BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seperti yang kita ketahui bersama bahwa WHO (*World Health Organization*) menyatakanbahwa pada tanggal 30 Januari 2019 menetapkan status *Corona Virus Dieses* sebagai pandemi dan dinyatakan sebagai darurat kesehatan dunia (Putri, 2020). Pandemi covid-19 yang terjadi pada awal tahun 2020 masih berlangsung hingga saat ini. Terhitung sejak awal adanya virus corona hingga saat ini secara global tercatat sudah 79.984.455 jiwa yang terinfeksi virus corana. Dilansir dari komite penanganan covid-19 tercatat 1.511.712 jiwa yang terinveksi covid-19 (Satgas Covid-19, 2021).

Adanya covid-19 tentunya berdampak terhadap kehidupan sehari-hari, dimana telah berbagai upaya dilakukan pemerintah untuk menekan persebaran covid-19. Salah satu cara yang dilakukan pemerintah untuk menekan penyebaran covid ialah dengan bekerja dari rumah dan melakukan sekolah daring. Sehingga selama pandemi covid-19 ini banyak siswa yang menghabiskan waktunya di rumah saja. Tentunya hal tersebut akan sedikit membatasi kreativitas yang dimiliki oleh siswa karena selama pembelajaran daring kebebasan dalam pendidikan menjadi sedikit terbatas.

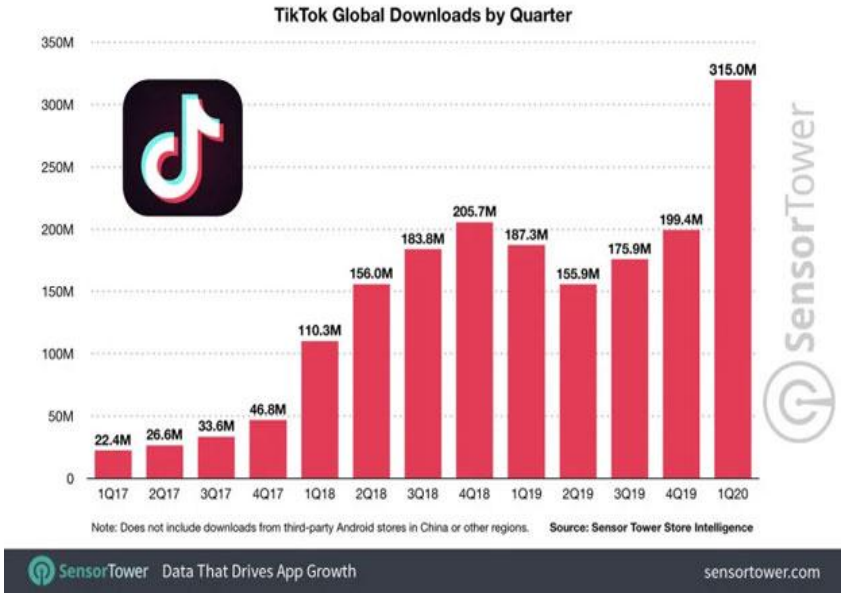
Berdasarkan data dari *Global Creativy Index*(GCI) pada tahun 2015 Indonesia berada pada peringkat 67 dari 139 negara. Dunia pendidikan di Indonesia seakan mendapat kritikan pedas dikarenakan kreativitas dari para siswa pada umumnya dinilai masih sangat rendah, serta tertinggal jauh jika

dibandingkan dengan para siswa dari negara lain. Tingkat kreativitas yang dimiliki siswa di Indonesia yang cukup rendah mengantarkan Indonesia berada diurutan di posisi bawah. Sehingga Indonesia masih kalah dengan negara-negara satu kawasan di Asia (Wibowo, 2016).

Dalam dunia pendidikan kreativitas merupakan suatu hal penting karena rendahnya kreativitas yang dimiliki siswa merupakan cerminan dari tingkat berpikirnya yang rendah. Sedangkan menurut Toffler (dalam Suryadi, 2016) kreativitas individu dalam era globalisasi dan informasi kini sangat kompleks sebab kreativitas dapat melahirkan inovasi yang mengendap dalam manifes budaya dengan melalui kreativitas itulah kehidupan manusia menjadi penuh makna. Mantan presiden Indonesia yaitu bapak Jusuf Kalla (dalam Aivanni, 2019) menyatakan bahwa Indonesia membutuhkan anak muda yang kreatif agar bisa berinovasi dan menciptakan lapangan kerja sehingga nilai penganguran di Indonesia berkurang. Anak muda yang memilki pemikiran kreatif akan mampu berinovasi membuat terobosan baru sehinngga nantinya mampu menciptakan lapangan kerja bagi dirinya sendiri maupun orang lain.

