



Penggunaan aplikasi tik tok pada anak usia 5-6 tahun di desa banjarnegara kecamatan pulosari kabupaten pandeglang

Widia Pratiwi M.A, Laily Rosidah, Kristiana Maryani

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

Jalan Ciwaru Raya No. 25 Serang, Provinsi Banten

E-mail: wp430337@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 18-10-2022

Revised: 24-11-2022

Accepted: 05-12-2022

Keywords:

tik tok app, 5-6 years, children

ABSTRACT

Aplikasi Tik Tok adalah aplikasi sosial media *online* berbasis video yang memberikan *special effects* unik dan menarik, sehingga dapat menarik perhatian banyak kalangan terutama pada anak-anak. Anak di usia 5-6 tahun ini anak senang bermain, karakteristik anak yang senang bermain membuat anak tertarik untuk memainkan aplikasi Tik Tok beserta fitur fitur yang ada di dalamnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan aplikasi tik tok pada anak usia 5-6 tahun di desa Banjarnegara. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian anak usia 5-6 tahun dan orang tua. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan mencakup tiga bagian yaitu reduksi data, penyaji data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, konten aplikasi Tik Tok yang cenderung ditonton oleh anak usia 5-6 Tahun yaitu konten mukbang, kartun, dan *make up*. Rata-rata penggunaan aplikasi Tik Tok selama 2 jam perhari. Dampak penggunaan aplikasi Tik Tok pada anak usia 5-6 tahun terdapat dampak negatif dan positif. Dampak negatifnya yaitu anak menjadi malas belajar, sedangkan dampak positifnya yaitu dapat mendorong kreativitas dan membantu anak dalam mengasah keterampilan mengedit video.

The Tik Tok application is a video-based online sosial media application that provides unique and interesting special effects, so that it can attract the attention of many people, especially children. Children aged 5-6 years, children love to play, the characteristics of children who like to play make children interested in playing the Tik Tok application and the features in it. The purpose of this study was to determine the impact of using the Tik Tok application on children aged 5-6 years in Banjarnegara Village. This research method uses qualitative research with a case study approach. The research subjects were children aged 5-6 years and their parents. Data were collected using observation, interview and documentation techniques. The data analysis technique used includes three parts, namely data reduction, data presentation and conclusion drawing. The results show that the content of the Tik Tok application that tends to be watched by children aged 5-6 years, namely mukbang, cartoon and make up content. The average use of the Tik Tok application is 2 hours per day. The impact of using the Tik Tok application on children aged 5-6 years there are negative and positive impacts. Negative impact, children become lazy to learn, positive impact can encourage creativity and help children in honing video editing skills.



bit.ly/jpaUNY

PENDAHULUAN

Pada era revolusi industri 4.0 yang sangat maju dan berkembang dengan pesat seperti saat ini teknologi digital pun juga berkembang dengan sangat pesat dan tak terduga. Salah satu perkembangan teknologi yang dirasakan kehadirannya adalah internet. Internet telah membuat semua terlihat lebih mudah. Awalnya serba rumit menjadi dapat diselesaikan dengan sangat mudah hanya dengan sekali klik saja, segala hal yang dahulu dianggap susah bahkan cenderung mustahil pun kini bisa dilakukan melalui internet dengan mudah (Fauzan, Sanusi, & Wafa, 2021). Kehadiran perkembangan teknologi saat ini sangat mempengaruhi dalam kehidupan sehari-hari.



Berdasarkan hasil survei warga Indonesia memiliki *smartphone* sebesar 65,8% (Annur, 2022). Data tersebut menunjukkan bahwa setengah dari jumlah warga Indonesia telah mendapatkan informasi melalui *smartphone*. Adanya wabah pandemi Covid-19 juga mendorong penggunaan *smartphone* pada anak usia dini. Berdasarkan hasil survei menunjukkan bahwa anak berusia kurang dari setahun telah menggunakan *smartphone* sebesar 3,5%, anak balita yaitu usia 1-4 tahun sebesar 25,9%, dan anak prasekolah usia 5-6 tahun sebesar 47,7% (Lidwina, 2020). Data tersebut menunjukkan bahwa *smartphone* digunakan dari anak yang berusia kurang dari setahun hingga orang dewasa. Hal ini didukung dengan anak yang kelahirannya pada tahun 2011-2025 merupakan anak yang melek terhadap teknologi (Fadlurrohman, Husein, Yulia, Wibowo, & Raharjo, 2020). Anak yang terlahir pada rentang tahun tersebut disebut dengan generasi *alpha*, dimana anak tersebut sudah akrab dengan teknologi digital. Tidak jarang anak usia dini sudah pandai dalam mengoperasikan *gadget*. Bahkan, mampu memilih aplikasi yang diminatinya. Salah satu aplikasi yang digunakan adalah aplikasi Tik Tok.

