**BAB 1 PENDAHULUAN**

# Latar Belakang

Media sosial merupakan sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun diatas dasar ideologi dan tekhnologi 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 popular 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

1

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 mahasiwa perennya iyatu 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 menggunaan apikasi 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 hasi. 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 penggunanya untuk menumbuhakan pola pikir kreatif lnya. berfikir kereatif 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 menta.(Dr. Ahmad Susanto

,2013)

Kini tiktok memiliki pengguna yang bertambah terus disetiap 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 kretif yang akan mereka buat. Sehingga aplikasi ini diharapkan terus memicu pengaruh positif yang dapat mempengaruhi pola pikirdari penggunanya agar menumbuhkan pola pikir yang kreatif lagi untuk terus menciptakan konten video yang fresh khususnya dikalangan generasi Z yang segala sesuatunya berkiblat pada kecangihan teknologi dalam mengakses suatu informasi juga dalam mencari referensi.

Berdasarkan masalah yang diuraikan tersebut, maka penulis mengambil judul penelitian adalah “ **PENGARUH PENGGUNAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP BERPIKIR KREATIF SISWA SMA MUHAMMADIAYAH KP PON ’’**

# Identifikasi Masalah

Menurut Sugiyono, (2020) dalam bagian ini perlu dituliskan berbagai masalah yang ada pada objek yang diiteliti. dalam setiap penelitian ada kita temukan permasalahan-permasalahan, permasalahan itu bukan satu oatau dua saja melainkan banyak. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dilakukan identifikasi masalah sebagai berikut :

* + 1. Mahasiswa di tuntut untuk terbiasa berfikir cepat mencari solusi terbaik untuk terus mengembakan video keratif yg akan di buat.
		2. Apikasi tiktok membuka pola pikir mahasiswa untuk mencinpakan konten video yg /orijinal
		3. Mahasiwa dapat menggunakan ide-ide meraka agar video memiliki viewers/likers yg tinggi
		4. Mahasiswa membuat video dengan cara mereka sendiri agar dapat menjadi contoh bagi mengguan lain

# Rumusan Masalah

Menurut Sugiyono, (2020) dalam bagian ini perlu dituliskan berbagai masalah yang ada pada objek yang diiteliti. dalam setiap penelitian ada kita temukan permasalahan-permasalahan, permasalahan itu bukan satu atau dua saja melainkan banyak. Rumusan masalah adalah hal terpenting dari penelitian, hal ini diperlukan Batasan masalah menjadi lebih jelas sehingga bisa menjadi pedoman dalam malakukan penelitia.Adapun rumusan pada penelitan ini adalah : “ apakah ada pengaruh penggunan apikasi tiktok terhadap berpikir kreatif siswa sma muhammadiayah kp pon ’’

# Tujuan Penelitian

Menurut Sugiyono, (2020) dalam bagian ini perlu dituliskan berbagai masalah yang ada pada objek yang diiteliti. dalam setiap penelitian ada kita temukan permasalahan-permasalahan, permasalahan itu bukan satu oatau dua saja melainkan banyak. Tujuan penelitian adalah ungkapan “mengapa” penelitian itu dilakukan. Tujuan dari suatu penelitian dapat untuk mengidentifikasi atau menggambarkan suatu konsep atau untuk menjelaskan atau memprediksi suatu situasi atau solusi untuk suatu situasi yang mengindikasikan jenis studi yang akan dilakukan.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :’’Untuk mengatahui pengaruh penggunan apikasi tiktok terhadap berpikir kreatif siswa sma muhammadiayah kp pon ’’

# Manfaat Penelitian

Sugiyono (2011), manfaat penelitian ini adalah penting dan harus ditulis dengan sebaik-baiknya, dan diuraikan secara terperinci mengenai manfaat dan juga gunanya penelitian tersebut dilakukan dan juga hasil penelitiannya didapatkan.

Setiap penelitian dilakukan untuk memperoleh manfat yang berguna untuk seluruh pihak yang bersangkutan. Manfaat yang diharapkan oleh penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam bidang bimbingan konseling untuk mengetahui tentang sebanyak tentang pengaruh penggunan

apikasi tiktok terhadap berpikir siswa sma muhammadiayah kp pon

1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapakan bisa memberikan infomasi atau bahan masukan tambahan bagi siswa dalam menyaikapi dan melihat berubahan.

# Anggapan Dasar

Penelitian ini diangkat dari fenomena sekarang yaitu meraknya penggunaan aplikasi tiktok oleh generasi Z, dimana generasi Z telah melek teknologi. Hal tersebut menyebabkan generasi Z banyak menggunakan aplikasi tiktok. tiktok memiliki pengguna yang bertambah terus disetiap 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 kretif yang akan mereka buat. Sehingga aplikasi ini diharapkan terus memicu pengaruh positif yang dapat mempengaruhi pola pikirdari penggunanya agar menumbuhkan pola pikir yang kreatif lagi untuk terus menciptakan konten video yang fresh khususnya dikalangan generasi Z yang segala sesuatunya berkiblat pada kecangihan teknologi dalam mengakses suatu informasi juga dalam mencari referensi dari fenomena diatas, maka peneliti berasumsi bahwa penggunaan aplikasi tiktok berpengaruh terhadap berpikir kreatif siswa.