

Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok Terhadap Kreativitas Mahasiswa STMik Widya Cipta Dharma

Tira Gloriya Iban¹⁾, Wahyuni²⁾, dan Yunita³⁾

^{1,2,3}Sistem Informasi, STMik Widya Cipta Dharma

^{1,2,3}Samarinda, 75123

E-mail: tiraglo22@gmail.com^{1),-2),-3)}

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial TikTok terhadap kreativitas mahasiswa di STMik Widya Cipta Dharma. Mengingat peran penting media sosial dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di kalangan mahasiswa, penelitian ini fokus pada bagaimana TikTok, sebagai platform populer, memengaruhi kreativitas pengguna. Penelitian dilakukan di Ruang Pusat Komputer yang berada di STMik Widya Cipta Dharma. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner dengan item pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan penggunaan Media Sosial TikTok. Dengan cara membagikan kuesioner menggunakan alat bantu *Google form* yang kemudian dibagikan kepada mahasiswa aktif STMik Widya Cipta Dharma. Dalam penelitian ini pengujian kuesioner menggunakan Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Dan Uji Normalitas. Kemudian Metode Analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian adalah Regresi Linear Sederhana.

Kata Kunci: Pengaruh, Media Sosial, TikTok, Mahasiswa, Kreativitas.

The Influence of TikTok Social Media Usage on the Creativity of Students at STMik Widya Cipta Dharma

ABSTRACT

This research was conducted to determine the influence of using TikTok social media on student creativity at STMik Widya Cipta Dharma. Given the important role of social media in everyday life, especially among students, this research focuses on how TikTok, as a popular platform, influences users' creativity. carried out in the Computer Center Room at STMik Widya Cipta Dharma. The data collection method used is a questionnaire with question items related to the use of TikTok social media. By distributing questionnaires using the Google form tool which is then distributed to active students of STMik Widya Cipta Dharma. In this research, questionnaire testing uses Validity Test, Reliability Test, and Normality Test. Then the analytical method used to test the research hypothesis is Simple Linear Regression.

Keywords: Influence, Social Media, TikTok, Students, Creativity.

1. PENDAHULUAN

Di era digital yang terus berkembang, media sosial telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan mahasiswa. Media sosial menekankan pada proses yang terjadi pada masing-masing individu (penggunanya) untuk bertukar ide, gagasan, produksi pesan dalam bentuk virtual atau jaringan. Interaksi yang terjalin antara satu orang dengan yang lain mampu dilakukan dimana saja, dan kapan pun. Media sosial mampu menjadi suatu media untuk mendukung proses interaksi antar individu. Salah satu platform media sosial yang paling populer saat ini adalah TikTok. TikTok tidak hanya menjadi sumber hiburan yang menyenangkan, tetapi juga menjadi tempat bagi

para individu untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui pembuatan dan berbagi konten video pendek.

STMik Widya Cipta Dharma (STMik WICIDA), sebagai salah satu institusi pendidikan tinggi yang progresif, juga tidak terkecuali dari fenomena penggunaan media sosial ini di kalangan mahasiswanya. Mahasiswa STMik WICIDA tumbuh dan berkembang di tengah kemajuan teknologi dan transformasi digital yang sangat pesat. Mereka merupakan generasi yang akrab dengan berbagai platform media sosial, termasuk TikTok. Kreativitas merupakan aspek penting dalam perkembangan individu, terutama dalam konteks pendidikan tinggi. Kemampuan untuk berpikir secara kreatif,

menemukan solusi inovatif, dan menghasilkan ide-ide baru sangat penting dalam mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan masa depan yang kompleks dan beragam.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Kreativitas Mahasiswa STMIK WICIDA” bertujuan untuk meneliti pengaruh penggunaan media sosial Tiktok terhadap kreativitas mahasiswa STMIK WICIDA. Penelitian ini menggunakan metode regresi linear untuk menghitung seberapa besar tingkat pengaruh penggunaan media sosial Tiktok (X) terhadap Kreativitas Mahasiswa (Y). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana Tiktok dapat memengaruhi kreativitas mahasiswa dan untuk meningkatkan penggunaan Tiktok secara positif juga mengembangkan kreativitas dan pola pikir mahasiswa STMIK WICIDA dalam menemukan ide-ide baru yang kreatif, tren terkini, dan teknik kreatif yang dapat diadopsi untuk proyek-proyek dalam bidang pendidikan, iklan, marketing, atau personal Branding.