Awalnya kreativitas dipandang sebagai faktor bawaan yang hanya dimiliki oleh individu tertentu, akan tetapi seiring kemajuan zaman merubah pandangan itu. Saat ini kreativitas dapat berkembang jika ada rangsangan dari lingkungan individu yang kreatif selalu menggunakan waktunya untuk berpikir dan berpikir terhadap setiap masalah yang melintas dalam hidup akan dipecahkan sedini mungkin. Sedangkan Utami Munandar (dalam Ali dan Asrori, 2016) menggemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah tersedianya fasilitas dan penggunaan waktu. Orang yang kreatif membutuhkan fasilitas yang mendukung dan penggunaan waktu luang untuk

dapat menuangkan kreativitasnya Utami Munandar (dalam Suharnan, 2011). Saat ini fasilitas untuk dapat menuangkan kreativitas sudah terbuka lebar. Menurut Hamka (2015) fasilitas yang terdapat di internet cukup banyak jenis dan kegunaan sehingga dapat memberikan dukungan bagi kegiatan akademik, kalangan media massa, praktisi, bisnis, keperluan peneliti, dan keperluan pemerintah. Mudahnya akses internet sekarang ini memunculkan interaksi sosial baru yaitu munculnya media sosial. Media sosial merupakan sebuah media online yang penggunanya dimudahkan untuk berpartisipasi dan berbagi dengan pengguna sosial media lainya.



Gambar 1. Gambar Pengguna Aplikasi TikTok 2017-2020

Banyak Media sosial yang dapat membantu seseorang untuk melakukan kegiatan dirumah saja, tetapi media sosial yang saat ini menjadi trend ialah sosial media tiktok. Berdasarkan gambar garafik diatas menjelaskan bahwa mulai dari 2017 terjadi penambahan pengguna aplikasi tiktok yang sangat signifikan.

Terlebih pada tahun 2020 ini penambahan pengguna aplikasi tiktok sangat drastis (Salman , 2020).

Dilansir dari Seluler.id tiktok menjadi aplikasi yang paling banyak diunduh diseluruh dunia per Juli 2020. Negara dengan pemasangan aplikasi tiktok terbanyak selama periode ini yang pertama ialah Amerika dengan 9,7% sekitar 6.324.000 dan yang kedua Indonesia dengan 8,5% sekitar 5.542.000. Banyaknya pengguna tiktok yang berasal dari Indonesia di dominasi oleh remaja (Rahkmayanti, 2020). Tetapi tidak menutup kemungkinan semua kalangan dapat menggunakan aplikasi tiktok.

Banyak *public figure* dan tenaga ahli juga menggunakan aplikasi tiktok untuk berkomunikasi dengan fans atau dengan orang lain selama masa pandemi ini selain untuk mendukung program dari pemerintah yang menghimbau untuk beraktivitas dari rumah saja, adanya aplikasi tiktok juga sangat efektif untuk membantu komunikasi dimasa pandemi ini.

Salah satu tenaga ahli yang menggunakan aplikasi tiktok ialah Dr. Kevin dokter yang masih terbilang muda ini memberikan edukasi seputar dunia kesehatan secara umum, mulai dari ulasan penyakit seksualitas dan kesehatan organ reproduksi, kesehatan mental dan lain-lain. Selain memberikan edukasi aplikasi tiktok ini juga mengandung nilai kreativitas. Saat ini kreativitas sudah menjadi tuntunan kehidupan yang sangat penting. Kreativitas akan menghasilkan inovasi untuk menciptakan perkembangan baru dalam suatu kehidupan. Individu yang kreatif akan dibutuhkan oleh lingkungan hal ini tentunya karena individu yang terus berubah sehingga individu akan mampu bertahan dalam kompetisi global yang dinamis dan ketat (Akbar, 2018.

