



## PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP POLA PIKIR KREATIF REMAJA (STUDI PADA SMK NEGERI 3 KOTA BEKASI JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN)

*Rika Apriyanti<sup>1</sup>, Budi Suswanto<sup>2</sup>*

[rika.apriyanti08@gmail.com](mailto:rika.apriyanti08@gmail.com)<sup>1</sup>, [budi.suswanto@ibm.ac.id](mailto:budi.suswanto@ibm.ac.id)<sup>2</sup>

*Program Studi Ilmu Komunikasi<sup>1,2</sup> Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi*

### ABSTRACT

*TikTok application is currently very popular and has a pretty good influence as a place to express yourself. The TikTok application can be used to sharpen creative minds when viewing interesting content. Therefore the research is interested in discussing this matter further. This research is discussed using the theory of new media or new media. This study uses a quantitative method with a positivism paradigm. In this study, data was obtained by distributing questionnaires to students of SMK Negeri 3 Bekasi, TKJ Department, class of 2022-2023. The sampling technique is by purposive random sampling. The data analysis technique used by researchers in this study was one sample Kolmogrov Smirnov with the help of the SPSS 22.0 program. The results of the research can be seen in the simple linear regression test with the results from the R square test it is known that the use of the tiktok application has an effect of 0.083. This states that the use of the tiktok application affects the creative mindset of teenagers at SMK Negeri 3 Bekasi City, Department of Computer and Network Engineering by 8.3%. The results can be explained that  $t_{count} > t_{table}$  then it is determined that  $H_0$  is rejected statistically significant. It can be seen from the results of the  $t$  test, the significant value is less than 0.05 ( $0.000 < 0.05$ ) meaning that there is a strong influence between the independent variable of the tiktok application and the dependent variable of a creative mindset. So it can be concluded from this study that the use of the TikTok application has an influence on the creative mindset of adolescents at SMK Negeri 3 Bekasi majoring in Computer and Network Engineering.*

*Keywords: TikTok app, and the creative mindset of youth, SMK Negeri 3 Bekasi City*

### PENDAHULUAN

Di era globalisasi seperti sekarang ini, dimana semuanya sudah menggunakan digitalisasi. Kita dituntut untuk hidup berdampingan dengan alat-alat elektronik, internet, dan juga aplikasi sosial media. Media sosial saat ini sangat banyak digandrungi oleh semua golongan masyarakat dari berbagai usia. Mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Media sosial banyak memberikan pengaruh terhadap orang yang menggunakannya dari segi hiburan, edukasi, dan pembelajaran yang kini bisa di akses dengan mudah melalui gawai. Menurut (Rustian 2012) sosial media ialah suatu media



yang digunakan untuk bersosialisasi satu dengan lainnya yang dilakukan secara online untuk memungkinkan manusia agar saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Menurut (Aeni 2022) Media sosial adalah suatu media online yang digunakan untuk mempermudah penggunaanya dalam berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi. Beragam media sosial saat ini juga semakin berkembang dan semakin banyak jenisnya. Kaplan dan Haelein (2012) menjelaskan bahwa media sosial adalah bentuk dari sebuah kelompok aplikasi internet yang dibangun diatas dasar ideologi dan teknologi web yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user generated content* (Marlianto, Ramadhani, and Permana 2016).

Berbicara mengenai media sosial, kini media sosial memiliki banyak sekali jenisnya seperti *youtube, instagram, whatsapp, twitter* dan yang kini lebih populer adalah TikTok. Aplikasi TikTok menyediakan layanan konten berupa video dengan durasi pendek yang mengasikkan untuk diakses. Berbagai macam konten bisa diakses di situs TikTok, seperti video memasak, video hiburan, video lucu, video siaran langsung sebagai sarana marketing dan video-video pendek dengan kreativitas yang dibidang cukup menarik perhatian. Banyak kreator-creator TikTok kini sangat mahir dalam memiliki *skill* editor yang bagus. Dengan banyaknya video-video kreatif tidak sedikit juga orang-orang terpancing menggunakan aplikasi TikTok untuk menunjukkan ekspresinya kepada publik dengan mengikuti dan membuat video-video *viral* yang sedang banyak dibicarakan.

Dikutip dari DataIndonesia.id Indonesia menjadi negara kedua pengguna terbanyak aplikasi TikTok pada Januari 2023. Terdata sebanyak 109,90 juta pengguna Aplikasi TikTok di dalam negeri (Sadya 2023). Menurut data yang dilansir dari databoks.katadata.co.id (Annur 2023) aplikasi TikTok menjadi salah satu media sosial yang sangat populer di dunia. Pengguna terbanyak aplikasi TikTok berasal dari negara Amerika Serikat dengan 113,25 juta pengguna TikTok dan Indonesia menjadi negara kedua terbanyak yang menggunakan aplikasi TikTok. Disusul dengan negara Brasil 82,2 juta dan Meksiko dengan 57,5 juta menjadi negara ketiga dan keempat pengguna terbanyak yang mengakses aplikasi TikTok di dunia.