2. RUANG LINGKUP

2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut yaitu bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Kreativitas Mahasiswa STMIK WICIDA?

2.2 Batasan Masalah

1. Populasi dalam penelitian ini merupakan Mahasiswa di STMIK WICIDA.
2. Sampel penelitian ini merupakan Mahasiswa aktif seluruh Program Studi ruang lingkup STMIK WICIDA.
3. Terdapat 2 variabel yang terdiri dari variabel X (Independen) yaitu Penggunaan Tiktok kemudian Variabel Y (Dependen) adalah Kreativitas Mahasiswa.
4. Pengumpulan data menggunakan kuesioner melalui bantuan google form dengan skala likert 1 sampai 5.
5. Menggunakan Aplikasi Ms Excel dan SPSS sebagai alat bantu perhitungan Uji Instrumen, Uji Asumsi Klasik, dan Uji Regresi Sederhana dan Uji Hipotesis.

2.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian berikut ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media sosial tiktok terhadap kreativitas Mahasiswa STMIK WICIDA”.

3. METODE PENELITIAN

Metode kuantitatif merupakan suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, serta digunakan untuk meneliti pada populasi atau

sampel tertentu, pengumpulan data tersebut menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya. Teknik pengumpulan data menggunakan Kuesioner dengan alat bantu *Google Form*. Metode analisis data menggunakan Regresi Linear Sederhana. Menurut Sugiyono (dalam Ratuliu, 2018) pengertian penelitian survey adalah penelitian dengan menggunakan angket atau kuesioner sebagai salah satu alat penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian relatif, distribusi, dan hubungan antar variabel, sosiologis maupun psikologis. Berikut tahapan penelitian:



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

3.1 Identifikasi Variabel

Pada tahap ini dilakukan proses identifikasi variabel yang akan digunakan meliputi variabel X (Independen) dan variabel Y (Dependen) termasuk indikator – indikator dari masing – masing variabel.

3.2 Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan proses penyebaran kuesioner, proses pengumpulan data disebarakan secara daring melalui google form. Hasil dari penyebaran kuesioner ditahap ini akan di uji ketahap selanjutnya.

3.3 Analisis Data

Pada tahap ini dilakukan proses pengujian data menggunakan analisis Regresi Linear sederhana untuk mengetahui pengaruh hubungan variabel penelitian.

3.4 Kesimpulan

Kesimpulan merupakan tahap akhir dari penelitian setelah melalui tahapan-tahapan diatas, sekaligus proses penarikan kesimpulan berupa hipotesis.

4. Pembahasan

4.1 Pengaruh

Menurut Hugiono dan Poerwantana dalam (Afdhal, 2021), pengaruh merupakan dorongan atau bujukan dan bersifat membentuk atau merupakan suatu efek. Menurut Badudu dan Zain, pengaruh adalah daya yang

menyebabkan sesuatu terjadi, sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dan tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuasaan orang lain. Sedangkan Louis Gottschalk mendefinisikan pengaruh sebagai suatu efek yang tegar dan membentuk terhadap pikiran dan perilaku manusia baik sendiri-sendiri maupun kolektif. Berdasarkan konsep pengaruh di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk sesuatu keadaan.

4.2 Media Sosial

Istilah media sosial tersusun dari dua kata, yaitu “media” dan “sosial”. “Media” dapat diartikan sebagai alat komunikasi, sedangkan kata “sosial” diartikan sebagai kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat (Laughey & McQuail dalam Mulawarman & Nurfitri, 2017). Dari pengertian kedua kata tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media sosial merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh penggunaanya dalam proses bersosial.

4.3 Media Sosial TikTok

Media Sosial Tiktok Media sosial tiktok adalah media sosial yang masuk dalam golongan audio visual, karena media sosial ini adalah media yang tidak hanya menampilkan gambar tetapi juga terdapat audio yang dapat di dengar (video) (Salsabila, Dkk, 2021).

4.4 Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal baru, cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Kreativitas menurut (Santrock dalam Masganti, 2016) yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa, serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Menurut Zimerer kemampuan untuk mengembangkan sebuah ide baru dan menemukan cara baru dalam melihat peluang maupun masalah yang dihadapi merupakan definisi kreativitas (Cholih, 2020).). Dijelaskan dalam teori perkembangan, kreativitas berkembang dari waktu ke waktu. Berawal dari suatu potensi kreatif menuju pada pencapaian kreativitas sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungan. Dapat dilihat dari gagasan tersebut, kreativitas bertumpu pada dua faktor utama yaitu adanya potensi dari individu itu sendiri (*nature*) dan faktor lingkungan (*nurture*) yang mendukung pengembangan potensi tersebut (Tekeng, 2016).