Aplikasi Tik Tok adalah aplikasi sosial media *online* berbasis video yang memberikan *special dcc effects* unik dan menarik yang dapat digunakan oleh penggunanya dengan mudah sehingga dapat membuat video pendek dengan hasil yang keren serta dapat dipamerkan kepada teman-teman atau pengguna lainnya (Sari, 2021). Selain itu, aplikasi ini juga memberikan fasilitas bagi penggunanya untuk merekam, memasukkan suara, gambar, stiker, filter dan *editing*, membagikan video yang sudah dibuat. Aplikasi Tik Tok di tahun 2022 menduduki peringkat ketiga setelah *facebook* dan *instagram* dengan jumlah pengguna sebanyak 755 juta (Kompas, n.d.). Hal ini dikarenakan video yang dibuat dengan durasi pendek dan sesuai dengan situasi umum, layanan yang sederhana, adanya kebebasan bagi pengguna, konten sesuai dengan trend terkini, banyak selebriti yang menggunakan, dan pemasaran yang menarik (Yang, Zhao, & Ma, 2019).

Di dalam aplikasi Tik Tok ini terdapat efek spesial yang unik, lucu dan menarik yang bisa digunakan oleh para pengguna aplikasi ini. Keunggulan yang ditawarkan menarik perhatian banyak kalangan terutama pada anak-anak. Karakteristik anak yang senang bermain membuat anak tertarik untuk memainkan aplikasi Tik Tok beserta fitur-fitur yang ada di dalamnya. Mula-mula anak memperhatikan orang dewasa dalam proses penggunaan aplikasi Tik Tok, kemudian mencoba-coba dan pada akhirnya menjadi terbiasa menggunakannya. Idealnya Tik Tok digunakan untuk membuat video musik pendek yang bermanfaat, untuk bersenang-senang atau hiburan dengan cara yang kreatif dan digunakan sesuai usianya. Aplikasi Tik Tok ini dapat membuat anak menjadi ketagihan memainkannya karena Tik Tok menampilkan berbagai video, sehingga membuat mereka bertingkah laku yang tidak sesuai dengan umurnya (Valiana, Suriana, & Fazilla, 2020).

Maraknya penggunaan aplikasi Tik Tok di desa Banjarnegara, peneliti melihat terdapat beberapa anak yang rentang usianya 5-6 tahun menggunakan aplikasi Tik Tok. Anak-anak menggunakan aplikasi Tik Tok tanpa didampingi oleh orang tua, sehingga anak terlalu asik menggunakan aplikasi Tik Tok dan membuat video yang tidak sesuai dengan umurnya. Anak-anak tidak mengetahui mana yang baik dan mana yang tidak baik untuk anak tonton atau tiru dalam video aplikasi Tik Tok tersebut. Berdasarkan uraian tersebut maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dampak penggunaan aplikasi Tik Tok pada anak usia 5-6 tahun di Desa Banjarnegara agar orang tua dapat mengatur penggunaan aplikasi Tik Tok.