Masa remaja memang menjadi salahsatu masa dimana segala sesuatu harus diikuti sesuai dengan tren yang sedang ramai dibicarakan. Dimasa remaja pula biasanya orang selalu mencoba untuk mengeksplor dan mengikuti segala bentuk tren yang sedang ramai dibicarakan. Banyak aspek yang dialami oleh anak remaja seperti kreativitas dan imajinasi yang sedang berkembang. Dengan adanya internet untuk diakses menjadikan suatu kemudahan tersendiri bagi remaja-remaja untuk menyalurkan karya-karya melalui foto maupun video yang dibuat pada akun aplikasi Tiktok miliknya masing-masing. Foto dan video yang diunggah di akun TikTok bisa menjadi tempat untuk mengekspresikan diri, kreativitas dan citra baik bagi dirinya.



Dikutip dari gramedia.com (Nandy 2022) pola pikir terbagi menjadi dua jenis, yaitu pola pikir tetap (*fixed mindset*) dan pola pikir bertumbuh (*growth mindset*). Pola pikir tetap ialah merupakan pola pikir yang meyakini bahwa bakat, kecerdasan, kemauan, dan karakter yang dimiliki oleh seseorang merupakan sesuatu yang sudah ditetapkan sejak lahir dan tidak dapat berkembang lagi. Sedangkan pola pikir berkembang adalah pola pikir seseorang yang memiliki keyakinan bahwa kemampuan dasar yang dimiliki tersebut dapat dikembangkan kembali melalui kerja keras, berlatih, dan bakat hanyalah titik awal permulaan saja. Memiliki pola pikir yang baik dapat sangat bermanfaat untuk menjalani kehidupan, menggapai cita-cita, memiliki kehidupan yang lebih produktif dan dampaknya akan lebih berpengaruh dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam buku *How to Get Success in Your Future Career* (Nasution 2007) memaparkan bahwa memiliki pola pikir kreatif setidaknya dapat menjadikan bekal individu untuk menghadapi daya saing dalam persaingan di dunia bisnis serta karir global yang berbasis pengetahuan atau *Knowledge Based Economic* yang kini sangat banyak dibutuhkan di berbagai perusahaan besar. Tidak ada kata terlambat untuk mengembangkan pola pikir kreatif dalam hidup. Pola pikir kreatif harus mulai diasah sedini mungkin untuk mengasah kreativitas individu.

Dikutip dari katadata.co.id (Mulachela 2022) Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan suatu hal yang baru. Dengan imajinasi yang digunakan oleh seseorang dengan sejumlah kemungkinan yang diperoleh karena adanya interaksi dengan ide atau suatu gagasan, orang lain hingga peran dari lingkungan sekitar. Selain itu kreativitas adalah hal-hal yang membuat kita takjub dengan suatu hal baru, karena kreativitas bisa mewujudkan ide-ide cemerlang. Menurut (Fitri, Pertiwi, and Sary 2021) kreativitas ialah merupakan hasil karya yang segar dan terbaru. Terbaru yang diartikan dunia ilmiah maupun budaya serta baru juga untuk individunya sendiri. Saat ini kreativitas menjadi salah satu skill yang dibutuhkan dimana-mana.

Di dunia kerja maupun di dunia pendidikan, kreativitas sangat penting dimiliki menjadi *soft skill* seseorang. Karena sangat pentingnya *skill* kreativitas, banyak orang-orang belajar mengasah kreativitasnya guna mengembangkan kemampuan diri untuk bersaing dengan individu lainnya di era modern seperti sekarang ini. Kreativitas harus sering diasah agar kreativitas tersebut tidak hilang. Berfikir kreatif sangat penting terutama untuk remaja, karena kreativitas kini dapat digunakan di segala macam aspek kehidupan agar individu tidak tertinggal oleh perkembangan zaman yang semakin maju. Dengan adanya aplikasi TikTok menjadi tempat penyalur kreativitas remaja, diharapkan aplikasi ini bisa digunakan dengan sebaik-baiknya dan bisa menjadi tempat mengasah pola pikir kreatif khususnya untuk remaja siswa-siswi sekolah menengah. Kreativitas yang ada dalam pola pikir remaja bisa menjadi tolak ukur terhadap remaja tersebut untuk bersaing dengan kompetitor lain di dunia kerja mendatang. Kreativitas yang muncul dan dikembangkan kembali diharapkan bisa menjadi bekal bagi remaja khususnya siswa-siswi sekolah



menengah atas untuk siap bersaing dan berkontribusi kedepannya dalam dunia karir dan bisnis.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap kreativitas remaja dan menuangkan dalam sebuah skripsi dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Pola Pikir Kreatif Remaja (Studi pada SMK Negeri 3 Kota Bekasi jurusan Teknik Komputer dan Jaringan).

