

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP BERPIKIR
KREATIF SISWA SMA MUHAMMADIYAH KP PON**

Bella Novia Sumantri¹, Ika Sandra Dewi²

^{1,2}FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Medan, Indonesia

Alamat e-mail : [1bellanoviasumantri@umnaw.ac.id](mailto:bellanoviasumantri@umnaw.ac.id), [2ikasandradewi@umnaw.ac.id](mailto:ikasandradewi@umnaw.ac.id)

ABSTRACT

The TikTok application allows users to create short music videos and enhance children's creativity by imitating and displaying movements presented by TikTok. With TikTok, every individual can share information with all levels of society. Many students use TikTok social media. Thinking creatively in using the TikTok application is a concept that tries to generate new ideas. Teenagers or students can share their creative ideas so that their videos have many viewers and likes. This will be an example for other users to make videos. The objective of the research was to determine the effect of using the TikTok application on students' creative thinking at SMA Muhammadiyah KP PON. The method in this research was quantitative research with a population of all grade X SMA Muhammadiyah KP PON totaling 160 students. The sample was taken using a random sampling technique totaling 40 students. This research was to use a correlation test. Based on the results of the research, the correlation is 0.267 and the significance value was 0.000 < 0.005. This shows that there is an effect of using the TikTok application on the students' creative thinking at SMA Muhammadiyah KP PON.

Keywords: TikTok Application, Creative Thinking

ABSTRAK

Aplikasi tiktok membolehkan para pengguna untuk membuat video musik pendek dan meningkatkan kreativitas anak dengan meniru dan menampilkan gerakan yang disuguhkan oleh tiktok. Dengan tiktok setiap individu dapat berbagi informasi-informasi kepada semua kalangan masyarakat. Banyak siswa yang menggunakan media sosial tiktok. Berpikir kreatif dalam penggunaan aplikasi Tiktok adalah konsep yang berusaha menghasilkan ide baru. Remaja atau siswa dapat berbagi ide-ide kreatif mereka agar video mereka memiliki banyak viewers dan likers. Ini akan menjadi contoh bagi pengguna lain untuk membuat video. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap berpikir kreatif siswa SMA Muhammadiyah KP PON. Metode dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan populasinya adalah seluruh kelas X SMA Muhammadiyah KP PON berjumlah 160 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling yang berjumlah 40 siswa. Penelitian ini menggunakan uji korelasi. Berdasarkan hasil penelitian diketahui korelasi sebesar 0,267 dan nilai signifikan 0,000 < 0,005. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap berpikir kreatif siswa SMA Muhammadiyah KP PON.

Kata Kunci: Aplikasi Tiktok, Berpikir Kreatif

A. PENDAHULUAN

Media sosial merupakan sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun diatas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 yang memungkinkan penciptaan pertukaran user-generated content (Andreas et al, 2010). Media

sosial tidak hanya digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi, tetapi juga sebagai alat ekspresi diri (selfexpression) dan pencitraan diri. Hadirnya media sosial seolah menjadi pembuka gerbang antar negara di seluruh dunia, memudahkan segalanya untuk

mendapatkan semua informasi dan komunikasi bisa dengan sangat cepat merebak luas (Winda, 2019).

Penggunaan media sosial sebagai efek dari kemudahan akses internet menjadi salah satu efek yang tidak terbantahkan saat ini. Menurut data kominfo, pada tahun 2020 tercatat pengguna sosial media di Indonesia mengalami kenaikan yang cukup signifikan, yakni sekitar 10 juta jiwa dari tahun sebelumnya, yakni tercatat sebanyak sekitar 196,7 Juta orang Indonesia yang aktif di sosial media pada tahun 2020. Salah satu media sosial yang cukup populer dan mengalami perkembangan yang sangat tajam pada tahun 2020 di Indonesia adalah aplikasi Tik Tok. Meskipun sebenarnya aplikasi Tik Tok bukan sosial media benar-benar baru di Indonesia, sebab pada beberapa tahun sebelumnya, yakni pada tahun 2018 Tik Tok sudah cukup dikenal di Indonesia.

Aplikasi tersebut membolehkan para pemakai untuk membuat video musik pendek mereka sendiri serta untuk mengasah kreativitas anak dengan cara meniru dan memperagakan gerakan yang disuguhkan oleh tiktok, kemudian juga dengan video lipsync yang dapat diperoleh berdasarkan pencarian pada filter-filter dari tiktok serta mendapatkan apresiasi dari pengguna lainnya. TikTok adalah media sosial yang berfungsi untuk menginspirasi kreativitas dan membawa sukacita (ByteDance, 2016).