4.5 Mahasiswa

Menurut Susantoro mahasiswa merupakan kalangan muda yang berumur antara 19 sampai 23 tahun yang memang dalam usia tersebut mengalami suatu peralihan dari tahap remaja ke tahap dewasa (Astuti dan

Purwaningsih, 2015). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, mahasiswa adalah orang yang sedang belajar di perguruan tinggi dan memiliki karakteristik untuk mengikuti perkembangan hal-hal terbaru. Mahasiswa adalah individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi dengan rentang usia 18-25 tahun (Halim, 2015).

4.6 Analisis Regresi Linear Sederhana

Menurut Sugiyono, analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan secara linear antara suatu variabel independen dengan suatu variabel dependen. Dalam penelitian ini, persamaan regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Penggunaan media sosial tiktok (X) terhadap Kreativitas mahasiswa (Y) (Ruslan & Kurbani, 2020).

Rumus perhitungan Analisis Regresi Linear Sederhana menurut Sugiyono (2017) adalah sebagai berikut :

$$Y = a + b X$$

Keterangan :

- Y = Variabel Dependen/Variabel Terikat
- X = Variabel Independen/Variabel Bebas
- a = Konstanta
- b = Koefisien Regresi

4.7 Hasil Penelitian

4.7.1 Uji Validitas

Uji Validitas Merupakan Uji yang digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan suatu alat ukur atau media ukur memperoleh data. Biasanya digunakan untuk mengukur seberapa efektif suatu kuesioner untuk memperoleh data, lebih tepat untuk pertanyaan-pertanyaan yang diajukan di kuesioner. Karena untuk menentukan valid atau tidaknya butir kuesioner, dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dan r tabel. 1. Jika r hitung < r tabel = tidak valid 2. Jika r hitung > r tabel = valid Cara menentukan r tabel adalah $df = N-2$, dimana N adalah jumlah sampel. Jadi sampel yang digunakan adalah sebanyak 30 sampel maka $df=30-2$, => $df=28$. Nilai r tabel dari $df=28$ adalah 0,361.

| Kode Indikator | r Tabel 10% | r Hitung | Keterangan |
|----------------|-------------|----------|------------|
| X.1 | 0,164 | 0,952 | Valid |
| X.2 | 0,164 | 0,801 | Valid |
| X.3 | 0,164 | 0,964 | Valid |
| X.4 | 0,164 | 0,924 | Valid |
| X.5 | 0,164 | 0,929 | Valid |
| X.6 | 0,164 | 0,926 | Valid |
| X.7 | 0,164 | 0,836 | Valid |
| X.8 | 0,164 | 0,892 | Valid |
| Y.1 | 0,164 | 0,825 | Valid |
| Y.2 | 0,164 | 0,794 | Valid |
| Y.3 | 0,164 | 0,905 | Valid |
| Y.4 | 0,164 | 0,949 | Valid |
| Y.5 | 0,164 | 0,897 | Valid |
| Y.6 | 0,164 | 0,905 | Valid |

Gambar 4.1 Hasil Uji Validitas

Dari hasil uji validitas diatas dapat dilihat bahwa semua nilai r hitung > dari 0,361 sehingga dapat disimpulkan semua butir kuesioner untuk Variabel X dan Variabel Y adalah valid.

4.7.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ditunjukkan untuk mengetahui apakah hasil kuesioner yang telah diperoleh bersifat reliabel atau tidak. Untuk mengukur reliabilitas dilakukan dengan uji statistik Croanbach's $\alpha > 0.60$.

| Reliability Statistics | |
|-------------------------------|-------------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .978 | 14 |

Gambar 4.2 Output Uji Reliabilitas

Pada tabel 4.2 hasil pengujian pada reliabilitas menunjukkan nilai cronbach's alpha 0,978 dengan total 14 items kuesioner yang menyatakan bahwa tingkat keandalan pada variabel tersebut dinyatakan sangat andal.

4.7.3 Uji Normalitas

Uji normalitas membantu dalam memastikan bahwa asumsi statistik yang digunakan dalam analisis data valid, yang pada akhirnya membantu dalam mendapatkan hasil yang akurat dan dapat diandalkan.