METODE

Metode dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus adalah penyelidikan empiris yang menyelidiki fenomena dalam konteks kehidupan nyata (Woodside, 2010). Penelitian dengan pendekatan studi kasus ini untuk menyelidiki fenomena yang terjadi dan bersifat nyata yaitu dalam penggunaan aplikasi Tik Tok pada anak usia 5-6 Tahun, dengan pendekatan studi kasus peneliti dapat mengetahui kasus yang terjadi pada anak usia 5-6 tahun dalam penggunaan aplikasi Tik Tok. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Banjarnegara Kecamatan Pulosari Kabupaten Pandeglang yang beralamat di kp. Bojong Pinang Rt/Rw 001/002. Subjek penelitian ini yaitu orang tua dan anak yang berusia 5-6 tahun yang menggunakan aplikasi Tik Tok.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi. Peneliti melakukan wawancara kepada informan dengan cara mendalam tujuan wawancara yaitu untuk mendapatkan informasi mengenai



permasalahan yang terjadi di desa banjarnegara khususnya dalam penggunaan aplikasi Tik Tok, wawancara tersebut dilakukan pada orangtua dan anak. Selain itu, peneliti juga melakukan kegiatan observasi dengan cara mengamati secara langsung kepada anak usia 5-6 tahun dalam menggunakan aplikasi Tik Tok. Selanjutnya untuk menyempurnakan pengambilan data pada penelitian ini, peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data berupa catatan, rekaman atau berupa foto-foto.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Miles & Huberman yang mencakup tiga bagian yaitu: (a) Reduksi Data yaitu merangkum atau memilih hal-hal yang pokok dan memfokuskan data pada hal-hal yang penting, (b) Penyaji data dalam bentuk teks agar memudahkan peneliti untuk memahami isi dari kajian tersebut, dan (c) Penarikan kesimpulan yaitu dengan menarik kesimpulan mengenai konsep penggunaan aplikasi Tik Tok pada anak usia 5-6 tahun di desa banjarnegara. Berikut ini model penelitian yang digunakan oleh peneliti.



Gambar 1. Bagan analisis data model Miles & Huberman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam penggunaan aplikasi Tik Tok pada anak usia 5-6 tahun di Desa Banjarnegara untuk menonton atau melihat konten. Konten yang cenderung ditonton oleh anak usia 5-6 tahun di aplikasi Tik Tok yaitu anak menonton konten seperti mukbang, kartun dan konten *makeup*. Waktu yang digunakan anak dalam menonton konten yaitu 1 jam, 3 jam, 2 jam, dan 4 jam. Dalam menggunakan aplikasi Tik Tok tentunya orangtua memberikan batasan waktu pada anak usia 5-6 tahun dalam penggunaan aplikasi Tik Tok agar tidak mengganggu pelajaran. Pada penggunaan aplikasi Tik Tok terdapat dampak positif dan negatif dampak positif pada anak dapat mendorong kreativitas dan mengasah *skill* dalam edit video adapun dampak negatifnya anak malas belajar dan suka marah-marah.

Konten aplikasi Tik Tok yang cenderung ditonton oleh anak usia 5-6 Tahun di aplikasi Tik Tok

Qi yang berusia 6 tahun cenderung menyukai konten *make up* karena konten *make up* sangat menarik dan lucu sehingga anak usia 6 tahun ini dapat meniru atau membuat video dengan menggunakan filter yang ada di dalam aplikasi Tik Tok agar terlihat lebih unik dan lucu. Selain itu, anak untuk menonton menghabiskan waktu yang cukup lama. Durasi waktunya yaitu 1-4 jam. Secara lebih rinci dijabarkan pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Durasi waktu penggunaan aplikasi Tik Tok

Nama Anak	Banyaknya Waktu	Persentase
V	4 jam	40%
A	1 jam	10%
Q	3 jam	30%
N	2 jam	20%



Orangtua memberikan batasan waktu pada anak usia 5-6 tahun dalam penggunaan aplikasi Tik Tok

Beragamnya orang tua anak dalam memberikan batasan waktu untuk menggunakan aplikasi tik tok. Terdapat orang tua yang memberikan batasan dalam menggunakan aplikasi Tik Tok selama 2 jam saja. Ada juga orang tua yang hanya memberikan durasi waktu selama 1 jam saja. Bahkan, ada juga orang tua yang tidak memberikan batasan sama sekali pada anaknya dalam menggunakan aplikasi Tik Tok. Adapun alasan pemberian durasi waktu pada anak. Orangtua yang memberikan waktu pada anak agar anak tersebut tidak mengganggu pelajaran dan tidak membuang-buang banyak waktu. Selain itu, orang tua yang tidak memberikan batasan yaitu agar anak tidak membuat kegaduhan.

