# BAB IV HASILPENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan disajikan hasil analisis data penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap berpikir kreatif siswa SMA muhammadiayah kp pon Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiayah kp pon jalan lintas Sumatra utara nomor 16.

* 1. **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

* + - 1. **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. Berikut hasil uji validitas instrument.

28

rxy= 𝑁 ∑ 𝑥𝑦−(∑ 𝑥)(∑ 𝑦)

√{𝑁 ∑ 𝑥2 −(∑ 𝑥)2}{𝑁 ∑ 𝑦2 −(∑ 𝑦)2}

# Tabel 4.1. Hasil Hitung Uji Validitas Angket penggunaan Apikasi tiktok

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No Item | r hitung | r tabel | Keterangan |
| 1 | .419 | .312 | **Valid** |
| 2 | -.282 | .312 | **Tidak valid** |
| 3 | .364 | .312 | **Valid** |
| 4 | .370 | .312 | **Valid** |
| 5 | .385 | .312 | **Valid** |
| 6 | .413 | .312 | **Valid** |
| 7 | .315 | .312 | **Valid** |
| 8 | .492 | .312 | **Valid** |
| 9 | .332 | .312 | **Valid** |
| 10 | .326 | .312 | **Valid** |
| 11 | -.176 | .312 | **Tidak valid** |
| 12 | .372 | .312 | **Valid** |
| 13 | .319 | .312 | **Valid** |
| 14 | .530 | .312 | **Valid** |
| 15 | .323 | .312 | **Valid** |
| 16 | .343 | .312 | **Valid** |
| 17 | .461 | .312 | **Valid** |
| 18 | .364 | .312 | **Valid** |

****

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 19 | .421 | .312 | **Valid** |
| 20 | .632 | .312 | **Valid** |
| 21 | .633 | .312 | **Valid** |
| 22 | .326 | .312 | **Valid** |
| 23 | -.125 | .312 | **Tidak valid** |
| 24 | .333 | .312 | **Valid** |
| 25 | .318 | .312 | **Valid** |
| 26 | .349 | .312 | **Valid** |
| 27 | .423 | .312 | **Valid** |
| 28 | .623 | .312 | **Valid** |
| 29 | .393 | .312 | **Valid** |
| 30 | .327 | .312 | **Valid** |
| 31 | .313 | .312 | **Valid** |
| 32 | .314 | .312 | **Valid** |
| 33 | .322 | .312 | **Valid** |
| 34 | .100 | .312 | **Tidak Valid** |
| 35 | .374 | .312 | **Valid** |
| 36 | .483 | .312 | **Valid** |
| 37 | .455 | .312 | **Valid** |
| 38 | .357 | .312 | **Valid** |
| 39 | .050 | .312 | **Tidak Valid** |
| 40 | .357 | .312 | **Valid** |

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.

rxy= 𝑁 ∑ 𝑥𝑦−(∑ 𝑥)(∑ 𝑦)

√{𝑁 ∑ 𝑥2 −(∑ 𝑥)2}{𝑁 ∑ 𝑦2 −(∑ 𝑦)2}

Tabel 4.1.2.2

# Tabel 4.2 Hasil Hitung Uji Validitas Angket Berpikir kreatif

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | R hitung | R tabel | Keterangan |
| 1 | .469 | .312 | Valid |
| 2 | .215 | .312 | Tidak valid |
| 3 | .362 | .312 | Valid |
| 4 | .610 | .312 | **Valid** |
| 5 | .402 | .312 | **Valid** |
| 6 | .561 | .312 | **Valid** |
| 7 | .294 | .312 | Tidak valid |
| 8 | .320 | .312 | **Valid** |
| 9 | .318 | .312 | **Valid** |
| 10 | .333 | .312 | **Valid** |
| 11 | .480 | .312 | **Valid** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 12 | .416 | .312 | **Valid** |
| 13 | .463 | .312 | **Valid** |
| 14 | .579 | .312 | **Valid** |
| 15 | .005 | .312 | Tidak valid |
| 16 | .339 | .312 | **Valid** |
| 17 | .318 | .312 | **Valid** |
| 18 | .348 | .312 | **Valid** |
| 19 | .434 | .312 | **Valid** |
| 20 | .349 | .312 | **Valid** |
| 21 | .329 | .312 | **Valid** |
| 22 | .326 | .312 | Valid |
| 23 | .352 | .312 | **Valid** |
| 24 | .356 | .312 | **Valid** |
| 25 | .416 | .312 | **Valid** |
| 26 | .457 | .312 | **Valid** |
| 27 | .407 | .312 | **Valid** |
| 28 | .422 | .312 | **Valid** |
| 29 | .342 | .312 | Valid |
| 30 | .328 | .312 | **Valid** |
| 31 | .313 | .312 | **Valid** |
| 32 | .346 | .312 | Valid |
| 33 | .418 | .312 | **Valid** |
| 34 | .379 | .312 | **Valid** |
| 35 | .349 | .312 | **Valid** |
| 36 | .336 | .312 | Valid |
| 37 | .014 | .312 | **Tidak Valid** |
| 38 | .358 | .312 | **Valid** |
| 39 | .398 | .312 | **Valid** |
| 40 | .315 | .312 | **Valid** |

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

* + - 1. **Uji Relibilitas Penggunaan Aplikasi Tiktok**

Reliabilitas angket pengunaan aplikasi tiktok dihitung dengan

menggunakan rumus *alpha cronbach* yaitu:

 𝑘 ∑

( σ𝑏2

r

) (1 − )

Keterangan:

11 =

𝑘−1

∑σ2𝑡

r11 : Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan

∑σ𝑏2 : Jumlah varians butir

∑σ2𝑡 : Varians total

# Tabel 4.3 Hasil Hitung Uji Relibilitas Penggunaan Aplikasi Tiktok

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

* + - 1. **Uji Reliabilitas Berpikir Kreatif**

Reliabilitas angket pengunaan aplikasi tiktok dihitung dengan menggunakan rumus *alpha cronbach* yaitu:

 𝑘 ∑

( σ𝑏2

r

) (1 − )

Keterangan:

11 =

𝑘−1

∑σ2𝑡

r11 : Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan

∑σ𝑏2 : Jumlah varians butir

∑σ2𝑡 : Varians total

# Tabel 4.4 Hasil Hitung Uji Relibilitas Berpikir Kreatif

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

* + 1. **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-Smirnova | 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 mengguankan

metode *devition from linearity*. Jika nilai signifikansi *devition from linearity* > 0,05, maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Sebaliknya jika nilai signifikansi *devition 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 4.5 Hasil Hitung Uji Linieritas

|  |
| --- |
| **ANOVA Table** |
|  | Sum of Squares | df | MeanSquare | 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 *devition 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 apak terdapat hubungan antara pengguna aplikasi tiktok dengan berpikir kreatif.

# Tabel 4.6 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.

* 1. **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 “ Pengunaan 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 kolerasi terdapat hubungan yang sedang antara variabel independent (aplikasi TikTok) terdadap 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 H0 ditolak dan H1 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 sekedah 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.