Dengan tiktok setiap individu dapat berbagi informasi-informasi kepada semua kalangan masyarakat. Banyak sekali pengguna dari media sosial ini yakni kalangan peserta mahasiswa. banyak hal hal yg dilakukan mahasiswa perennya yaitu Pengguna TikTok didominasi oleh kalangan anak muda. Data Business of Apps menyebut, pengguna paling banyak yakni usia 18-24 tahun yang mencapai 34,9% dari total pengguna pada 2022

Kemudian disusul usia 25-34 tahun yang tercatat sebesar 28,2%. Ada juga usia remaja, yakni 13-17 tahun dengan proporsi 14,4% peserta

mahasiswa dapat melihat berbagai video dengan ekspresi music yang berbeda-beda. Hal ini memicu pelajar untuk berpikir kreatif agar tercipta video yang akan di unggah di aplikasi tiktok masing-masing.

Dalam menggunakan aplikasi tiktok berpikir kreatif adalah merupakan pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang baru. Berpikir kreatif merupakan serangkaian proses, termasuk memahami masalah, membuat tebakan dan hipotesis tentang masalah, mencari jawaban, mengusulkan bukti, dan akhirnya melaporkan hasil. Menurut Harriman (2017:120)

Remaja atau mahasiswa dapat menuangkan ide-ide kreatif mereka agar video tersebut memiliki viewers/likers yang tinggi dan dapat menjadi contoh pengguna lain untuk membuat video. Hal tersebut membuat tiktok juga bisa melatih pengguna untuk menumbuhkan pola pikir kreatif. Berpikir kreatif ialah suatu proses melibatkan unsur kelancaran, orisinalitas, fleksibel, dan elaborasi. Berpikir kreatif merupakan sebuah proses kesadaran diri terhadap masalah-masalah. Berpikir kreatif dapat menumbuhkan ketekunan, disiplin diri yang melibatkan aktivitas mental. (Dr. Ahmad Susanto

,2013) Kini tiktok memiliki pengguna yang bertambah terus setiap harinya, banyak dari mereka menggunakan aplikasi ini dengan intensitas yang cukup tinggi sebagai ajang untuk mengekspresikan diri agar menjadi terkenal. Hal tersebut membuat pengguna dituntut untuk terbiasa berpikir cepat mencari solusi terbaik untuk terus mengembangkan video kreatif yang akan mereka buat. Sehingga aplikasi ini diharapkan terus memicu pengaruh positif yang dapat mempengaruhi pola pikir dari pengguna agar menumbuhkan pola pikir yang kreatif lagi untuk terus menciptakan konten video yang fresh khususnya di kalangan generasi Z yang segala sesuatunya berkiblat pada kecanggihan teknologi dalam mengakses suatu informasi juga dalam mencari referensi..

B. METODE PENELITIAN

Menurut Suharsimi (2014), desain penelitian adalah rencana atau rancangan yang dibuat oleh peneliti, sebagai perkiraan kegiatan yang akan dilaksanakan. Bentuk penelitian ini adalah penelitian jenis kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian korelasional. Adapun yang peneliti maksud dengan jenis data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur secara langsung atau lebih tepatnya dapat dihitung. Dan desain penelitian korelasional ini juga memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan variabel yang satu dengan variabel yang satu dengan variabel yang lain.

Berdasarkan pendapat diatas, masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui "pengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap berpikir kreatif siswa Sma Muhammadiyah kp pon Dalam penelitian ini penelitian menentukan besar kecilnya popuasi mengacu pada pendapat Menurut Sugiyono (2020), populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas x-xl SMA Muhammadiyah kp pon yang berjumlah 160 siswa. jumlah populasi 160 orang, jadi di hitung $160 \times 25\% = 40$ orang Jumlah sampel.

