

DAMPAK PENGGUNAAN TIKTOK PADA EKSISTENSI DIRI SISWA SMP NEGERI 6 SELUMA

Intan Putri Aqilah, Eceh Trisna Ayuh

^a Universitas Muhammadiyah Bengkulu

^b intanaqilah8@gmail.com

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Keywords

Aplikasi TikTok, Eksistensi diri, Komunikasi Massa, SMP Negeri 06 Seluma

Penelitian ini membahas bagaimana penggunaan aplikasi Tiktok berdampak pada eksistensi diri siswa SMP Negeri 06 Seluma. Penelitian kuantitatif merupakan suatu metode yang digunakan di penelitian ini. Serta teori yang digunakan sebagai pisau analisis yaitu teori uses and gratification. Analisis regresi linier sederhana, uji-t, dan uji r-squared adalah metode untuk menganalisis data yang digunakan. Kajian ini menunjukkan hasil bahwa dengan memanfaatkan aplikasi Tiktok itu menguntungkan siswa, artinya setiap terjadinya penggunaan aplikasi tiktok maka akan meningkatkan eksistensi diri pada siswa. Jika ada pengurangan penggunaan aplikasi tiktok maka akan menurunnya tingkat eksistensi pada diri siswa. Pernyataan ini juga didukung dengan nilai sig. yang kurang dari nilai alpha, yaitu $0,036 < 0,05$ dengan kata lain, penggunaan aplikasi Tiktok memiliki dampak positif dan signifikan terhadap eksistensi siswa. Selanjutnya, nilai t hitung lebih dari dari nilai t tabel, yaitu $2,129 > 1,664$ yang mana hal ini terjadi berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Menurut penjelasan, dapat dijelaskan bahwa penggunaan aplikasi Tiktok di SMPN 6 Seluma memiliki dampak positif dan signifikan terhadap eksistensi diri siswa.

1. Pendahuluan

Era serba canggih saat ini telah membuat banyak perubahan dalam segi manusia berinteraksi dan mengekspresikan diri, terutama di kalangan remaja. Salah satu manifestasi paling menonjol dari fenomena ini adalah popularitas aplikasi media sosial, dengan TikTok muncul sebagai platform yang dominan dalam beberapa tahun terakhir. Diluncurkan pada tahun 2016, TikTok telah mengalami pertumbuhan pengguna yang eksplosif, dengan lebih dari 1M pengguna aktif setiap bulannya di seluruh dunia pada tahun 2024, di mana banyak dari pengguna terdiri dari kaum remaja dan anak muda (Afdalifah, 2022).

Berdasarkan data dari *we are social* statistik bulan April (2023), lebih dari 64% banyaknya populasi di dunia yang sedang *online*, dengan 147 juta pengguna internet baru

dalam 12 bulan terakhir. Berdasarkan laporan yang diperoleh dari laman web *we are social*, ada 213 juta pemakai jaringan internet di Indonesia terhitung pada Januari 2023 atau setara dengan 77% dari keseluruhan total penduduk Indonesia pada awal tahun 2023, berjumlah 276,4 juta orang yang tinggal di Indonesia.

Sebagai bagian dari negara-negara dengan total pengguna internet tertinggi di dunia, Indonesia tidak luput dari demam TikTok. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) memprediksi kalau pada tahun 2023, 73,7% penduduk Indonesia akan memiliki akses ke internet, dengan remaja menjadi salah satu demografi pengguna terbesar (Social, 2023). Anak-anak sekolah menengah pertama menjadi subjek yang perlu diperhatikan dalam konteks ini karena mereka sedang mengalami tahap perkembangan yang krusial, di mana pembentukan identitas dan eksistensi diri menjadi hal yang sangat penting.

TikTok menyediakan forum khusus bagi para remaja untuk mengekspresikan diri mereka, berinteraksi dengan orang lain, dan bahkan menjadi "terkenal" di komunitas online (Putri & Adawiyah, 2020). Fitur-fiturnya memungkinkan pengguna untuk memproduksi dan berbagi film pendek yang imajinatif. Di balik daya tariknya yang luas, bagaimanapun juga, ada kekhawatiran penting yang muncul terkait efek platform ini terhadap pertumbuhan psikologis remaja, terutama yang berkaitan dengan rasa percaya diri mereka.