## **KAJIAN LITERATUR**

### **Teori New Media**

Secara bahasa, media baru atau new media berarti saluran atau tempat menyampaikan pesan atau informasi yang baru (Hamson 2019). Menurut McQuail new media adalah wadah atau tempat dari semua pesan komunikasi yang terpusat dan mudah untuk disalurkan menggunakan teknologi internet yang melibatkan audiens untuk meningkatkan proses interaksi dan komunikasi (Nugroho 2020). New media atau media baru memiliki istilah umum yang menggambarkan proses penyampaian informasi melalui teknologi digital. Menurut Rahmanita Ginting, dkk dari buku Etika Komunikasi dalam Media Sosial: Saring Sebelum Sharing (2021), New media adalah suatu media yang penggunaannya menggunakan internet berbasis teknologi online, memiliki karakter yang fleksibel, memiliki potensi yang interaktif, dan dapat berfungsi secara publik maupun privat.

Konsep new media merupakan hasil dari budaya dunia maya dengan teknologi komputer modern yang dikendalikan oleh software dan teknologi komunikasi terkini yang makin berkembang dengan pesat. Jika dulu informasi hanya bisa diakses melalui media cetak seperti Koran dan majalah, maka kini seluruh informasi lebih mudah lagi untuk didapatkan melalui media internet. Secara harfiah new media memiliki arti baru, sedangkan media memiliki arti alat komunikator untuk menyampaikan dan mengirimkan pesan kepada komunikan (Alisty 2021). Maka new media bisa dimaknai sebagai alat baru untuk mengirimkan pesan dan menyampaikan pesan serta informasi dari komunikator kepada komunikan. Media sosial yang saat ini banyak digunakan oleh masyarakat seperti *twitter*, *instagram*, *facebook*, dan *tiktok* adalah merupakan media-media online. Dimana media online ini berpartisipasi dalam perkembangan media sosial dari teknologi yang berbasis internet. Adanya berbagai aplikasi sosial media ini adalah merupakan bentuk dari new media atau media baru yang saat ini sangat banyak digemari oleh seluruh kalangan usia pengguna sosial media.

Ward, McQuail dalam (Liany 2021) menjelaskan permasalahan utama dari teori media baru berbeda dengan teori media (lama) yang sudah ada selama ini dikenal pada tiga hal yaitu, pertama yaitu *power and inequality*, kedua yaitu *social integrating* dan *identity*,



ketiga yaitu *social change*. McQuail juga menjelaskan ciri-ciri utama yang menjadi perbedaan antara media baru dengan media lama, yaitu:

1. *Interactivity*; menunjukkan respons atau inisiatif pengguna terkait penawaran dari sumber atau pengirim pesan.
2. *Social presence (sociability)*; dengan bantuan alat tersebut, *sense of personal contact* dengan orang lain dapat dibuat.
3. *Media richness*: media baru yang dapat menjembatani eksistensi dari kerangka acuan yang berbeda, mengurangi abiguitas, memberikan petunjuk, lebih sensitif dan pribadi.
4. *Autonomy*; pengguna memiliki kendali atas konten dan penggunaannya dan tidak bergantung pada sumbernya.
5. *Playfulness*; digunakan untuk hiburan dan kesenangan
6. *Privacy*; terkait penggunaan media atau konten terpilih
7. *Personalization*; konten dan penggunaan media bersifat pribadi dan unik.

Dari yang sudah dijelaskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media sosial sebagai media baru sebagai sesuatu yang dapat mentransfer informasi yang telah terkonvergensi dan penyebarannya sudah melahirkan masyarakat informasi dan menciptakan bentuk sosial yang berbeda dari sebelumnya.

### **Konsep Pola Pikir Kreatif**

Pola pikir adalah sebuah keyakinan seseorang terhadap cara berfikir dan memahami tentang filosofi kehidupan, cara bersikap, cara beropini, dan pengaruh mentalitas dalam diri manusia. Pola pikir mempengaruhi keyakinan pada diri manusia untuk mencapai apa yang diinginkan. Psikologi Carol Dweck menyampaikan bahwa keyakinan yang anda miliki akan memainkan peran penting untuk apa yang anda inginkan dan apakah anda bisa mencapainya atau tidak. Pola pikir memiliki peran penting terhadap kehidupan manusia agar memiliki keyakinan dan tujuan yang baik dalam hidupnya (Nandy 2022).

Pola pikir terbentuk dalam hidup manusia melalui banyak faktor, seperti dari kebiasaan dalam keluarga, dari didikan orang tua sejak kecil, serta dari budaya dan cara hidup orang-orang yang berada disekitarnya. Pola pikir dapat terbentuk sepanjang manusia hidup. Pola pikir pertama kali terbentuk sejak manusia berada dalam kandungan. Kemudian semakin berkembang saat bayi, anak-anak, remaja, hingga tua. Proses ini semakin berkembang bahkan hingga manusia itu tidak lagi dapat bernafas. Membangun pola pikir sangat penting bagi manusia untuk proses pengembangan diri. Salah satu pola pikir yang dimiliki manusia adalah pola pikir kreatif atau *creative mindset*.