Uji Validitas

Uji Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevaliditasan atau kesahian suatu instrument. Suatu penelitian yang instrument nya valid mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid mempunyai validitas rendah (Suharsimi, 2014) Validitas yang digunakan adalah validitas yang kontrak, karena validitas kontrak adalah proses yang terkait erat dengan teori validitas kontrak menurut (Sugiyono, 2020) yaitu penguji validitas yang menggunakan pendapat dari para ahli dan berlandaskan

pada teori tertentu. Uji validitas pada instrument ini dengan menggunakan rumus korelasi product moment sebagai berikut

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

R_{xy} : Indeks korelasi

N : Jumlah responden

$\sum X$: Jumlah skor item x

$\sum Y$: Jumlah skor total y

$\sum xy$: Jumlah perkalian skor x dan y

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat skor total x

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merujuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi, 2014). Untuk menguji reliabilitas digunakan rumus alpha cronbach sebagai berikut

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sum \sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r₁₁ : Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan

$\sum (\sigma_b)^2$: Jumlah varians butir

$\sum (\sigma^2 t)$: Varians total

Teknik Analisis Data

Menurut (Sugiyono, 2020) Teknik analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Penguji terhadap variabel terhadap berpikir kreatif berpengaruh pada siswa kelas x-xl Sma Muhammadiyah kp pon tahun pelajaran genap 2022/2023. Data yang diperoleh selanjutnya di analisis dengan menggunakan rumus-rumus statistik, maka teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji normalitas dan uji korelasi.

Uji Normalitas

Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan atau diambil dari populasi normal, uji statistik normalitas yang digunakan adalah Kolmogorov Smirnov. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$KD = 1,36 \frac{\sqrt{n_1+n_2}}{n_1.n_2}$$

Keterangan :

n1 = Jumlah responden

n2 = Jumlah responden yang diharapkan Uji Korelasi

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian pengaruh media sosial (variabel bebas) terhadap perilaku seksual remaja (variabel terikat) adalah teknik korelasi product moment dengan rumusan sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

Rxy : Koefisien korelasi antara variabel X dengan variabel Y

$\sum X$: Nilai untu item angket

$\sum Y$: Nilai total seluruh angket

$\sum xy$: Jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Uji Coba Angket

Sebelum instrumen digunakan untuk melakukan penelitian, instrumen terlebih dahulu diujikan kepada sejumlah responden yang telah ditentukan untuk diuji validitasnya. Jika instrumen valid maka instrumen siap digunakan peneliti untuk penelitian. Instrumen dalam penelitian ini diujikan kepada 40 responden pada tanggal 10 juni 2024. Uji coba instrumen dilakukan untuk mengukur berpikir kreatif dalam bentuk angket yang masing-masing angket berisi 80 item pernyataan. Skor tertinggi 4 dan terendah 1.

Hasil Uji Validitas

Uji Validitas Angket Penggunaan Aplikasi Tiktok

Untuk menguji validitas instrumen, peneliti menggunakan product moment dengan bantuan program Microsoft Excel. Suatu item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai rhitung > rtabel juga dapat dilihat melalui nilai signifikansinya. Apabila nilai signifikansinya < 0,05 maka item pernyataan tersebut dikatakan valid. Hasil uji validitas instrument. Setelah rhitung dibandingkan dengan rtabel pada taraf signifikan 5% dan N=40, maka butir angket yang diuji cobakan dinyatakan 5 butir tidak valid yaitu nomor 2,11,23,34,39 sehingga 35 butir yang valid dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Uji Validitas Angket Berpikir Kreatif Uji coba instrumen dilakukan untuk mengukur efikasi diri dalam bentuk angket yang masing-masing angket berisi 40 item pernyataan. Skor tertinggi 4 dan terendah 1. Untuk menguji validitas instrumen, peneliti menggunakan product moment dengan bantuan program Microsoft Excel dan rumus Korelasi product moment. Suatu item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai rhitung > rtabel juga dapat dilihat melalui nilai signifikansinya. Apabila nilai signifikansinya < 0,05 maka item pernyataan tersebut dikatakan valid. Berikut hasil uji validitas instrumen. Setelah rhitung dibandingkan dengan rtabel pada taraf signifikan 5% dan N=40, maka butir angket yang diuji cobakan dinyatakan 4 butir tidak valid yaitu nomor 2,7,15,37 sehingga 36 butir yang valid dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas Penggunaan Aplikasi Tiktok

Reliabilitas angket penggunaan aplikasi tiktok dihitung dengan menggunakan rumus alpha cronbach.