Perkembangan remaja secara signifikan dipengaruhi oleh konsep eksistensi diri, yang didefinisikan sebagai kesadaran akan keberadaan, nilai, dan tujuan diri sendiri dalam kerangka sosial yang lebih besar. Platform seperti TikTok dapat memberikan dampak besar pada bagaimana remaja melihat diri mereka sendiri dan tempat mereka di masyarakat pada saat pencarian identitas menjadi topik besar (Sari, 2020).

Siswa remaja di SMP Negeri 6 Seluma di Provinsi Bengkulu, Indonesia, menjadi subjek penelitian ini. Karena kualitas khas daerah tersebut yang merupakan perpaduan antara modernisme dan nilai-nilai tradisional yang dipegang teguh, menjadi alasan lokasi ini dipilih. Hasilnya, penelitian ini akan menjelaskan bagaimana TikTok memengaruhi eksistensi diri remaja secara umum dan juga bagaimana fenomena yang mendunia ini berinteraksi dengan situasi lokal tertentu.

Dalam konteks eksistensi diri, kepuasan siswa SMPN 06 Seluma untuk menggunakan TikTok menggambarkan bagaimana platform ini bersaing dengan media lain dalam memenuhi tuntutan eksistensi mereka. Para siswa mungkin menganggap TikTok sebagai sumber daya khusus untuk menyelidiki perspektif mereka, mempelajari nilai-nilai, mengekspresikan kemandirian, dan menunjukkan tanggung jawab (Sari, 2020).

Melalui penelitian ini, peneliti bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif bagaimana penggunaan TikTok mempengaruhi eksistensi diri siswa SMP Negeri 06 Seluma. Aspek-aspek yang akan diteliti meliputi intensitas penggunaan TikTok, jenis konten yang dikonsumsi dan diproduksi, serta persepsi siswa tentang dampak TikTok terhadap kepercayaan diri, popularitas, dan pemahaman mereka tentang identitas pribadi.

2. Metode Penelitian

2.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan kuantitatif inferensial yang dipakai pada kajian ini. Menurut Sugiyono (2018:13) dalam Ahyar, dkk (2020) data kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang didasarkan pada data-data obyektif, dan data penelitian diukur dengan pengaplikasian statistik sebagai instrument pengujian yang berhubungan dengan subjek penelitian untuk mencapai kesimpulan.

Proses penelitian ini mengenakan pendekatan kuantitatif melalui pengumpulan data menggunakan survei. Metode *simple random sampling* digunakan untuk memilih sample yang terdiri dari 80 siswa SMP Negeri 6 Seluma. Instrument penelitian adalah kuesioner yang digunakan untuk mengukur intensitas penggunaan TikTok dan tingkat eksistensi diri seseorang. Data dianalisis menggunakan program SPSS untuk analisis regresi linear.

2.2 Teknik Analisis Data

2.2.1 Kuesioner

Untuk mengumpulkan data primer, kuesioner diberikan kepada siswa SMPN 06 Seluma. Kuesioner adalah suatu metode pengumpulan data yang menanyakan pertanyaan tertulis dan meminta jawaban (Suryana, 2010). Kuesioner merupakan cara yang efektif untuk mengumpulkan data jika peneliti mengetahui variabel pengukuran yang tepat dan harapan responden.

Skala likert digunakan dalam kuesioner penelitian. Hal-hal seperti sudut pandang seseorang, kepercayaan, dan persepsi individu terhadap masalah sosial akan diukur menggunakan skala likert. Penilaian positif hingga negatif diberikan pada respon item instrumen dengan menggunakan skala Likert (Syahza, 2021). Kriteria berikut dapat digunakan untuk mengevaluasi tanggapan analisis kuantitatif yakni sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju.

2.2.2 Uji Validitas

Kebenaran suatu pertanyaan dalam penyusunan kata dinilai dengan menggunakan uji validitas. Jika pertanyaan kuesioner secara akurat mencerminkan apa yang ingin diukur,

maka pertanyaan tersebut dianggap sah. Melakukan pengujian validitas dengan menggunakan analisis faktor, dan menurut (Sugiyono, 2011) uji validitas mencakup membandingkan skor komponen instrument terhadap faktor tertentu dan menggabungkan skor komponen tersebut dengan skor total. Untuk mencapai validitas, persyaratan berikut wajib terpenuhi :

- a. Jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$, maka butir-butir pernyataan dari kuesioner adalah valid.
- b. Jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$, maka butir-butir pernyataan dari kuesioner adalah tidak valid.