Pola pikir kreatif (*Creative Mindset*) adalah cara berfikir manusia yang memiliki keyakinan bersifat personal dari dalam diri seseorang yang memungkinkan dirinya menjadi kreatif untuk mencapai tujuan dalam hidupnya. Pola pikir ini dimiliki melalui gaya hidup dan dari pengalaman. Jika seseorang percaya akan kemampuan diri dan potensi yang dimilikinya, maka akan lebih mudah oleh seseorang untuk memiliki



*mindset creative. Very Well Mind* mengemukakan pola pikir kreatif yang dimiliki seseorang akan memberikan pengalaman baru dalam hidup yang bisa membantu dan mengembangkan potensi dirinya. Orang yang memiliki pola pikir kreatif biasanya lebih mudah melakukan komunikasi dalam lingkungannya, serta dapat dengan mudah untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Minette Riordan menyatakan bahwa jika seseorang ingin memiliki pola pikir kreatif maka butuh proses dan belajar secara tekun dan terus menerus. Pola pikir kreatif memiliki ciri-ciri khusus, yaitu;

1. Energetik dan fokus.

Orang yang memiliki pola pikir kreatif biasanya penuh dengan energi baik dalam dirinya. Baik dalam mental maupun fisik dipenuhi dengan sifat positif. Orang-orang dengan pola pikir kreatif didalam hidupnya biasanya selalu memiliki antusias ketika sedang mengerjakan sesuatu. Karena memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan imajinatif biasanya mereka rela menghabiskan waktu berjam-jam agar menghasilkan hasil yang baik dan memuaskan.

2. Pintar serta kreatif.

Orang-orang yang mengembangkan pola pikir kreatif dalam hidupnya biasanya harus memiliki *skill* set yang penting dalam hidupnya. Seperti pintar dan kreatif merupakan hal penting yang harus dimiliki agar *creative mind* yang dimiliki bisa selalu diasah dan tidak mudah hilang dalam dirinya.

3. Ceria dan disiplin

Kreativitas memiliki tanda yaitu sifat ceria dan disiplin. Dengan memiliki sifat ceria dan disiplin, kreativitas biasanya lebih mudah di dapat karena pada saat itu *mood* akan membaik dan merasa setiap hal yang dikerjakan harus diselesaikan sesuai dengan tujuan awal.

4. Realistis dan imajinatif.

Orang yang memiliki pola pikir kreatif biasanya memiliki imajinasi yang tinggi dengan mengimbangkan realistis didalamnya. Semua hal yang dikerjakan biasanya dating dari sifat imajinatif tersebut dan memiliki banyak kemungkinan, kesempatan hingga ide-ide menarik didalamnya. Namun tetap harus diimbangkan dengan realistis karena hasil akhir yang dihasilkan harus memiliki wujud dan realistis.

5. Objektif dan memiliki semangat yang tinggi.

Orang yang kreatif biasanya sangat menikmati pekerjaan yang dilakukannya. Mereka biasanya memiliki citra mencintai pekerjaannya dengan sepenuh hati. Namun orang dengan pola pikir ini tetap berfikir realistis dengan keadaan pekerjaannya. Jika ada kritik dan masukan justru mereka menerimanya dengan senang hati. Karena kritik yang didapat bisa menjadi pelajaran serta tingkatan dalam hasil kerja mereka.

Pola pikir kreatif yang mendorong manusia untuk memiliki sifat kreatif dalam hidupnya. Kreativitas harus dimiliki oleh semua orang karena kreativitas sendiri kini adalah *skill*





yang sangat dicari-cari disegala bidang. Kreativitas bisa memberikan hal postifi dalam hidup manusia karena akan sangat menguntungkan untuk dunia kerja.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode survei dan angket. (Sugiyono, 2018 p 56) menjelaskan dalam buku Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D bahwa metode penelitian yang digunakan adalah survei dengan pengumpulan data melalui kuesioner. Metode survei digunakan dalam pendekatan kuantitatif untuk mendapatkan data dari tempat yang alamiah dan bukan dari buatan. Dalam metode survei, peneliti biasanya melakukan pendekatan dengan cara mengedarkan kuesioner, test, wawancara terstruktur dan sebagainya. (Sugiyono, 2018 p 199) menjelaskan angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Kuesioner pada penelitian ini, peneliti membuat pernyataan dengan menggunakan skala likert yang akan diberikan kepada responden untuk mendapatkan data yang bersifat numerik dan diberi skor atau nilai. Data yang diambil untuk mengukur frekuensi, durasi, dan atensi dari responden tentang variabel X (Aplikasi TikTok) terhadap variabel Y (Pola Pikir Kreatif).

## **Populasi**

Menurut (Sugiyono, 2018) populasi adalah merupakan keseluruhan dari element yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Element generalisasi adalah merupakan keseluruhan subyek yang akan diukur dalam penelitian. Maka ditetapkan populasi pada penelitian ini adalah siswa/siswi SMK Negeri 3 Kota Bekasi jurusan Teknik Komputer dan Jaringan angkatan 2022/2023 yang berjumlah 170 orang.