Tabel 1 Hasil Hitung Uji Reliabilitas Penggunaan Aplikasi Tiktok

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.840	35

Uji Reliabilitas Berpikir Kreatif

Reliabilitas angket penggunaan aplikasi tiktok dihitung dengan menggunakan rumus alpha cronbach yaitu

Tabel 2 Hasil Hitung Uji Relibilitas Berpikir Kreatif

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.893	36

Uji Normalitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Menurut Razali (2011) menjelaskan bahwa jika uji Shapiro-Wilk yang pada umumnya penggunaannya terbatas untuk sampel yang kurang dari 50 agar menghasilkan keputusan yang akurat, maka uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk dikarenakan sampel < 50 . Berikut adalah hasil uji normalitas menggunakan SPSS 25:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Aplikasi Tiktok	.108	40	.200*	.971	40	.392
Berpikir Kreatif	.112	40	.200*	.968	40	.321
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Data tersebut dianalisis uji normalitas dengan program SPSS Statistic 25. Hasil perhitungan uji normalitas pada variabel x memiliki nilai signifikan $0,392 > 0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal. Pada variabel y memiliki nilai signifikan $0,321 > 0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal.

Uji Linieritas

Untuk menguji linieritas instrument, peneliti menggunakan bantuan program SPSS (Statistical Package for Social Science). Penelitian ini menggunakan metode deviation from linearity. Jika nilai signifikansi deviation from linearity $> 0,05$, maka terdapat

hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Sebaliknya jika nilai signifikansi deviation from linearity $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Menurut Duwi Priyatno (2014:79) menjelaskan bahwa dua variabel mempunyai hubungan yang linier bila signifikansi (Deviation for Linearity) lebih dari 0,05.

Tabel 3 Hasil Hitung Uji Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Berpikir Kreatif * Aplikasi Tiktok	Between Groups	(Combined)	7368.475	29	254.085	1.399	.296
		Linearity	655.070	1	655.070	3.606	.087
		Deviation from Linearity	6713.405	28	239.764	1.320	.334
	Within Groups		1816.500	10	181.650		
	Total		9184.975	39			

Berdasarkan hasil uji linieritas pada table 4.1.6 yang sudah peneliti lakukan diketahui nilai signifikansi deviation from linearity $0,334 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara variabel x dan variabel y.

Uji Korelasi

Setelah peneliti memastikan data yang peneliti peroleh berdistribusi normal dan linier maka langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah dengan uji korelasi, bertujuan untuk melihat apakah terdapat hubungan antara pengguna aplikasi tiktok dengan berpikir kreatif.

Tabel 3 Hasil Hitung Uji Korelasi

Correlations			
		Aplikasi Tiktok	Berpikir Kreatif
Aplikasi Tiktok	Pearson Correlation	1	.267
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	40	40
Berpikir Kreatif	Pearson Correlation	.267	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	40	40

Berdasarkan tabel diatas Pearson Correlation Product Moment bernilai 0,267 yang artinya terdapat hubungan antara penggunaan aplikasi tiktok dengan berpikir kreatif siswa SMA Muhammadiyah KP PON.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan ini berdasarkan proses dan hasil pelaksanaan penelitian tentang hubungan penggunaan aplikasi tiktok dengan berpikir kreatif yang dianalisis berdasarkan hasil uji korelasi yang menunjukkan bahwa adanya hubungan.

Berdasarkan hasil perhitungan dari hasil analisis data terdapat nilai 0,267. Hasil uji hipotesis terdapat nilai sig (2-tailed) $0,00 < 0,05$. Berdasarkan 2 dasar pengambilan keputusan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa “ Penggunaan aplikasi tiktok memiliki pengaruh dengan berpikir kreatif ”.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fauziah Rizkiani yang berjudul “Pengaruh Penggunaan aplikasi tiktok terhadap kreativitas murid SMA Yupentek 1 Tangerang di masa pandemi”. Dalam perhitungan uji koefisien korelasi terdapat hubungan yang sedang antara variabel independent (aplikasi TikTok) terdapat variabel dependen (Kreativitas) yaitu sebesar 5,41% sedangkan sisanya sebesar 4,41% yang dipengaruhi oleh faktor lain. Maka dalam penelitian ini, peneliti menemukan bahwa hipotesis pada penelitian ini adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap kreativitas murid SMA Yuppentek 1 Tangerang di masa pandemi, yaitu mereka menggunakan aplikasi TikTok tidak hanya sekedar mencari hiburan tetapi juga sebagai ajang eksistensi diri mereka lewat unggahan video.