2.2.3 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menegaskan bahwa suatu instrumen cukup baik dan dapat diandalkan untuk digunakan sebagai alat ukur data. Alat yang baik adalah alat yang tidak memaksa responden untuk memilih jawaban yang spesifik. Alat yang andal dan dapat dipercaya menghasilkan data yang andal. Jika data mencerminkan kenyataan secara akurat, maka data tersebut akan tetap konsisten berapa kali pun data tersebut dikumpulkan. Maka dari itu, reliabel artinya yaitu dapat dipercaya (Sugiyono, 2011). Adapun metode pengujian reliabilitas, dengan bantuan program SPSS statistik 26 menggunakan rumus Cronbach Alpha. Untuk menentukan reliabel atau tidak suatu instrumen, maka harus mengikuti standar berikut ini :

Jika nilai Cronbach Alpha $>$ dari 0,6 maka kuisisioner dinyatakan reliabel.

Apabila nilai Cronbach Alpha $<$ dari 0,6 maka kuisisioner dinyatakan tidak reliabel.

2.2.4 Uji Asumsi Klasik

Peneliti menggunakan uji asumsi klasik dalam penelitian ini, yang meliputi uji normalitas, linearitas, heterokedastisitas. Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah variabel residual dalam model regresi memiliki distribusi normal. Model regresi dengan distribusi data normal atau mendekati normal dianggap baik. Kolmogorov-Smirnov Test, yang membandingkan distribusi normal data dengan distribusi normal konvensional, adalah metodologi yang dimanfaatkan dalam kajian ini (Ahyan et al., 2020).

Berikutnya adalah uji linearitas, yang melihat apakah ada hubungan linear yang substansial antara dua variabel. Uji ini biasanya digunakan sebagai persyaratan untuk regresi linier atau analisis korelasi. Membuat grafik hubungan antara variabel independen dan dependen adalah proses yang dikenal sebagai scatter plot (Sugiyono, 2011).

Uji terakhir adalah uji heteroskedastisitas, yang melihat apakah model regresi memiliki distribusi varians yang tidak sama antara residual dan pengamatan lainnya. Jika varians residual tidak berubah dari satu observasi ke observasi berikutnya, maka disebut sebagai heterokedastisitas. Jika berubah, maka disebut homoskedastisitas. Uji Glajser, atau meregresikan nilai absolut residual terhadap variabel independen, adalah teknik yang digunakan (Sugiyono, 2011).

Jikalau asumsi dari uji tersebut tidak terpenuhi, maka hasil analisis regresi menjadi tidak valid dan kesimpulan yang diambil bisa keliru. Oleh karena itu, sangat penting untuk melakukan uji asumsi klasi sebelum melakukan analisis regresi (Sugiyono, 2011).

2.2.5 Analisis Regresi Sederhana

Model persamaan yang menjelaskan variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) dikenal dengan teknik analisis regresi linier sederhana (Ghozali, 2018). Analisis ini dilakukan dengan tujuannya yaitu untuk mengetahui dampak penggunaan Tiktok siswa terhadap eksistensi dirinya pada variabel penggunaan Tik Tok SMPN 6 Seluma.

2.2.6 Koefisien Determinan (R^2)

Koefisien determinasi (*R-squared* atau R^2) menyatakan pengaruh besar kecilnya variabel independen terhadap variabel dependen. Kapasitas model dalam menjelaskan varians variabel dependen diukur dengan uji *R-squared*. Apabila koefisien determinasi variabel bebas mendekati 1, maka suatu sampel dikatakan mempunyai variabel terikat yang dapat menjelaskan sepenuhnya (Ghozali, 2016).

2.2.7 Uji t

Untuk menentukan seberapa signifikan faktor variabel independen mempengaruhi variabel dependen digunakan uji T (Suliyanto, 2011). Uji t dapat digunakan untuk menentukan seberapa besar variabel independen menjelaskan variabel dependen. Uji t, yang membandingkan nilai setiap koefisien regresi dengan nilai signifikan berdasarkan tingkat signifikansi yang Anda pilih, dapat digunakan untuk menentukan tingkat pengaruh pengambilan keputusan. Untuk menilai hipotesis uji t, diperlukan derajat kebebasan $n-1$ dan tingkat signifikansi 5% (Ghozali, 2018).

