewa ”Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Efektivitas penggunaan aplikasi Tik-Tok terhadap perilaku remaja di Pagar Dewa. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif. Teori yang digunakan merupakan teori determinasi teknologi dari McLuhan yang mengasumsikan bahwa setiap teknologi yang diciptakan, maka akan menciptakan pola-pola didalam manusia. Baik pola komunikasi dan perilaku runtunan berpikir, semua pola itu dapat diubah dengan kehadirannya teknologi baru.

Kata Kunci : *Aplikasi Tik-Tok, Media Sosial*

ABSTRACT

Social media is an internet-based communication media where users can continue to interact without any space and time limits that hinder human interaction. This research is entitled “Effectiveness of the use of the Tik-Tok application on the Dewa fence. The purpose of this study is to determine how the effectiveness of the use of the Tik-Tok application on the behavior of adolescents in the Dewa fence. This research method uses quantitative methods. The theory used is the theory of technological determination from McLuhan who assumes that every technology created will create patterns in humans, both communication patterns and thinking behavior patterns, all of those patterns can be changed by the presence of new technology.

Keywords: *Application Tik-Tok, Social media*

A. Pendahuluan

Perkembangan zaman membuat teknologi semakin maju dan berkembang, salah satunya dalam bidang komunikasi. Inovasi teknologi komunikasi terus dilakukan yang selanjutnya menghasilkan berbagai macam aplikasi media sosial dengan berbagai kecanggihan dan kemudahan dalam mengoperasionalkannya.

Aplikasi Douyin atau yang lebih dikenal dengan Tik-tok, secara harfiah berasal dari China yang diluncurkan pada bulan September 2016 oleh Zhang Yiming. Aplikasi Tik-Tok adalah platform video pendek yang dibuat dengan durasi 15 detik sampai 3 menit yang berbasis sosial dan didukung musik. Menurut laporan dari Sensor Tower, Tik-Tok di unduh 700 juta kali sepanjang tahun 2019. Aplikasi Tik-Tok menempati peringkat ke dua setelah Whatsapp yang memiliki 1,5 milyar pengunduh (Kusuma,2020). Pada tahun

2018, Tik-Tok dinobatkan sebagai aplikasi terbaik pada playstore yang dimiliki Google di Indonesia. Selain itu, Tik-Tok menjadi kategori aplikasi paling menghibur (Imron,2018). Tik-Tok digemari oleh setiap kalangan baik kecil, remaja hingga dewasa. Meskipun demikian, melalui pengamatan penulis bahwa remaja mendominasi sebagai pengguna Tik-Tok. Mereka dapat memuat dan memposting video diberbagai platform media sosial lainnya, sehingga dapat mengakibatkan pengguna maupun aplikasi Tik-Tok ikut Popular (Hariansyah,2018).

Para remaja banyak mengunduh Tik-tok guna sebagai ajang eksistensi diri dengan membuat berbagai video yang kreatif dan menarik. Adapun beberapa tahap perkembangan remaja, yaitu pertama adalah Remaja awal (early adolescence), remaja pada tahap ini masih bingung akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan

dorongan yang menyertai perubahan tersebut. Kedua, Remaja Madya (middle adolescence), remaja pada tahap ini membutuhkan teman dan memiliki kecenderungan narsisitic. Ketiga, Remaja akhir (late adolescene), tahap ini merupakan masa konsolidasi menuju dewasa.

Salah satu informan menyatakan bahwa Tik-Tok bisa terhibur dengan adanya video dengan beragam bentuk video yang tersedia. Beberapa remaja lainnya memberikan pernyataan berbeda bahwa mereka tidak lagi menjadi pengguna Tik-Tok. Hal tersebut disebabkan Tik-Tok menjadikan mereka lupa akan waktu belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dan pernyataan diatas, peneliti tertarik mengambil judul Efektivitas Penggunaan Aplikasi Tik-Tok Terhadap Perilaku Remaja di Pagar Dewa. Penelitian ini bertujuan guna

mengetahui Efektivitas penggunaan Tik-Tok terhadap remaja di Pagar dewa.