Kemampuan Anak Menggunakan Aplikasi Tik Tok

Tabel 2. Kemampuan Anak Menggunakan Aplikasi Tik Tok

No	Nama Anak	B	CB	K
1	V		✓	
2	A			✓
3	Q			✓
4	N			✓

Keterangan:

B : Baik

CB : Cukup Baik

K : Kurang

Berdasarkan Tabel 2, kemampuan anak dalam menggunakan aplikasi Tik Tok masih didominasi dalam kategori kurang. Terdapat 3 anak yang masih kurang dalam menggunakan serta 1 anak yang sudah masuk dalam kategori cukup baik. Anak yang termasuk dalam kategori cukup baik dapat mengedit video dengan menggunakan filter di aplikasi Tik Tok dengan lucu dan menarik. Anak dalam kategori belum bisa dalam menggunakan aplikasi Tik tok dengan baik seperti anak hanya sebatas menonton dan belum bisa untuk mengedit video. Selain itu, belum bisa membedakan video yang anak lihat baik atau tidak untuk seusianya.

Pembahasan

Saat ini sosial media menjadi kebutuhan bagi semua orang. Hal ini sejalan dengan hasil survei yang menunjukkan bahwa jumlah pengguna aktif media sosial di awal tahun 2022 yaitu sebanyak 191 juta orang (Mely, 2022). Tentunya jumlah penggunaan aktif terdapat anak-anak yang ikut menggunakan media sosial. Alasan anak-anak menggunakan media sosial karena mengikuti perkembangan zaman. Salah satu media sosial yang di menjadi *trend* yaitu aplikasi Tik Tok. Meskipun akses penggunaan tiktok baru menembus sebesar 63,1% tidak sebanyak pengguna *whatsapp*.

Aplikasi Tik Tok tidak hanya untuk membuat video saja melainkan pengguna dapat melihat video hasil karya orang lain. Video yang ditampilkan terdiri dari berbagai video dengan berbagai genre musik, baik musik pop, musik islami, musik dj, maupun dangdut. Oleh sebab itu, terdapat ragam konten yang dihadirkan dalam aplikasi itu. Ragamnya terdiri konten tips dan trik, mukbang, edukasi, memasak, *skincare*, *fashion*, *haul shopee*, dan *dance challenge* (Suzana, 2021). Akan tetapi, tidak semua konten dapat menarik perhatian anak. Konten yang menarik perhatian anak yaitu konten mukbang, kartun, dan pelajaran (Nurhasanah, Siburian, & Fitriana, 2021). Sesuai dengan hasil penelitian bahwa konten yang ditonton anak yaitu konten mukbang makanan yang pedas seperti udang, cumi, ikan, dan minuman, konten *make up* cantik dan kartun. Berikut contoh konten yang ditonton oleh anak terdapat pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Konten yang ditonton oleh anak

Hasil survei menunjukkan bahwa aplikasi Tik Tok digemari oleh masyarakat Indonesia. Penggunaan aplikasi ini juga tidak rumit. Penggunaan hanya mengekspresikan diri dan menambahkan berbagai fitur yang ada agar mempercantik video yang di buat. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan berbagai fitur. Ragam fitur yang terdapat di aplikasi Tik Tok yaitu musik, stiker, efek, filter, pengubah suara, dan masih banyak lagi (Ferira, 2022). Meskipun penggunaannya tidak rumit bagi anak belum tentu sama.

Rata-rata kemampuan anak dalam menggunakan aplikasi Tik Tok masih tergolong kurang. Hal ini ditunjukkan sebesar 75% anak hanya sekedar menonton konten yang ada dalam aplikasi Tik Tok. Namun, tidak dipungkiri bahwa anak usia dini juga dapat membuat konten video pada aplikasi Tik Tok. Terdapat satu anak yang telah mampu mengedit video dengan menggunakan filter di aplikasi Tik Tok dengan lucu dan menarik. Kemampuan tersebut didukung dengan kemauan anak untuk melakukan eksplorasi pada aplikasi tersebut. Sejalan dengan Susanto (2011) bahwa eksplorasi anak ini berkaitan dengan perkembangan kognitif anak.