3. Teori Uses and Gratification

Pada tahun 1974, Katz, Blumler, dan Gurevitch mendirikan teori *Uses and Gratification*. Teori ini berfokus pada bagaimana dan mengapa orang secara aktif mencari media tertentu untuk memenuhi kebutuhan mereka. Salah satu teori yang paling terkenal di dunia komunikasi massa adalah *Uses and Gratification*. Menurut gagasan ini, perhatian utama seharusnya bukan pada bagaimana media memengaruhi sikap dan perilaku audiensnya, melainkan bagaimana media dapat memenuhi kebutuhan sosial dan individual audiensnya. Dengan demikian, target audiens untuk pendekatan ini adalah mereka yang secara aktif menggunakan media untuk mencapai tujuan tertentu (Santoso & Setiansah, 2010).

Dalam konteks penelitian ini, teori Uses and Gratifications dapat membantu untuk memahami bagaimana siswa-siswi SMPN 6 Seluma menggunakan aplikasi TikTok untuk memenuhi kebutuhan mereka, dan apakah penggunaan aplikasi tersebut dapat membantu meningkatkan eksistensi diri mereka. Selain itu, teori ini juga dapat membantu dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi TikTok oleh siswa-siswi SMPN 6 Seluma, seperti faktor sosial, psikologis, dan personal.

4. Temuan dan Pembahasan

Berdasarkan hasil percobaan penggunaan aplikasi TikTok memberikan pengaruh positif terhadap eksistensi siswa itu sendiri. Artinya, setiap siswa menggunakan aplikasi tersebut, maka meningkat juga eksistensi dirinya. Jika siswa lebih sedikit menggunakan aplikasi TikTok, maka tingkat eksistensi mereka akan lebih rendah.

Nilai sig yang lebih rendah dari nilai alpha ($0,000 < 0,05$) menunjukkan bahwa penggunaan program TikTok berdampak positif dan signifikan terhadap rasa eksistensi diri siswa. Selanjutnya terlihat hasil thitung $10,888 > 1,664$ lebih kecil dari nilai ttabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya, hal menunjukkan bahwa eksistensi diri siswa dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh penggunaan aplikasi TikTok di SMPN 06 Seluma.

Penelitian ini mengadopsi teori Uses and Gratification, yang didasarkan pada ide-ide berikut: masyarakat secara aktif memilih dan mengevaluasi media; masyarakat adalah satu-satunya entitas yang dapat mengambil keputusan tentang nilai konten media; anggota masyarakat mengambil inisiatif untuk memilih kebutuhan kepuasan media yang spesifik; masyarakat memiliki kesadaran diri, minat, dan motif yang cukup untuk penggunaan media mereka; dan masyarakat saling berkompetisi satu sama lain dalam memberikan keputusan terkait kebutuhan komunitas media.

Asumsi dari teori *Uses and Gratification* tersebut berhubungan dengan aspek penggunaan tiktok menurut Icek Ajzen. Adapun aspeknya yakni :