## **Sampel**

Menurut (Sugiyono, 2018) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik dari jumlah populasi yang ada. Jika dirasa populasi yang ada memiliki jumlah yang besar dan susah untuk dipelajari atau dijangkau, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari jumlah populasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sampling *purposive random sampling*. Menurut Sugiyono (2011) teknik *purposive random sampling* adalah teknik pengumpulan sampling yang di lihat dari pertimbangan tertentu (Fitri, Pertiwi, and Sary 2021). Maksudnya ialah sampel yang di ambil tergantung dari pertimbangan yang memenuhi syarat dan kriteria penelitian ini.

Peneliti mengambil sampel dari populasi di SMK Negeri 3 Kota Bekasi jurusan Teknik Komputer dan Jaringan angkatan 2022/2023 dengan populasi 170 orang dengan menggunakan rumus "Slovin" dikarenakan jumlah populasi telah diketahui.



$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang diperlukan N = Jumlah populasi

e = Tingkat kesalahan sampel (sampling error), menggunakan 10% maka dapat dihitung sampel dari populasi sebagai berikut;

$$n = \frac{170}{1+170(0,10)^2} = 63$$

Maka ditentukan sampel yang diambil adalah 63

### Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive random sampling*. Teknik pengumpulan data akan dilakukan menggunakan angket atau kuesioner dengan cara menyebarkan atau mengirimkan daftar pertanyaan dan pernyataan yang telah disusun secara sistematis untuk diisi oleh responden. Penyebaran kuesioner kepada responden bertujuan agar daftar pertanyaan dan pernyataan yang diberikan bisa dijawab dengan baik untuk mendapatkan hasil survei sesuai dengan apa yang diberikan oleh peneliti.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Melalui pengamatan hasil dari menyebarkan kuesioner pada 64 responden didominasi oleh kelas X TKJ 3 dengan jumlah 31,3% yaitu 20 orang. Data dapat dilihat pada tabel berikut: Presentase Responden Berdasarkan Kelas

No	Kelas	Frekuensi	Presentase (%)
1	X TKJ 1	15	23.40%
2	X TKJ 2	14	21.90%
3	X TKJ 3	20	31.30%
4	X TKJ 4	15	23.40%
Jumlah		64	100%

Sumber: data diolah tahun 2023

#### a) Variabel Aplikasi TikTok

**Saya menggunakan aplikasi TikTok karena hal tersebut merupakan salah satu dari kebutuhan hidup saya.**

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
----	------------	-----------	----------------





1	Sangat Setuju	4	6.30%
2	Setuju	23	35.90%
3	Netral	24	37.50%
4	Tidak Setuju	10	15.60%
5	Sangat Tidak Setuju	3	4.70%
Jumlah		64	100.00%

Sumber: data diolah tahun 2023

Dapat diamati dari 64 orang responden didominasi menjawab netral sebesar 37,5% dengan 24 orang yang menjawab netral. Sedangkan jawaban kedua terbanyak yang dipilih responden adalah sebanyak 35,9% dengan 23 orang menjawab setuju.

**Saya mengakses aplikasi TikTok lebih dari 4 jam dalam sehari.**

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
1	Sangat Setuju	4	6.30%
2	Setuju	25	39.00%
3	Netral	21	32.80%
4	Tidak Setuju	11	17.20%
5	Sangat Tidak Setuju	3	4.70%
Jumlah		64	100.00%

Sumber: data diolah tahun 2023

Dapat diamati dari 64 orang responden didominasi menjawab sebesar 39% dengan 25 orang yang menjawab setuju.

**Saya menggunakan aplikasi TikTok kurang dari 10 jam dalam sehari.**

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
1	Sangat Setuju	7	10.90%
2	Setuju	27	42.20%
3	Netral	17	26.60%
4	Tidak Setuju	11	17.20%
5	Sangat Tidak Setuju	2	3.10%



Jumlah	64	100.00%
--------	----	---------

Sumber: data diolah tahun 2023

dapat diamati dari 64 orang responden didominasi menjawab sebesar 42,2% dengan 27 orang yang menjawab setuju.

**Saya menggunakan aplikasi TikTok untuk mengisi waktu bosan saja.**

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
1	Sangat Setuju	19	29.70%
2	Setuju	24	37.50%
3	Netral	14	21.80%
4	Tidak Setuju	6	9.40%
5	Sangat Tidak Setuju	1	1.60%
Jumlah		64	100.00%

Sumber: data diolah tahun 2023

dapat diamati dari 64 orang responden didominasi menjawab sebesar 37.5% dengan 24 orang yang menjawab setuju.

**Saya dapat dengan mudah mendapatkan informasi tentang apa saja yang sedang trending saat ini.**

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
1	Sangat Setuju	13	20.30%
2	Setuju	25	39.00%
3	Netral	19	29.70%
4	Tidak Setuju	6	9.40%
5	Sangat Tidak Setuju	1	1.60%
Jumlah		64	100.00%

Sumber: data diolah tahun 2023

dapat diamati dari 64 orang responden didominasi menjawab sebesar 39% dengan 25 orang yang menjawab setuju.