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | |
|---|----------------|-------------------|
| N | | 30 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | .0000000 |
| | Std. Deviation | 2.02572764 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .130 |
| | Positive | .130 |
| | Negative | -.098 |
| Test Statistic | | .130 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) ^c | | .200 ^d |

Gambar 4.3 Output Uji Normalitas

Dengan nilai p sebesar 0,200, yang lebih besar dari 0,05, kita gagal menolak hipotesis alternatif (HA). Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan data yang digunakan dalam penelitian ini telah berdistribusi normal.

4.8 Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh secara linear antara variabel Penggunaan Media Sosial TikTok terhadap variabel Kreativitas Mahasiswa.

| Coefficients^a | | | | | |
|---------------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|-------|
| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | | Sig. |
| | B | Std. Error | Beta | t | |
| (Constant) | 2.419 | .960 | | 2.521 | .013 |
| X | .632 | .041 | .840 | 15.383 | <.001 |

Gambar 4.4 Output Uji T

Berdasarkan hasil pengujian statistik dengan Spss pada tabel diatas, diketahui nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,001 lebih kecil dari Probabilitas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima, yang berarti bahwa "Penggunaan media sosial TikTok (X) berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas Mahasiswa(Y)".

Dasar Pengambilan pengambilan keputusan dalam uji T adalah:

1. Jika nilai t hitung lebih besar > dari t tabel maka ada pengaruh Penggunaan media sosial Tiktok (X) terhadap Kreativitas Mahasiswa (Y).

2. sebaliknya, jika nilai t hitung lebih kecil < t tabel maka tidak ada pengaruh Penggunaan media sosial Tiktok (X) terhadap Kreativitas Mahasiswa (Y).

Untuk menentukan r Tabel pada penelitian ini, diketahui sampel sebanyak 101 responden dan rumus r Tabel adalah $df = n-2$ Maka, $df = 101-2=99$. Nilai r tabel pada kolom ke-99 dengan nilai sig pada baris nilai sig 0,5 maka r tabel yang didapat 0,195.

Berdasarkan Output diatas diketahui nilai t hitung sebesar 15.383 lebih besar dari >0,195 sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima, yang berarti bahwa "ada Pengaruh Penggunaan media sosial TikTok (X) terhadap Kreativitas Mahasiswa(Y)".

| ANOVA^a | | | | | | |
|--------------------------|------------|----------------|-----|-------------|---------|--------------------|
| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| 1 | Regression | 2330.623 | 1 | 2330.623 | 236.628 | <.001 ^b |
| | Residual | 975.080 | 99 | 9.849 | | |
| | Total | 3305.703 | 100 | | | |

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

Gambar 4.5 Output Uji F Anova

Angka dalam kolom F merupakan F Statistik yang nantinya akan dibandingkan dengan F Tabel untuk mengetahui signifikan tidaknya pengaruh secara silmultan (bersama-sama) variabel independen terhadap variabel dependen. Perhatikan pada baris *regression*, dan baris *Residual*. Angka tersebut akan digunakan untuk memnbaca tabel F. Diketahui *Regression = 1 Residual = 99*, maka nilai F Tabel = 3.94.

Dasar Pengambilan pengambilan keputusan dalam uji F adalah:

1. jika nilai F hitung > F tabel maka berpengaruh signifikan (secara keseluruhan)

2. Sebaliknya, jika nilai F hitung < F tabel maka tidak berpengaruh signifikan (secara keseluruhan).

Berdasarkan output Spss pada kolom F diperoleh Fhitung sebesar 236,628 lebih besar dari Ftabel sebesar 3.94 (F tabel terlampir) atau dengan membandingkan nilai Probabilitas (sig. F Change) =0,001<0.05, sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Artinya Penggunaan Media Sosial TikTok berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kreativitas Mahasiswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji item kuesioner, seluruh butir kuesioner untuk Variabel X (Penggunaan Media Sosial TikTok) dan Variabel Y (Kreativitas Mahasiswa) terbukti valid dengan nilai r hitung lebih besar dari 0,361. Nilai Cronbach's alpha sebesar 0,978 menunjukkan bahwa kuesioner memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, sehingga konsisten dalam