B. KAJIAN TEORI

1. Teori Determinasi Teknologi

Determinasi teknologi diartikan bahwa setiap kejadian atau tindakan yang dilakukan oleh manusia merupakan pengaruh dari perkembangan teknologi. Inti teori Determinasi adalah penemuan atau perkembangan teknologi komunikasi merupakan faktor yang mengubah kebudayaan manusia. Menurut McLuhan Budaya kita dibentuk dari bagaimana cara kita berkomunikasi (Understanding Media,1964)

Menurut Mcluhan (Morissan, 2013:485), teknologi media telah menciptakan revolusi di tengah masyarakat sudah sangat tergantung kepada teknologi. Technological determinism merupakan pemahaman teknologi bersifat determinan (menentukan) dalam memebentuk kehidupan manusia.

2. New Media

Media massa berperang penting sebagai penghubung antara satu individu dengan individu lainnya di berbagai belahan dunia. Teori new Media atau media baru memiliki fungsi salah satu guna melihat dampak dan pengaruh dari media massa.

New Media adalah semua media yang telah terpengaruh oleh teknologi. Pada era informasi seperti saat ini, media telah menyediakan berbagai platform secara langsung, cerdas, informatif dan interaktif guna memunculkan ruang diskusi. Menurut Mcquail, New Media adalah wadah semua pesan komunikasi bisa terpusat dan mudah untuk disalurkan menggunakan teknologi internet dan mengikutsertakan audiens untuk meningkatkan proses interaksi dan komunikasi.

Konsep media baru adalah hasil dari budaya dunia maya dengan

teknologi komputer yang modern. Sebagian besar teknologi yang dideskripsikan sebagai media baru memiliki sifat digital. Sebagai contohnya adalah internet, CD-ROM, DVD dan situs web. New Media memiliki 5 karakteristik, yaitu digitalisasi, konvergensi, interaktivitas, virtuality dan hypertextuality.

3. Aplikasi Tik-Tok

Tik-tok adalah aplikasi yang memberikan special effects yang unik dan menarik. Efek tersebut digunakan saat membuat video pendek dengan hasil yang menarik sehingga dapat di unggah atau di tampilkan kepada pengguna lainnya. Selain itu, Tik-tok memiliki fitur audio yang dimanfaatkan guna menyalurkan berbagai ekspresi dengan bebas bagi penggunanya.

Terdapat beberapa konten yang terdapat pada Tik-Tok, yaitu pengenalan wajah, kualitas gambar yang tajam, studio seluler dan pusatka musik yang

lengkap. Sehingga, Tik-Tok merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat video pendek menggunakan gawai berbasis android atau ios untuk kemudian diunggah atau dibagikan ke sesama pengguna Tik-Tok. Jadi, baik buruknya konten video yang ada tergantung kepada si pengguna Tik-tok.

C. Metode Penelitian

1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Metode penelitian kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2011:8): “Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan

instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”. Sehingga penelitian yang peneliti lakukan tepat menggunakan metode kuantitatif.

2. Sumber data

Penelitian ini dilakukan di Pagar Dewa RT 10 Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2022 hingga selesai.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan atau berbentuk angka (Sugiyono, 2011:15).

Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh (Arikunto, 2006:129). Dalam

penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu:

- a. Sumber data primer, yaitu data yang diambil oleh peneliti dari sumber pertama. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian merupakan remaja di Pagar Dewa Kota Bengkulu yang selanjutnya disebut responden.
- b. Sumber data sekunder, yaitu data yang langsung diambil oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama.

Teknik pengumpulan bahan yang digunakan adalah data lapangan, yaitu pengumpulan data yang dilakukan langsung dilapangan melalui dengan cara melepaskan kuesioner/angket seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Kuesioner/angket penelitian ini adalah sejumlah pertanyaan dari Variabel X dan Variabel Y yang akan diberi 3 kategori jawaban untuk setiap pertanyaan.