**Saya sangat tertarik terhadap fitur-fitur yang disajikan oleh aplikasi TikTok.**

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
1	Sangat Setuju	12	18.80%
2	Setuju	22	34.40%
3	Netral	18	28.00%
4	Tidak Setuju	12	18.80%
5	Sangat Tidak Setuju	0	0.00%
Jumlah		64	100.00%

Sumber: data diolah tahun 2023

dapat diamati dari 64 orang responden didominasi menjawab sebesar 34.4% dengan 25 orang yang menjawab setuju.

**Menurut saya aplikasi TikTok memberikan banyak manfaat bagi saya dalam menciptakan ide konten kreatif.**

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
1	Sangat Setuju	20	31.30%
2	Setuju	20	31.30%
3	Netral	15	23.40%
4	Tidak Setuju	9	14.00%
5	Sangat Tidak Setuju	0	0.00%
Jumlah		64	100.00%

Sumber: data diolah tahun 2023

dapat diamati dari 64 orang responden didominasi menjawab sebesar 31.3% dengan 20 orang yang menjawab sangat setuju dan setuju.

**Aplikasi TikTok sangat membantu saya dalam mendapatkan inspirasi untuk mengedit video.**

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
1	Sangat Setuju	17	26.60%
2	Setuju	25	39.00%



3	Netral	19	29.70%
4	Tidak Setuju	3	4.70%
5	Sangat Tidak Setuju	0	0.00%
Jumlah		64	100.00%

Sumber: data diolah tahun 2023

dapat diamati dari 64 orang responden didominasi menjawab sebesar 39% dengan 25 orang yang menjawab setuju.

### **Variabel Pola Pikir Kreatif**

**Saya dapat dengan mudah memikirkan solusi atas masalah yang sedang saya dapatkan.**

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
1	Sangat Setuju	5	7.80%
2	Setuju	19	29.70%
3	Netral	23	35.90%
4	Tidak Setuju	14	21.90%
5	Sangat Tidak Setuju	3	4.70%
Jumlah		64	100.00%

Sumber: data diolah tahun 2023

dapat diamati dari 64 orang responden didominasi menjawab sebesar 35.9% dengan 23 orang yang menjawab netral. Sedangkan jawaban kedua terbanyak yang dipilih responden adalah sebanyak 29.7% dengan 19 orang menjawab setuju.

**Saya tidak dapat berpikir dengan baik ketika berhadapan dengan suatu masalah yang sedang terjadi.**

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
1	Sangat Setuju	8	12.50%
2	Setuju	20	31.30%
3	Netral	22	34.40%
4	Tidak Setuju	13	20.30%
5	Sangat Tidak Setuju	1	1.50%
Jumlah		64	100.00%



Sumber: data diolah tahun 2023

dapat diamati dari 64 orang responden didominasi menjawab sebesar 34.4% dengan 22 orang yang menjawab netral. Sedangkan jawaban kedua terbanyak yang dipilih responden adalah sebanyak 31.3% dengan 20 orang menjawab setuju.

**Saya dengan mudah menentukan ide lainnya dengan melihat konten video dari orang lain.**

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
1	Sangat Setuju	11	17.20%
2	Setuju	18	28.10%
3	Netral	25	39.10%
4	Tidak Setuju	10	15.60%
5	Sangat Tidak Setuju	0	0.00%
Jumlah		64	100.00%

Sumber: data diolah tahun 2023

dapat diamati dari 64 orang responden didominasi menjawab sebesar 39.1% dengan 25 orang yang menjawab netral. Sedangkan jawaban kedua terbanyak yang dipilih responden adalah sebanyak 28.1% dengan 18 orang menjawab setuju

**Saya sangat sulit membuat suatu karya dengan tidak melihat contoh sebelumnya.**

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
1	Sangat Setuju	10	15.60%
2	Setuju	27	42.20%
3	Netral	17	26.60%
4	Tidak Setuju	10	15.60%
5	Sangat Tidak Setuju	0	0.00%
Jumlah		64	100.00%

Sumber: data diolah tahun 2023

dapat diamati dari 64 orang responden didominasi menjawab sebesar 42.4% dengan 27 orang yang menjawab setuju.



**Dengan melihat konten di media sosial, saya sangat tertarik untuk menilai segala aspek yang ada pada konten tersebut.**

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
1	Sangat Setuju	6	9.40%
2	Setuju	31	48.40%
3	Netral	16	25.00%
4	Tidak Setuju	11	17.20%
5	Sangat Tidak Setuju	0	0.00%
Jumlah		64	100.00%

Sumber: data diolah tahun 2023

dapat diamati dari 64 orang responden didominasi menjawab sebesar 48.4% dengan 31 orang yang menjawab setuju.

**Dengan melihat konten di media sosial saya sangat tertantang untuk membuat dan mengikuti konten tersebut dengan lebih baik lagi.**

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
1	Sangat Setuju	9	14.10%
2	Setuju	19	29.70%
3	Netral	24	37.50%
4	Tidak Setuju	10	15.60%
5	Sangat Tidak Setuju	2	3.10%
Jumlah		64	100.00%

Sumber: data diolah tahun 2023

dapat diamati dari 64 orang responden didominasi menjawab sebesar 37.5% dengan 24 orang yang menjawab netral. Sedangkan jawaban kedua terbanyak yang dipilih responden adalah sebanyak 29.7% dengan 19 orang menjawab setuju.