1. Perhatian, sesuai dengan asumsi (masyarakat secara aktif mengevaluasi dan memilih media). Perhatian terhadap TikTok dari anak-anak SMPN 6 Seluma menunjukkan keaktifan mereka. Setelah menimbang pro dan kontra dari beberapa situs media sosial, mereka memilih TikTok karena karakteristiknya yang menarik perhatian. Karakteristik tersebut bisa berupa film pendek, efek khusus, atau konten viral yang sedang tren dan relevan dengan minat mereka. Berdasarkan penilaian aktif mereka terhadap kepuasan yang ditawarkan oleh aplikasi ini, *Uses and Gratification* berkontribusi pada penjelasan mengapa para siswa memberikan perhatian khusus pada TikTok di atas platform lainnya.
2. Penghayatan, sesuai dengan asumsi (penilaian mengenai nilai isi media hanya dapat dilakukan oleh masyarakat). Cara siswa mengevaluasi dan menganalisis informasi media ditunjukkan dengan kekaguman mereka terhadap konten TikTok. Siswa di SMPN 6 Seluma mungkin menghargai informasi yang mereka anggap menarik, bermanfaat, atau relevan. *Uses and Gratification* memfasilitasi pemahaman tentang bagaimana siswa secara aktif terlibat dengan dan mengevaluasi materi TikTok, serta bagaimana evaluasi ini memengaruhi seberapa senang mereka dengan aplikasi tersebut.
3. Durasi, sesuai dengan asumsi (anggota masyarakat yang menentukan inisiatif atas pilihannya akan kebutuhan kepuasan media tertentu). Durasi penggunaan TikTok oleh siswa SMPN 6 Seluma menunjukkan keputusan mereka untuk menyisihkan waktu untuk kebutuhan tertentu. Jika siswa lebih puas dengan TikTok, mereka mungkin akan lebih sering menggunakannya. Berdasarkan kebutuhan dan kepuasan yang dicari siswa, seperti hiburan, pengetahuan, atau kontak sosial, *Uses and Gratification* membantu menjelaskan mengapa siswa memutuskan untuk menghabiskan waktu tertentu di TikTok.
4. Frekuensi, sesuai dengan asumsi (masyarakat memiliki cukup kesadaran diri, minat, serta motif akan penggunaan media mereka). Frekuensi penggunaan TikTok oleh siswa SMPN 6 Seluma menunjukkan pemahaman mereka tentang tujuan dan motivasi penggunaan media. Siswa yang sering menggunakan TikTok bisa jadi termotivasi oleh berbagai faktor, termasuk keinginan untuk mengekspresikan diri, interaksi sosial, atau mengikuti perkembangan terkini. *Uses and Gratification* membantu dalam analisis tentang bagaimana motivasi

dan kesadaran diri siswa memengaruhi seberapa sering mereka menggunakan TikTok.

5. Asumsi dalam membuat keputusan kebutuhan pada komunitas media dalam persaingan satu sama lain. Faktor-faktor yang memengaruhi keputusan siswa SMPN 6 Seluma untuk menggunakan TikTok, seperti frekuensi, durasi, kesenangan, dan rentang perhatian, menunjukkan bagaimana TikTok bersaing dengan media lain dalam memenuhi kebutuhan mereka. Dalam hal memenuhi kebutuhan spesifik, *Uses and Gratification* menjelaskan mengapa siswa lebih memilih TikTok daripada platform lain.

Uses and Gratification berkontribusi dalam menjelaskan alasan yang mendasari pola penggunaan ini, bagaimana TikTok memenuhi kebutuhan unik para pelajar, dan bagaimana hal ini memengaruhi tingkat kebahagiaan mereka. Metode ini juga memungkinkan untuk memahami persaingan TikTok dengan media lain dalam hal memenuhi kebutuhan pelajar dan bagaimana kesadaran diri pelajar memengaruhi penggunaannya. Penelitian ini, yang mempertimbangkan peran aktif siswa dalam memilih dan memanfaatkan media yang sesuai dengan kebutuhan mereka, dapat memberikan informasi yang mendalam tentang dinamika penggunaan TikTok di kalangan siswa SMPN 6 Seluma dan implikasinya terhadap perasaan diri mereka.

Asumsi dari teori *Uses and Gratification* tersebut juga berhubungan dengan aspek eksistensi diri menurut Langgale dkk. Adapun aspeknya yakni :

1. *Perception (Persepsi)*, sesuai dengan asumsi (masyarakat secara aktif mengevaluasi dan memilih media). Cara siswa SMPN 6 Seluma secara aktif memilih dan menilai konten di TikTok dapat berdampak pada cara mereka memandang dunia dan diri mereka sendiri. Murid-murid bebas memilih materi yang mendukung atau menantang cara mereka melihat dunia dan diri mereka sendiri. *Uses and Gratification* mengklarifikasi bagaimana siswa secara aktif memilih untuk membentuk persepsi mereka melalui konsumsi konten TikTok, yang merupakan komponen penting dari eksistensi diri.
2. *Recognition of Value (Pengakuan Nilai)*, sesuai dengan asumsi (penilaian mengenai nilai isi media hanya dapat dilakukan oleh masyarakat). Siswa di SMPN 6 Seluma dapat menggunakan TikTok untuk mengidentifikasi dan belajar tentang nilai-nilai yang penting bagi mereka. Mereka secara aktif mengevaluasi konten TikTok untuk menentukan apa yang berharga atau signifikan. *Uses and Gratification* membantu dalam memahami bagaimana

evaluasi aktif siswa terhadap materi TikTok memajukan pengenalan nilai mereka - aspek penting dari eksistensi diri.