Ragam kemampuan anak dalam menggunakan aplikasi Tik Tok tidak menyurutkan semangat anak untuk tetap memainkannya. Kegigihan anak tentunya membutuhkan waktu yang lama. Anak dapat menghabiskan waktu berjam-jam saat menggunakan Tik Tok. Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan rata-rata penggunaan aplikasi Tik Tok selama 2,5 jam. Selaras dengan hasil survei bahwa sebanyak 47,4% menggunakan aplikasi Tik lebih dari 2 jam perhari (Mely, 2022). Meskipun seperti itu, durasi tercepat anak menggunakan aplikasi Tik Tok yaitu 1 jam dan durasi terlama yaitu selama 4 jam. Padahal durasi menggunakan gadget bagi anak usia 2,5-5 tahun yaitu hanya 1 jam perhari (Prasetyo, 2021; Triastutik, 2018). Oleh sebab itu, orang tua perlu memberikan batasan pada anak agar tidak terlalu lama dalam menggunakan gadget maupun ketika bermain Tik Tok.

Perlu disadari bahwa durasi lama menggunakan gadget terlalu lama bagi anak dan tanpa adanya pengawasan dapat memberikan dampak baik itu negatif maupun positif. Dampak negatif yang ditimbulkan yaitu anak usia 5-6 tahun yaitu anak dapat menonton video yang seharusnya anak tidak nonton atau lihat, anak belum bisa membedakan konten yang baik atau tidak untuk anak tonton, anak kurangnya berinteraksi, anak asik dengan dunianya sendiri, anak suka marah-marah dan ketika dipanggil orangtua anak tidak menyahut. Hal ini sejalan dengan Miranti & Putri (2021) dan Zaputri (2021) bahwa dampak negatif dari penggunaan gadget yaitu anak menjadi, malas belajar, membuang-buang waktu dalam melihat video-video, pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman *cyberbullying*.

Dampak positif bagi anak dalam penggunaan aplikasi Tik Tok yaitu anak dapat mengasah dalam *skill* edit video, anak dapat belajar membuat video dengan kreativitasnya, anak dapat memanfaatkan aplikasi Tik Tok untuk belajar membuat video yang keren. Selaras dengan pendapat Prianbodo (2018) bahwa dampak positif dari aplikasi Tik Tok yaitu anak menjadi kreatif, dan meningkatkan suasana hati, dapat mendorong kreativitas dan membantu anak dalam mengasah skil edit video selama dalam pengawasan yang baik.