**Saya menyukai lukisan yang saya lihat di museum dengan detail gambar yang sangat baik dan bagus**

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
----	------------	-----------	----------------





1	Sangat Setuju	14	21.90%
2	Setuju	25	39.00%
3	Netral	17	26.60%
4	Tidak Setuju	8	12.50%
5	Sangat Tidak Setuju	0	0.00%
Jumlah		64	100.00%

Sumber: data diolah tahun 2023

dapat diamati dari 64 orang responden didominasi menjawab sebesar 39% dengan 25 orang yang menjawab setuju.

**Saya sangat tidak tertarik untuk menilai suatu karya, karena saya tidak memahami karya tersebut.**

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
1	Sangat Setuju	12	18.80%
2	Setuju	13	20.30%
3	Netral	25	39.00%
4	Tidak Setuju	11	17.20%
5	Sangat Tidak Setuju	3	4.70%
Jumlah		64	100.00%

Sumber: data diolah tahun 2023

dapat diamati dari 64 orang responden didominasi menjawab sebesar 39% dengan 25 orang yang menjawab netral. Sedangkan jawaban kedua terbanyak yang dipilih responden adalah sebanyak 20.3% dengan 13 orang menjawab setuju

### Uji Validitas

Uji validitas dapat dilakukan dengan melihat korelasi antara skor Rhitung masing-masing dari tiap-tiap pernyataan dengan skor total Rkrisis yang telah ditentukan. Rkrisis yang ditentukan adalah 0,2480 dengan nilai signifikansi uji duarah 0,05.

### Uji Validitas Aplikasi TikTok (variabel X)



<b>Pernyataan</b>	<b>R Hitung</b>	<b>R Krisis</b>	<b>Kesimpulan</b>
Instrumen No. 1	0,735	0,05	Valid
Instrumen No. 2	0,677	0,05	Valid
Instrumen No. 3	0,454	0,05	Valid
Instrumen No. 4	0,532	0,05	Valid
Instrumen No. 5	0,807	0,05	Valid
Instrumen No. 6	0,750	0,05	Valid
Instrumen No. 7	0,702	0,05	Valid
Instrumen No. 8	0,660	0,05	Valid

Sumber: data diolah tahun 2023

### Uji Validitas Pola Pikir Kreatif

<b>Pernyataan</b>	<b>R Hitung</b>	<b>R Krisis</b>	<b>Kesimpulan</b>
Instrumen No. 1	0,428	0,05	Valid
Instrumen No. 2	0,508	0,05	Valid
Instrumen No. 3	0,461	0,05	Valid
Instrumen No. 4	0,432	0,05	Valid
Instrumen No. 5	0,370	0,05	Valid
Instrumen No. 6	0,545	0,05	Valid
Instrumen No. 7	0,427	0,05	Valid
Instrumen No. 8	0,416	0,05	Valid

Sumber: data diolah tahun 2023

Uji validitas yang dilakukan dengan ketentuan  $R_{hitung} > R_{krisis}$  terhadap variabel x dan variabel y dinyatakan valid seperti terlihat pada tabel diatas.

### Uji validitas KMO and Bartlett's Aplikasi TikTok

<b>KMO and Bartlett's Test</b>		
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		0.574
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	190.194
	Df	120
	Sig.	0

### Uji validitas KMO and Bartlett's Pola Pikir Kreatif

<b>KMO and Bartlett's Test</b>	
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.	0.574



Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	190.194
	Df	120
	Sig.	0

Sumber: data diolah tahun 2023

Hasil uji validitas juga dilakukan dengan tes KMO and Bartlett's dengan menunjukkan hasil KMO 0,574 untuk variabel X dan 0,574 untuk variabel Y, yang mengartikan bahwa kedua variabel tersebut valid. Menurut Prof. H. Imam Ghozali, M.Com, Ph.D, C.A (2018) data dinyatakan valid jika nilai dari hasil KMO > 0,50. Maka dapat disimpulkan hasil KMO tes pada tabel diatas adalah valid.

### Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sutau alat untuk mengukur kuesioner yang digunakan yang merupakan indikator dari variabel penelitian (Prof. H. Imam Ghozali, M.Com, Ph.D, C.A 2018). Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil dari pengukuran data yang dapat diandalkan dan konsisten. Pada uji reliabilitas semua variabel dikatakan reliabel saat data telah memenuhi syarat yaitu variabel mempunyai alpha di atas 0,60 yang berarti bahwa semua variabel dalam penulisan ini dapat diandalkan.

### Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach Aplha	Nilai krisis (a)=5%	Keterangan
Aplikasi TikTok	0,816	0,600	Reliabel
Pola Pikir Kreatif	0,778	0,600	Reliabel

Sumber: data diolah tahun 2023

Berdasarkan angka yang didapat dari perhitungan reliabilitas cronbach alpha tersebut dinyatakan bahwa pernyataan yang ada membentuk ukuran yang reliabel aplikasi TikTof, dan pola pikir kreatif membentuk ukuran yang reliabel dari masing-masing variabel.