Berdasarkan hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa terdapat kecenderungan semakin tinggi penggunaan aplikasi tiktok maka semakin tinggi berpikir kreatif siswa, begitu sebaliknya semakin rendah penggunaan aplikasi tiktok maka semakin rendah berpikir kreatif siswa.

Dengan demikian penelitian ini memberikan hasil yang sama dengan penelitian terdahulu.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok dengan Berpikir Kreatif Siswa SMA Muhammadiyah KP PON, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi tiktok dengan berpikir kreatif siswa SMA Muhammadiyah KP.PON. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi tikto mempunyai pengaruh dengan berpikir kreatif , diketahui nilai korelasi sebesar 0,267, yang artinya semakin tinggi penggunaan aplikasi tiktok maka semakin tinggi berpikir kreatif siswa SMA Muhammadiyah KP PON.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, D. P. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 135–148.
<https://doi.org/10.21107/ilkom.v14i2.7504>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi VI (ed.)). Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Buana, U., & Karawang, P. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Minat Beli Mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Buana Perjuangan Karawang Angkatan 2020. 2(3).
- Chotijah Fanaqi. (2021). Tiktok Sebagai Media Kreativitas Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Dakwah*, 22(1), 105–130.
- Elfira, A. (2019). Dampak Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Remaja Di Kelurahan Cikoro Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa.

- Fitri; Annisa Nurintha. (2021). Pengaruh media sosial tiktok terhadap kreativitas mahasiswa ilmu komunikasi universitas negeri jakarta angkatan 2019. Komuniti: Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi, 13(1).
- Fitri, A. N., Pertiwi, L. B., & Sary, M. P. (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.
- Mailoor, A., Senduk, J. J., & Londa, j w. (2017). Pengaruh penggunaan media sosial. Jurnal Acta Diurna, VI(1), 1–10.
- Mulyana, D. (2008). Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, R. (2015). Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioeknologi . Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Oktavia, Y. (2014). Usaha kepala sekolah dalam meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. ..Urnal Administrasi Pendidikan, 2(1), 808– 831. Olahan Kuesioner Aplikasi SPSS. (2023). Olahan Kuesioner.
- Patimah, L. (2023). Pengaruh Media Sosial dengan Menggunakan Aplikasi Tiktok terhadap Hasil Belajar Matematika. 12(1), 311–319.
<https://doi.org/10.35194/jp.v12i1.2917>
- Putry, H. M. E., & Muassomah, M. (2021). Tiktok Application as a Project Based Arabic Learning Media. ALSINATUNA. 6(2), 139–154.
<https://doi.org/10.28918/alsinatu.v7i2.3286>
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam embelajaran Daring .Akademika,10(02),425–436.
<https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>
- Riduwan. (2018). Metode dan Teknik Menyusun Tesis. Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Rizkiani, F., & Tamburian, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Kreativitas Murid SMA Yuppentek 1 Tangerang di Masa Pandemi. Kiwari, 1(2), 252.
<https://doi.org/10.24912/ki.v1i2.15516>
- Rusdiana, Z. M. (2017). Komunikasi dan Teknologi Informasi Pendidikan. Bandung: Pustaka Setia.
- Setiadi; Ahmad Setiadi. (2012). Pemanfaatan Media Sosial untuk Efektivitas Komunikasi. Jurnal AMIK BSI Kerawang.
- Setiawati, T., Krisnawati, M., & Yuliani, F. (2023). Pengaruh Pemanfaatan TikTok Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Kecantikan Mahasiswa Tata kecantikan Universitas Negeri Semarang. 12(1), 11– 20.
- Sugiyono. (2013). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D . Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Administrasi. Bandung: Alfabeta
- cv. Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018a). Memahami penelitian kualitatif. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. (2018b). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D. Alfabeta.
- Suhardiman, A., & Muhammad kamaluddin, M. kamaluddin. (2022). Literasi Digital Mahasiswa Pengguna Tiktok Di Universitas Muhammadiyah Cirebon. Jurnal Komunikasi

Pemberdayaan, 1(1), 42–53.
<https://doi.org/10.47431/jkp.v1i1.171>

- Tiktok, D. A., & Rafina, S. (2022). Terhadap Kemampuan Kognitif Mahasiswa Universitas Medan Area Skripsi Oleh : Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area Medan Skripsi Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universi.
- Zayyan, S., & Saino. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Promosi Dan Trend Glow Up Terhadap Minat Beli Produk Kecantikan. Jurnal Manajemen