Jawaban disusun berurut dari:

- a. Jika menjawab “S” maka diberi nilai 3
- b. Jika menjawab “KS” maka diberi penilaian 2
- c. Jika menjawab “TS” maka diberi penilaian 1

3. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah aktivitas setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2017:207). Setelah data terkumpul dan disusun, selanjutnya disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi tunggal. Sedangkan untuk mengetahui hasil dari penelitian, peneliti menggunakan analisis deskriptif, yaitu menganalisa data angka, agar dapat mendapatkan gambaran secara teratur, ringkas dan jelas mengenai suatu

peristiwa. Sehingga mendapatkan pengertian dan makna tertentu. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui hal-hal apa saja yang mempengaruhi diterima atau tidaknya hipotesis.

4. Teknik keabsahan data

a. Uji Validitas

Digunakan untuk mengetahui kelayakan dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Daftar pertanyaan ini biasanya mendukung suatu kelompok variabel tertentu (Wiratna:2012,177). Peneliti akan menguji validitas kuesioner dengan mengkorelasikan jawaban responden masing-masing item dengan skor totalnya menggunakan rumus korelasi product moment:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r= Koefisien korelasi

X= Skor setiap pertanyaan

Y= Skor Total

n= Jumlah pertanyaan

b. Uji Realibilitas

Ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuesioner (Wiratna;2012,186).

Uji reliabilitas terhadap item-item pertanyaan dan kuesioner digunakan untuk mengukur kehandalan atau konsistensi dan instrumen penelitian. Kriteria pengujian realibilitas yaitu jika nilai alpha >0,60, berarti pertanyaan reliabel, dan sebaliknya jika nilai alpha <0,60 berarti pertanyaan tidak reliabel. Uji reliabilitas dapat dilihat pada nilai Cronbach Alfa jika nilai Cronbach Alfa > 0,60 pertanyaan dimensi variabel adalah reliabel.

D. Pembahasan

1. Efektivitas Penggunaan

Aplikasi Tik-Tok

- Durasi
- Frekuensi
- Video
- Lagu

2. Perilaku remaja

- Awareness
- Interest
- Evaluation
- Trial
- Adaption

3. Correlations (Uji Validitas

Penggunaan Aplikasi Tik-Tok)

		tot_x
x.1	Korelasi Pearson	.530**
	Sig. (2-tailed)	.006
	N	25
x.2	Korelasi Pearson	.663**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
x.3	Korelasi Pearson	.554**
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	25
x.4	Korelasi Pearson	.644**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	25

x.5	Korelasi Pearson	.583**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	25
x.6	Pearson Correlation	.577**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	25
x.7	Pearson Correlation	.684**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
x.8	Pearson Correlation	.650**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
x.9	Pearson Correlation	.691**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
x.10	Pearson Correlation	.800**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
x.11	Pearson Correlation	.808**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
x.12	Pearson Correlation	.719**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25

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

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

Tabel diatas mencitrakan hasil uji validitas Penggunaan Aplikasi Tik-Tok dengan memakai Uji *Korelasi Pearson Product Moment* (r). Untuk mengetahui item pertanyaan valid atau tidak valid dengan cara membandingkan nilai p (Sig.) masing-masing item pertanyaan dengan nilai $\alpha=5\%=0,05$.

Dari tabel di atas diperoleh nilai r -hitung dan nilai p (Sig.) masing-masing item

pertanyaan Penggunaan Aplikasi Tik-Tok sebagai berikut :

Item Pembahasan	r-hitung	Nilai p	Keterangan
Nomor 1	0,530	0,006	Valid
Nomor 2	0,663	0,000	Valid
Nomor 3	0,554	0,004	Valid
Nomor 4	0,644	0,001	Valid
Nomor 5	0,583	0,002	Valid
Nomor 6	0,577	0,003	Valid
Nomor 7	0,684	0,000	Valid
Nomor 8	0,650	0,000	Valid
Nomor 9	0,691	0,000	Valid
Nomor 10	0,800	0,000	Valid
Nomor 11	0,808	0,000	Valid
Nomor 12	0,719	0,000	Valid

Dari tabel tersebut diketahui bahwa semua item Pertanyaan Penggunaan Aplikasi Tik-Tok diperoleh nilai $p < 0,05$ maka semua item Pertanyaan Penggunaan Aplikasi Tik-Tok tersebut dikatakan Valid.