3. Freedom (Kebebasan), sesuai dengan asumsi (anggota masyarakat yang menentukan inisiatif atas pilihannya akan kebutuhan kepuasan media tertentu). Siswa-siswi di SMPN 6 Seluma memiliki kemandirian yang tinggi dalam hal eksistensi diri. Hal ini terlihat dari konten yang mereka pilih untuk dibuat atau ditonton di TikTok. Pengguna bebas menentukan cara terbaik untuk menggunakan platform tersebut untuk memenuhi kebutuhan mereka. Rasa otonomi dan kebebasan siswa merupakan komponen penting dari eksistensi diri mereka, dan *Uses and Gratification* menjelaskan bagaimana kebebasan memilih siswa dalam menggunakan TikTok meningkatkan karakteristik ini.
4. Responsibility (Tanggung Jawab), sesuai dengan asumsi (masyarakat memiliki cukup kesadaran diri, minat, serta motif akan penggunaan media mereka). Bagaimana siswa SMPN 6 Seluma menangani penggunaan TikTok menunjukkan akuntabilitas mereka dalam kerangka eksistensi diri. Hal ini termasuk bagaimana mereka menerima tanggung jawab atas informasi yang mereka buat dan konsumsi, serta bagaimana mereka menyadari dampak penggunaan media terhadap mereka dan orang lain. U&G membantu dalam analisis tentang bagaimana rasa tanggung jawab siswa-sebuah aspek penting dari eksistensi diri berhubungan dengan kesadaran diri mereka dan alasan penggunaan TikTok.
5. Asumsi dalam membuat keputusan kebutuhan pada komunitas media dalam persaingan satu sama lain. Dalam konteks eksistensi diri, keputusan siswa SMPN 6 Seluma untuk menggunakan TikTok menggambarkan bagaimana platform ini bersaing dengan media lain dalam memenuhi kebutuhan eksistensial mereka. Para siswa mungkin menganggap TikTok sebagai sumber daya khusus untuk menyelidiki perspektif mereka, mempelajari nilai-nilai, mengekspresikan kemandirian, dan menunjukkan tanggung jawab.

Bagaimana pemilihan dan penilaian aktif siswa terhadap materi TikTok memengaruhi cara mereka melihat diri mereka sendiri dan dunia. Bagaimana nilai-nilai penting siswa dikenali melalui proses evaluasi konten TikTok. Bagaimana rasa kebebasan eksistensial siswa tercermin dalam dan dipengaruhi oleh kebebasan mereka untuk menggunakan dan memilih TikTok. Bagaimana rasa tanggung jawab siswa terkait dengan kesadaran diri mereka dan alasan mereka menggunakan TikTok. Melalui pendekatan ini, penelitian ini

mampu memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana siswa SMPN 6 Seluma yang menggunakan TikTok secara aktif berinteraksi dan mempengaruhi banyak aspek eksistensi diri mereka. Metode ini mengakui peran aktif media sosial dalam perkembangan eksistensial remaja dan memungkinkan analisis yang lebih bernuansa dari hubungan ini.

Dengan menggunakan *Uses and Gratification* sebagai pisau analisis, penelitian ini dapat mengeksplorasi: Bagaimana siswa SMPN 6 Seluma secara aktif memilih dan menggunakan TikTok (perhatian dan penghayatan) untuk memenuhi kebutuhan eksistensi diri mereka (perception dan recognition of value). Bagaimana durasi dan frekuensi penggunaan TikTok mencerminkan kebebasan pilihan siswa dan rasa tanggung jawab mereka dalam konteks eksistensi diri. Bagaimana kepuasan yang diperoleh dari penggunaan TikTok (aspek *Uses and Gratification*) berkaitan dengan empat aspek eksistensi diri menurut Längle. Bagaimana motivasi penggunaan TikTok (*Uses and Gratification*) berhubungan dengan aspek-aspek penggunaan menurut Ajzen dan bagaimana ini mempengaruhi eksistensi diri siswa. Dengan pendekatan ini, penelitian dapat memberikan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana dan mengapa siswa SMPN 6 Seluma menggunakan TikTok, serta bagaimana penggunaan ini berkaitan dengan dan mempengaruhi berbagai aspek eksistensi diri mereka.