### Hasil Uji Hipotesis

#### Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		



1	(Constant)	20.145	3.116		6.464	0
	APLIKASI TIKTOK	0.253	0.108	0.288	2.35	0.022

Dependent Variable: Pola Pikir Kreatif

thitung pada aplikasi tiktok adalah 2,350. Dengan penentuan rtabel ( $df = N-2 = 63-2 = 61$ ), didapatkan hasil rtabel sebesar 1,999. Maka dapat disimpulkan bahwa  $thitung > rtabel$  ( $2,350 > 1,999$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kriterianya adalah sebagai berikut:

- a. Jika  $thitung > rtabel$  maka ditentukan  $H_0$  ditolak secara statistic adalah signifikan. Terlihat dari hasil uji t, nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) berarti terdapat pengaruh yang erat antara variabel bebas aplikasi tiktok dengan variabel terikat pola pikir kreatif.
- b. Jika  $thitung < rtabel$  maka  $H_0$  diterima, secara statistik berarti tidak ada pengaruh yang signifikan antara aplikasi tiktok terhadap pola pikir kreatif.

Dari penjelasan kriteria diatas, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berarti aplikasi tiktok berpengaruh signifikan terhadap pola pikir kreatif remaja di SMK Negeri 3 Kota Bekasi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh penjuji mengenai “Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Pola Pikir Kretif Remaja (Studi pada SMK Negeri 3 Kota Bekasi Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan)”, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Hasil dari uji R square diketahui bahwa penggunaan aplikasi tiktok memiliki pengaruh sebesar 0,083. Hal ini menyatakan bahwa penggunaan aplikasi tiktok mempengaruhi pola pikir kreatif remaja di SMK Negeri 3 Kota Bekasi Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan sebesar 8,3%. Maka 97% pengaruh lainnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak peneliti bahas di penelitian ini.
2. Dilihat dari hasil Uji t atau hipotesis dapat dijelaskan bahwa  $thitung > rtabel$  maka ditentukan  $H_0$  ditolak secara statistic adalah signifikan. Terlihat dari hasil uji t, nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) berarti terdapat pengaruh yang erat antara variabel bebas aplikasi tiktok dengan variabel terikat pola pikir kreatif.

## REFERENSI

- Aeni, Siti Nur. 2022. *Menilik Sejarah Media Sosial, Manfaat Dan Contohnya*.
- Annur, Cindy Mutia. 2023. *Indonesia Sabet Posisi Kedua Sebagai Negara Pengguna TikTok Terbanyak di Dunia Pada Awal 2023*.
- Alisty, Diandra Nessia. 2021. *Pengertian New Media dan Manfaatnya*.
- Perpustakaan BSN. 2021. <https://perpustakaan.bsn.go.id/index.php?p=news&id=1673>.



- Databoks. 2023. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/27/indonesia-sabet-posisi-kedua-sebagai-negara-pengguna-tiktok-terbanyak-di-dunia-pada-awal-2023#:~:text=Media-Indonesia Sabet Posisi Kedua Sebagai Negara Pengguna,di Dunia pada Awal 2023&text=TikTok me>.
- Fitri, Annisa Nurintha, Lestari Bunga Pertiwi, and Marisa Puspita Sary. 2021. *Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2019 [The Impact of Tiktok Social Media on the Creativity of Communication Studies Students, Jakarta State University Class of 2019]*. *Komuniti: Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi* 13 (1): 37–46.
- Liany, Adha. 2021. *Motif Penggunaan Media Sosial TikTok Di Kalangan Anak-Anak (Studi Pada Pengguna TIKTOK Di Kelurahan Jambu Hilir Kalimantan Selatan)*. Universitas Muhammadiyah Malang. <https://eprints.umm.ac.id/76643/>.
- Marlianto, Ferry, Dochi Ramadhani, and Ryan Permana. 2016. “Pengaruh Media Sosial Terhadap Kreativitas Dan Kepribadian Mahasiswa Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak.” *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains* 5 (2): 212–26.
- Mulachela, Husen. 2022. “Kreativitas Adalah Kemampuan Mencipta, Ini Ciri Dan Faktornya.”
- Nasution, Arman Hakim. 2007. *How to Get Success in Your Future Career*. Indonesia: Andi Publisher.
- Nugroho, Andy. 2020. “Teori New Media: Pengertian, Konsep Dan Karakteristiknya.” Qwords.Com. 2020. <https://qwords.com/blog/teori-new-media/>.
- Prof. H. Imam Ghozali, M.Com, Ph.D, C.A, Akt. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. 9th ed. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Rustian, Rafi Saumi. 2012. “Ap Itu Sosial Media.” *Nimda*. 2012. <https://www.unpas.ac.id/apaitu-sosial-media/>.
- Sadya, Sarnita. 2023. “Pengguna TikTok Indonesia Terbesar Kedua Di Dunia Pada Awal 2023.” *DataIndonesia*. 2023. <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-tiktok-indonesiaterbesar-kedua-di-dunia-pada-awal-2023>.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Edited by Sutomo. Yogyakarta: ALFABETA.