mengukur variabel yang diteliti. Selain itu, hasil uji normalitas data menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200, yang lebih besar dari 0,05, menandakan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kualitas yang sangat baik dalam hal validitas, reliabilitas, dan normalitas data, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya dan diandalkan.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, analisis regresi menunjukkan bahwa Penggunaan Media Sosial TikTok (X) berpengaruh positif terhadap Kreativitas Mahasiswa (Y) dengan persamaan regresi $Y = 2,419 + 0,632X$. Angka koefisien regresi sebesar 0,632 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan 1% dalam penggunaan TikTok akan meningkatkan kreativitas mahasiswa sebesar 0,632. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,840 menunjukkan hubungan positif yang kuat antara kedua variabel, dan Koefisien Determinasi (R^2) sebesar 0,705 berarti 70,5% variasi dalam kreativitas mahasiswa dapat dijelaskan oleh penggunaan TikTok, sedangkan sisanya 24,5% dipengaruhi oleh faktor lain. Uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 15,383 lebih besar dari t tabel, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, mengindikasikan adanya pengaruh signifikan. Selain itu, uji F menunjukkan bahwa nilai F hitung sebesar 236,628 lebih besar dari F tabel (3,94) dan nilai sig. F Change sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05, menegaskan bahwa penggunaan TikTok berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas mahasiswa.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, analisis regresi menunjukkan bahwa Penggunaan Media Sosial TikTok (X) berpengaruh positif terhadap Kreativitas Mahasiswa (Y) dengan persamaan regresi $Y = 2,419 + 0,632X$. Angka koefisien regresi sebesar 0,632 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan 1% dalam penggunaan TikTok akan meningkatkan kreativitas mahasiswa sebesar 0,632. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,840 menunjukkan hubungan positif yang kuat antara kedua variabel, dan Koefisien Determinasi (R^2) sebesar 0,705 berarti 70,5% variasi dalam kreativitas mahasiswa dapat dijelaskan oleh penggunaan TikTok, sedangkan sisanya 24,5% dipengaruhi oleh faktor lain. Uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 15,383 lebih besar dari t tabel, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, mengindikasikan adanya pengaruh signifikan. Selain itu, uji F menunjukkan bahwa nilai F hitung sebesar 236,628 lebih besar dari F tabel (3,94) dan nilai sig. F Change sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05, menegaskan bahwa penggunaan TikTok berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas mahasiswa.

5. SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi STMIK Widya Cipta Dharma

a. Pihak kampus dapat mengintegrasikan TikTok sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dosen dapat membuat dan membagikan konten edukatif yang menarik di TikTok untuk meningkatkan minat dan kreativitas mahasiswa.

b. Memberikan panduan dan bimbingan kepada mahasiswa mengenai penggunaan media sosial yang sehat dan seimbang. Kampus dapat membuat modul atau seminar tentang etika penggunaan media sosial dan manajemen waktu.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan metode dan populasi yang lebih luas untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif. Penelitian selanjutnya juga dapat mengeksplorasi pengaruh berbagai jenis media sosial lainnya terhadap kreativitas mahasiswa.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Ente, F., Ratnasari, D., & Saputra, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Kreativitas Mahasiswa Universitas Ichsan Gorontalo Proram Studi Ilmu Komunikasi. *Hulondalo Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Ilmu Komunikasi*, 2(2), 141-155.
- Fardiah, D., Rinawati, R., & Karsa, I. (2016). Pola Pembelajaran Literasi Internet Bagi Kalangan Remaja. *Prosiding SNaPP: Sosial, Ekonomi dan Humaniora*, 6(1), 286-292.
- Ferniansyah, A., Nursanti, S., & Nayiroh, L. (2021). Pengaruh media sosial Tiktok terhadap kreativitas berpikir generasi z. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(9), 4287-4298.
- Ghozali, Imam. 2018. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang
- Ratuliu, Neng Mona. 2018. *Tinjauan Keaktifan Belajar pada mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA PASUNDAN 7 BANDUNG*. Skripsi. Prodi Pendidikan Ekonomi, Bandung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bandung
- Riyanto dan Hatmawan (2020). Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, dan Eksperimen. Penerbit Republish (Grup Penerbitan CV Budi Utama). Diakses dari <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=W2vXDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PPd&analysis=deskriptif+menggunakan+rentang+skala+yang+diklasifikasikan+dalam+3+kategori>
- Rizkiani, F., & Tamburion, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap Kreativitas Murid SMA Yuppentek 1



- Tangerang di Masa Pandemi. *Kiwari*, 1(2), 252-258.
- Salsabila, E. F., HANGGARA, G. S., & ARIYANTO, R. D. (2021). Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Sopan Santun Siswa SMK PGRI 2 Kediri. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 1, 32-41.
- Septianingsih, N., Asmawati, L., & Sayekti, T. (2017). Meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media bahan bekas. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 137-146.
- Tekeng, S. N. Y. (2016). Promosi Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 19(1), 90-99.