Pemikiran atau ide-ide kreatif saat ini bisa disalurkan dengan mudah hal ini juga karena kondisi saat ini yang sudah sangat mengguntungkan karena tidak perlu membuat pameran yang belum tentu orang lain lihat, dengan adanya media sosial karya atau ide-ide kreatif bisa dipamerkan di media sosial dan hasilnya juga sangat efektif dan efisien. Misalnya saja Kelly Courtney perempuan berusia 20 tahun dari Surabaya yang pekerjaanya sebagai guru paruh waktu di salah satu taman kanak-kanak di Surabaya yang menjadi bintang tiktok, Kelly mengawali perjalanan ditiktok untuk menyalurkan hobi dancernya namun sepanjang perjalanan waktu Kelly semakin menunjukan kreativitasnya dengan merambah ke jenis konten lainnya seperti pendidikan, kuliner, bernyanyi dan komedi yang membuat dia viral dan sekarang ini memiliki 160 ribu follower (Pratama, 2021).

Bukan hanya *public figure*dan tenaga ahli saja yang sedang mengandrumi aplikasi tiktok tetapi dikalangan pelajar aplikasi tiktok ini bak primadona, banyak sekali remaja yang menggunakan aplikasi ini selain untuk mengisi kejenuhan selama bersekolah daring aplikasi ini juga sebagai media hiburan untuk kalangan anak muda karena aplikasi ini berisi tentang video-video lucu dan inspiratif. Aplikasi ini juga mengasah kemampuan penggunanya untuk menampilkan kreativitas. Aplikasi tiktok ini memberi kebebasan bagi remaja untuk mengekspresikan segala kemampuanya. Sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Yang, dkk (dalam Hasiholan, dkk, 2020) bahwa aplikasi tiktok memberikan kebebasan bagi penggunanya untuk mengekspresikan diri dan merekam kehidupan yang baik.

Fenomena maraknya remaja menggunakan aplikasi media soaial tiktok juga terjadi di salah satu sekolah yang berada di Sidoarjo yakni di Yayasan AL-

MUBAROK. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap 20 siswa yang dibagi menjadi 2 kelompok. Kelompok pertama 10 remaja pengguna aplikasi tiktok dan kelompok kedua yaitu 10 remaja non pengguna aplikasi tiktok. Diketahui bahwa 6 dari 10 siswa pengguna tiktok mereka memiliki kreativitas yang tinggi sedangkan kelompok remaja non pengguna tiktok 4 dari 10 memiliki yang tinggi. Kreativitas sangat dibutuhkan siswa untuk menghadapi arus era globalisasi seperti saat ini.

Kreativitas dapat berkembang bila lingkungan memberi dukungan dan kebebasan yang mendukung perkembangan kreativitas. Seperti kondisi lingkungan saat ini yang sudah sangat maju sehingga banyak tersedianya media sosial salah satunya tiktok, aplikasi tiktok memberi kebebasan untuk para penggunanya dapat menungkan ide kreatif menjadi sebuah video dengan berbagai efek yang cangih sehingga membuat video tersebut terlihat menarik. Kebebasan yang dimaksud ialah kebebasan yang tetap mengacu pada norma yang berlaku dan sikap saling menghargai sehingga menciptakan rasa aman yang dinamis yang nantinya akan memberikan rangsangan dan kesempatan bagi munculnya kreativitas (Munandar dalam, Gufron 2012).

Kreativitas pada remaja dapat tumbuh dan berkembang baik apabila lingkungan , keluarga, masyarakat dan sekolah turut menunjang dalam mengekspresikan kreativitasnya (Sumarno, 2004). Oleh karena itu remaja butuh wadah untuk dapat menyalurkan bakat non akademik yang terpendam sehingga dengan adanya aplikasi tiktok bisa menjadi wadah untuk remaja untuk dapat menyalurkan kreativitasnya dibidang non akademik.

Bisa dikatakan bahwa aplikasi tiktok ini sangat bagus untuk merangsang remaja untuk berfikir kreatif. Sita (2020) juga menjelaskan bahwa aplikasi tiktok dapat mendorong kreativitas penggunanya sehinga mampu menghasilkan berbagai macam konten video pendek yang berdurasi kurang dari satu menit ini Sejalan juga dengan apa yang dikatakan Putra (2018) ia menegaskan bahwa adanya aplikasi tiktok memungkinkan para penggunanya untuk memberdayakan pemikiran-pemikiran kreatif sebagai bentuk revolusi konten sehingga menjadikan aplikasi ini sebagai wujud tolak ukur baru dalam berkreasi bagi para *onlinecontent creators* dan pengguna lainya.