Dengan mengaplikasikan teori *Uses and Gratification*, penelitian dapat memberikan jawaban komprehensif terhadap hipotesis. Dapat dilihat dari penjelasan diatas bahwa data menunjukkan penggunaan TikTok secara signifikan memenuhi kebutuhan eksistensial siswa, dan ada korelasi positif antara intensitas penggunaan dengan skor eksistensi diri, maka hipotesis tentang adanya pengaruh dapat didukung.

5. Penutup

Kesimpulan

Berdasarkan temuan analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa :

Berdasarkan data uji hipotesis diperoleh $t \text{ hitung} = 10,888 > t \text{ tabel} = 1,664$, hal ini menunjukkan bahwa hipotesis H_a diterima dan hipotesis H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat dampak atau pengaruh dari penggunaan aplikasi TikTok terhadap eksistensi diri siswa SMPN 6 Seluma. Temuan ini menunjukkan bagaimana variabel X mempengaruhi variabel Y. Menggunakan TikTok memiliki dampak 60,3% terhadap keberadaan Anda. Selain variabel penggunaan TikTok, faktor lain juga mempengaruhi sisanya sebesar 39,7%. Tingkat penggunaan aplikasi Tiktok akan meningkat sebesar 0,835 pada konstanta 6,732 karena koefisien regresi X sebesar 6,732 menunjukkan peningkatan

satu satuan dalam tingkat eksistensi diri siswa. Mengingat positifnya koefisien regresi maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi TikTok (variabel X) berpengaruh positif terhadap harga diri siswa (variabel Y). Hal ini menunjukkan bahwa tingkat perilaku eksistensial yang ditunjukkan siswa SMPN 6 Seluma berdampak dari penggunaan TikTok.

Hal ini sesuai dengan teori *uses and gratification*, bahwa teori ini membahas mengenai apa yang dilakukan konsumen pada media sebagai pemuas kebutuhannya, seperti halnya dalam penelitian ini yaitu remaja siswa di SMPN 6 Seluma menggunakan aplikasi TikTok sebagai tempat untuk bereksistensi diri.

Saran

Diharapkan bahwa temuan dari penelitian ini akan memberikan kontribusi yang besar terhadap pengetahuan kita tentang bagaimana teknologi digital mempengaruhi perkembangan psikologis remaja. Hasil penelitian ini juga dapat membantu orang tua dan pendidik untuk membimbing remaja dalam menggunakan media sosial secara bertanggung jawab dan konstruktif, serta dapat menjadi dasar bagi pembuatan kebijakan dan inisiatif pendidikan yang lebih efektif dalam menghadapi masalah-masalah yang muncul di era digital.

References

- Afdalifah, N. (2022). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial TikTok Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia*.
- Ahyar, H., Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., & Mada, U. G. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Issue March).
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 20*. Semarang: Badang Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*.
- Putri, D., & Adawiyah, R. (2020). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang*. 14(2), 135–148.
- Santoso, E., & Setiansah, M. (2010). *Teori Komunikasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sari, U. (2020). *Pengaruh Penggunaan TikTok Terhadap Eksistensi Diri Siswa/Siswi SMK Negeri I Sumenep*.
- Social, W. A. (2023). *The Global State of Digital in April 2023*. [https://wearesocial-com.translate.goog/id/blog/2023/04/the-global-state-of-digital-in-april-2023/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc](https://wearesocial-com.translate.googleusercontent.com/translate/g/translate.goog/id/blog/2023/04/the-global-state-of-digital-in-april-2023/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc)
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suliyanto. (2011). *Ekonometrika terapan: Teori dan Aplikasi Dengan SPSS* (Edisi 1). Yogyakarta: ANDI.
- Suryana, P. D. (2010). *Metodologi penelitian*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Syahza, A. (2021). *metodologi penelitian* (Edisi Revi). Pekanbaru : Unri Press.