4. Reliability (Uji Reliabilitas Penggunaan Aplikasi Tik-Tok)

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.879	12

Tabel diatas menggambarkan hasil uji reliabilitas Penggunaan Aplikasi Tik-Tok dengan

menggunakan Uji *Cronbach's Alpha*. Dari tabel tersebut diperoleh nilai Uji *Cronbach Alpha* sebesar 0,879. Karena nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,879 > 0,6 maka semua item pernyataan Penggunaan Aplikasi Tik-Tok dikatakan reliabel.

5. Correlations (Uji Validitas Perilaku Remaja)

		tot_y
y.1	Pearson Correlation	.780**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
y.2	Pearson Correlation	.829**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
y.3	Pearson Correlation	.933**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
y.4	Pearson Correlation	.757**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
y.5	Pearson Correlation	.921**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
y.6	Pearson Correlation	.915**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
y.7	Pearson Correlation	.882**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
y.8	Pearson Correlation	.879**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
y.9	Pearson Correlation	.882**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
y.10	Pearson Correlation	.694**
	Sig. (2-tailed)	.000

	N	25
y.11	Pearson Correlation	.569**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	25
y.12	Pearson Correlation	.505**
	Sig. (2-tailed)	.010
	N	25
y.13	Pearson Correlation	.454*
	Sig. (2-tailed)	.023
	N	25
y.14	Pearson Correlation	.717**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
y.15	Pearson Correlation	.431*
	Sig. (2-tailed)	.032
	N	25

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

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

Tabel diatas menggambarkan hasil uji validitas Perilaku Remaja dengan menggunakan Uji *Korelasi Pearson Product Moment (r)*. Untuk mengetahui item pertanyaan valid atau tidak valid dengan cara membandingkan nilai p (Sig.) masing-masing item pertanyaan dengan nilai $\alpha=5\%=0,05$.

Dari tabel di atas diperoleh nilai r-hitung dan nilai p (Sig.) masing-masing item pertanyaan Perilaku Remaja sebagai berikut :

Item Pertanyaan	r-hitung	Nilai p	Keterangan
Nomor 1	0,780	0,000	Valid
Nomor 2	0,829	0,000	Valid
Nomor 3	0,9,33	0,000	Valid
Nomor 4	0,757	0,000	Valid
Nomor 5	0,921	0,000	Valid
Nomor 6	0,915	0,000	Valid
Nomor 7	0,882	0,000	Valid
Nomor 8	0,879	0,000	Valid

Nomor 9	0,882	0,000	Valid
Nomor 10	0,694	0,000	Valid
Nomor 11	0,569	0,003	Valid
Nomor 12	0,505	0,010	Valid
Nomor 13	0,454	0,023	Valid
Nomor 14	0,717	0,000	Valid
Nomor 15	0,431	0,032	Valid

Dari tabel tersebut diketahui bahwa semua item Pertanyaan Perilaku Remaja diperoleh nilai $p<0,05$ maka semua item Pertanyaan Perilaku Remaja tersebut dikatakan Valid.

6. Reliability (Uji Reliabilitas Perilaku Remaja)

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.941	15

Tabel diatas menggambarkan hasil uji reliabilitas Perilaku Remaja dengan menggunakan Uji *Cronbach's Alpha*. Dari tabel tersebut diperoleh nilai Uji *Cronbach Alpha* sebesar 0,941. Karena nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,941 > 0,6 maka semua item pernyataan Perilaku Remaja dikatakan reliabel.

7. Regression (Regresi Linear Sederhana)

Variables Entered/Removed ^a
--

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Penggunaan Aplikasi Tik-Tok ^b		Entered
a. variabel dependent: Perilaku Remaja			
b. All requested variables entered.			

Shape Summary ^b				
Shape	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.503 ^a	.253	.220	5.738
a. Predictors: (Constant), Penggunaan Aplikasi Tik-Tok				
b. Dependent Variable: Perilaku Remaja				

Tabel diatas menggambarkan hubungan antara Penggunaan Aplikasi Tik-Tok dengan Perilaku Remaja. Nilai Korelasi (R) antara Penggunaan Aplikasi Tik-Tok dengan Perilaku Remaja adalah 0,503. Karena nilai tersebut berada antara 0,4-0,6 maka hubungan tersebut dikatakan kategori sedang.