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di desa banjarnegara Kecamatan pulosari mengenai penggunaan aplikasi Tik Tok pada anak usia 5-6 tahun ini yaitu anak menggunakan aplikasi Tik Tok dengan cara menonton konten. Konten yang cenderung ditonton yaitu konten mukbang makanan konten *make up* dan konten kartun. Rata-rata durasi menggunakan aplikasi Tik Tok yaitu selama 2,5 jam per hari. Dampak negatif dari penggunaan aplikasi Tik Tok yaitu anak menjadi malas belajar, suka marah-marah dan ketika disuruh atau dipanggil orang tua anak tidak menyahut, anak menonton yang seharusnya tidak anak lihat. Adapun dampak positif bagi anak yaitu anak dapat mengasah dalam *skill* edit video, anak dapat belajar membuat video dengan kreativitasnya, anak dapat memanfaatkan aplikasi Tik Tok untuk belajar membuat video yang keren, unik dan membuat konten yang bermanfaat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada masyarakat desa banjarnegara yang telah mendukung dalam melaksanakan penelitian yang telah dilakukan, semoga penelitian ini bermanfaat dan dapat menambah ilmu pengetahuan yang luas pada orang tua khususnya anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Annur, C. M. (2022). *Kepemilikan ponsel di indonesia melonjak 68% dalam 1 dekade terakhir*. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/09/08/kepemilikan-ponsel-di-indonesia-melonjak-68-dalam-1-dekade-terakhir>
- Fadlurrohimi, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2020). Memahami perkembangan anak generasi alfa di era industri 4.0. *Focus Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>
- Fauzan, A., Sanusi, H., & Wafa, M. A. (2021). *Dampak aplikasi tik tok pada interaksi sosial remaja "studi di kecamatan gambut kabupaten banjar."* 1–14. Retrieved from http://eprints.uniska-bjm.ac.id/8724/1/artikel_fauzan.pdf
- Ferira, R. (2022). Analisis aplikasi tik tok sebagai platform membangun jaringan bisnis generasi millennial. *Munazzama: Journal of Islamic Management and Pilgrimage*, (June), 1–15.
- Kompas. (n.d.). *Tik tok diprediksi jadi medsos terbesar ketiga pada 2022*. Retrieved from <https://tekno.kompas.com/read/2022/01/03/08070077/tiktok-diprediksi-jadi-medsos-terbesar-ketiga-pada-2022?page=all>
- Lidwina, A. (2020). *Pandemi covid-19 dorong anak-anak aktif menggunakan ponsel*. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/12/16/pandemi-covid-19-dorong-anak-anak-aktif-menggunakan-ponsel>
- Mely. (2022). *Hasil survei mengungkapkan media sosial paling digemari di indonesia*. Retrieved from <https://www.gatra.com/news-548811-nasional-hasil-survei-mengungkapkan-media-sosial-paling-digemari-di-indonesia.html>
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58–66. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Nurhasanah, L., Siburian, B. P., & Fitriana, J. A. (2021). Pengaruh globalisasi terhadap minat generasi muda dalam melestarikan kesenian tradisional indonesia. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31–39. <https://doi.org/10.33061/jgz.v10i2.5616>
- Prasetyo, A. T. (2021, April). *Waktu ideal penggunaan gadget dan dampak kecanduan gadget*. Retrieved from <https://sd.alharaki.sch.id/waktu-ideal-penggunaan-gadget-dan-dampak-kecanduan-gadget/>
- Prianbodo, B. (2018). *Pengaruh tik tok terhadap kreativitas remaja surabaya*. STIK Almamater Wartawan Surabaya.
- Sari, D. M. (2021). *Penggunaan aplikasi tik tok sebagai ajang eksistensi diri (fenomenologi penggunaan*



- tik tok pada mahasiswa UIN Shultan Thaha Saifuddin Jambi*). Retrieved from [http://repository.uinjambi.ac.id/7196/1/303171252 _ DILA MAYANG SARI _ bimbingan dan penyuluhan islam.pdf](http://repository.uinjambi.ac.id/7196/1/303171252_DILA_MAYANG_SARI_bimbingan_dan_penyaluran_islam.pdf)
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Suzana, K. (2021). *TikTok: Jenis-jenis konten, terbaru* Retrieved from <https://campusdigital.id/artikel/tiktok-jenis-jenis-konten-terbaru?ref=farisfanani>
- Triastutik. (2018). *Bermain gadget dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun (di tk bina insani jombang)* (STIKes Insan Cendekia Medika Jombang). STIKes Insan Cendekia Medika Jombang. Retrieved from [http://repo.stikesicme-jbg.ac.id/1392/1/143210145 Yeni Triastutik Artikel.pdf](http://repo.stikesicme-jbg.ac.id/1392/1/143210145_Yeni_Triastutik_Artikel.pdf)
- Valiana, L., Suriana, & Fazilla, S. (2020). Dampak penggunaan aplikasi tik tok terhadap perkembangan karakter siswa kelas vi min 1 aceh utara. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(1), 75–84. Retrieved from <https://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/genderang-asa/article/download/1073/766/>
- Woodside, A. (2010). *Case Study Research: Theory, Methods and Practice*. Bingley: Emerald.
- Yang, S., Zhao, Y., & Ma, Y. (2019). Analysis of the reasons and development of short video application-taking tik tok as an example. *International Conference on Information and Social Science (ICISS 2019)*, 9(Iciss), 340–343. <https://doi.org/10.25236/iciss.2019.062>
- Zaputri, M. (2021). *Dampak kecanduan media sosial tik tok terhadap perilaku belajar mahasiswa bimbingan dan konseling Iin Batusangkar*. Skripsi. IAIN Batusangkar. Retrieved from https://drive.google.com/uc?export=view&id=1zg-EPQ-cCj0BERCkaBbxQ0ZtUEEa8_fZ