Adanya aplikasi tiktok membawa dampak positif dimana aplikasi tiktok bisa menjadi penghibur dikala bosan melanda ketika beraktifitas dirumah saja, akan tetapi aplikasi tiktok bukan hanya sebatas untuk hiburan saja tetapi aplikasi tiktok juga digunakan untuk meningkatkan kreativitas hal ini bisa dibuktikan dari beragam konten tiktok saat ini. Meskipun begitu aplikasi tiktok juga mempunyai dampak negatif bagi remaja, jika remaja menggunakan aplikasi tiktok secara berlebihan remaja menjadi lupa waktu, ketika remaja tidak mampu menyaring informasi yang baik di tengah kebebasan yang diberikan oleh aplikasi tiktok sehingga tidak jarang banyak konten yang kurang mendidik yang ditampilkan yang tidak pantas dilihat dan ditiru oleh remaja sehingga sebaiknya penggunaan tiktok tetap pada batas wajar dan sesuai dengan fungsinya.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam menggenai perbedaan tingkat kreativitas remaja pengguna tiktok dan remaja non pengguna tiktok pada Remaja di Yayasan AL-MUBAROK.

B. Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, apakah ada perbedaan tingkat kreativitasremaja pengguna tiktok dan non pengguna tiktok pada remaja di yayasan AL-MUBAROK?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah perbedaan tingkat kreativitas remaja pengguna tiktok dan non pengguna tiktok pada remajadi yayasan AL-MUBAROK.

2. Manfaat

a. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan bagi pengembangan kajian ilmu khususnya dibidang psikologi, memperkaya hasil penelitian yang telah ada dan dapat dijadikan bahan acuan untuk penelitian selanjutnya terutama untuk penelitian yang berkaitan dengan kreativitas.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai bahan masukanyang membangun bagi masyrakat khususnya remaja setelah mengetahui hasil penelitian tentang “perbedaan tingkat kreativitas remaja yang menggunakan tiktok dengan remaja yang tidak menggunakan tiktok”. Sehingga masyarakat khususnya remaja dapat memanfaatkan aplikasi media sosaial tersebut dengan baik tanpa memberikan dampak negatif yang besar.

D. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya

Tabel 1
Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang

No	Peneliti	Judul	Hasil
1.	Bagus Prianbodo	Pengaruh Tiktok Terhadap Kreativitas Remaja Surabaya	Menujukan hasil aplikasi tiktok memiliki pengaruh besar terhadap kreativitas remaja Surabaya sehingga aplikasi tiktok ini sangat efisien digunakan untuk meningkatkan kreativitas remaja.
Perbedaan : 1) Tahun penelitian yang dilakukan oleh Bagus Prianbodo dilakukan pada tahun 2018 sedangkan penelitian ini dilakukan pada tahun 2021 dimana aplikasi tiktok semakin tahun semakin banyak penggunanya. 2) Metode penelitian dimana yang dilakukan oleh Bagus Prinbodo menggunakan reggresi linear sederhana untuk mengatahui adakah pengaruh tiktok terhadap kreativitas. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti membandingkan sehingga mengunakan uji t untuk mengetahui tingkat kreativitas remaja pengguna tiktok dan non pengguna tiktok.			
No.	Peneliti	Judul	Hasil
2.	Ferry Marlianto, dkk	Pengaruh Media Sosial Terhadap Kreativitasdan Kepribadian Mahasiswa Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak	Menunjukan hasil pengaruh yang positif dan signifikan antara kepribadian terhadap sosial media sosial terhadap mahasiswa program studi TIK IKIP PGRI Pontianak.
Perbedaan: 1) Tahun penelitian yang dilakukan oleh Fery Marlianto, dkk dilakukan pada tahun 2016. Sedangkan penelitian ini dilakukan pada tahun 2021. 2) Sampel penelitian fery Marlianto, dkk yang berjumlah 142 sedangkan dalam penelitian ini menggunakan 66 sampel penelitian. 3) Subyek penelitian pada penelitiaan Fery Marlianto dilakukan pada mahasiswa sedangkan pada penelitian ini dilakukan pada remaja siswa SMK dan SMA.			