Nilai Koefisien Determinasi (R^2) antara Penggunaan Aplikasi Tik-Tok dengan Perilaku Remaja adalah 0,253. Artinya kontribusi variabel Penggunaan Aplikasi Tik-Tok dalam mempengaruhi Perilaku Remaja sebesar 25,3%, sementara 74,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	256.071	1	256.071	7.777	.010 ^b
	Residual	757.289	23	32.926		
	Total	1013.360	24			
a. Dependent Variable: Perilaku Remaja						
b. Predictors: (Constant), Penggunaan Aplikasi Tik-Tok						

Dari uji ANOVA atau uji F, didapat nilai F hitung sebesar 7,777 dengan nilai p sebesar 0,010. Karena nilai $p < 0,05$ maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi perilaku remaja.

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	63.169	8.799		7.179	.000
	Penggunaan Aplikasi Tik-Tok	-.770	.276	-.503	-2.789	.010
a. Dependent Variable: Perilaku Remaja						

Berdasarkan tabel diatas diperoleh persamaan regresi linear sederhana antara Penggunaan aplikasi Tik-Tok terhadap perilaku remaja, yaitu :

$$\hat{Y} = 63,169 - 0,770 X$$

Dimana :

Y = Perilaku Remaja

X = Penggunaan Aplikasi Tik-Tok

Konstanta regresi sebesar 63,169 menyatakan bahwa ketika tidak ada variabel Penggunaan Aplikasi Tik-Tok maka skor Skor Perilaku Remaja adalah sebesar 63,169 atau 63 (dibulatkan).

Untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik-Tok terhadap Perilaku Remaja dilakukan dengan menggunakan Uji t. Dari tabel diatas diperoleh nilai t sebesar -2,789 dengan nilai p sebesar 0,010. Karena nilai $p < 0,05$ maka secara statistik dapat dikatakan bahwa ada pengaruh negatif yang signifikan antara Penggunaan Aplikasi Tik-Tok terhadap Perilaku Remaja. Artinya semakin sering menggunakan aplikasi tik-tok maka semakin kurang baik perilaku remaja, sebaliknya semakin jarang menggunakan aplikasi tik-tok maka semakin baik perilaku remaja.

8. NPar Tests (Uji Normalitas)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.61726801
	Most Extreme Differences	Absolute
	Positive	.114

	Negative	-.133
Test Statistic		.133
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.		

Tabel diatas menggambarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan Uji Kolmogorov Smirnov untuk variabel pengganggu atau residual dari pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik-Tok terhadap Perilaku Remaja diperoleh nilai p sebesar 0,200. Karena nilai $p > 0,05$ maka variabel pengganggu atau residual dari pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik-Tok terhadap Perilaku Remaja dikatakan berdistribusi normal.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan judul Efektivitas Penggunaan Aplikasi Tik-Tok Terhadap Perilaku Remaja dan hasil analisis data yang telah dikemukakan dengan menggunakan teori deterinasi teknologi maka dapat di simpulkan bahwa:

1. Tik-Tok berpengaruh terhadap Perilaku Remaja.

2. Teori yang digunakan adalah teori determinasi teknologi dari McLuhan dengan hasil yang diperoleh adalah peneliti menemukan bahwa intensitas, dan daya tarik berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku remaja. Efektivitas penggunaan aplikasi Tik-Tok terhadap perilaku remaja dilakukan dengan menggunakan Uji t. Diperoleh nilai t sebesar 2,789 dengan nilai p sebesar 0,010. Karena nilai $p < 0,05$ maka secara statistik dapat dikatakan bahwa ada efektivitas yang signifikan antara penggunaan aplikasi Tik-Tok terhadap perilaku remaja. Artinya semakin sering menggunakan aplikasi Tik-Tok maka semakin kurang baik perilaku remaja, sebaliknya semakin jarang menggunakan aplikasi Tik-Tok maka semakin baik perilaku remaja.