

SKRIPSI

**PEMANFAATAN APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS VIII
DI MTs NEGERI 1 SIDENRENG RAPPANG**



OLEH

**NURHAYATI
NIM: 19.1700.021**

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAMA NEGERI
PAREPARE**

2023

SKRIPSI

**PEMANFAATAN APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS VIII
DI MTs NEGERI 1 SIDENRENG RAPPANG**



OLEH

**NURHAYATI
NIM: 19.1700.021**

Skripsi sebagai salah satu syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2023

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas VIII di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang

Nama Mahasiswa : Nurhayati

Nomor Induk Mahasiswa : 19.1700.021

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor. 2719 Tahun 2022

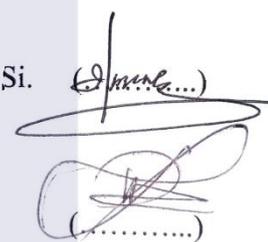
Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Prof. Dr. Hj. Hamdanah Said, M.Si.

NIP : 19581231 198603 2 118

Pembimbing Pendamping : Herlan Sanjaya, S.T., M.Kom

NIDN : 2007128601



(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dn. Zulfah, M.Pd

NIP. 19830420 200801 2 010

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas VIII di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang

Nama Mahasiswa : Nurhayati

Nomor Induk Mahasiswa : 19.1700.021

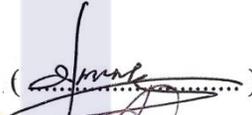
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor. 2719 Tahun 2022

Tanggal Kelulusan : 24 Juli 2023

Disahkan oleh Komisi Penguji

Prof. Dr. Hj. Hamdanah Said, M.Si.	(Ketua)	()
Herlan Sanjaya, S.T.,M.Kom.	(Sekretaris)	()
Dr. Ahdar, M.Pd.I.	(Anggota)	()
Nasruddin, M.Pd.	(Anggota)	()

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd

NIP. 19830420 200801 2 010

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ
وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah swt. berkat hidayah, taufik dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menghaturkan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Amir Siru dan Ibunda Hj. Sina Hamu dimana dengan pembinaan dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya. Serta kepada kakakku tersayang yang selalu memberikan dukungan dan motivasinya kepada penulis.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari Ibu Prof. Dr. Hj. Hamdanah Said, M.Si. selaku Pembimbing I dan Bapak Herlan Sanjaya, S.T., M.Kom. selaku Pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hannani, M.Ag. sebagai Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianannya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Ibu Dr. Ahdar, M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
4. Ibu Dr. Ahdar, M.Pd.I. selaku dosen penguji I dan Bapak Nasruddin, M.Pd. selaku dosen penguji II yang telah memberikan banyak masukan dan saran.

5. Bapak dan ibu dosen Program Studi Tadris IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang telah meluangkan waktu mereka dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.
6. Bapak Mustari, S.P.,MP. selaku Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Sidenreng Rappang serta semua guru MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang yang telah memberikan kesempatan dan membantu penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka menyusun skripsi ini.
7. Keluarga besar penulis yang selalu memberikan dorongan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabat-sahabat penulis Siti Aminah, Evi Munalestari, Nur Azisah Tahir, dan Mulyani yang telah memberikan banyak inspiratif, motivasi, dan bantuan kepada peneliti selama menyelesaikan skripsi.

Penulis tak lupa pula mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun material hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah swt. berkenan menilai segala kebajikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya.

Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 26 Juni 2023
7 Zulhijjah 1444 H

Penulis



Nurhayati
NIM. 19.1700.021

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Mahasiswa : Nurhayati
Nomor Induk Mahasiswa : 19.1700.021
Tempat/Tanggal Lahir : Malaysia, 06 April 2001
Program Studi : Tadris IPS
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas VIII di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 26 Juli 2023

Penyusun



Nurhayati
NIM. 19.1700.021

ABSTRAK

Nurhayati. *Pemanfaatan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas VIII MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang* (dibimbing oleh Prof. Dr. Hj. Hamdanah Said, M. Si dan Herlan Sanjaya, S.T.,M.Kom)

Aplikasi tiktok merupakan salah satu media sosial yang dapat digunakan penggunaanya untuk menonton dan menghasilkan video berdurasi singkat sendiri karena sudah dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung untuk mengedit seperti filter/efek, fitur pengisi musik, fitur pengisi text, draf, Q&A, dan fitur daftar putar sehingga membuatnya sangat cocok dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemanfaatan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran IPS dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas VIII di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dimana pengamatannya dilaksanakan sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 prosedur penelitian yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observasi*), dan refleksi. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII.D yang berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melihat hasil tes tingkat kreativitas peserta didik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; pada observasi pertama terdapat 88% atau 22 orang dari 25 peserta didik yang sama sekali belum bisa membuat media pembelajaran IPS apalagi jika melibatkan aplikasi tiktok sebagai wadah pembuatannya. Kemudian pada tahap pelaksanaan siklus I dan siklus II, kreativitas peserta didik pada indikator kelancaran berpikir meningkat dari 12% menjadi 72%. Indikator keluwesan berpikir meningkat dari 0% menjadi 80%. Indikator elaborasi meningkat dari 0% menjadi 72%. Dan Indikator originalitas/keaslian meningkat dari 4% menjadi 84%. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran IPS benar dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas VIII.D sampai mencapai kategori keberhasilan yang diinginkan peneliti yaitu 70% atau mencapai tahap MSH= meningkat sesuai harapan.

Kata Kunci: Aplikasi TikTok, Media Pembelajaran, IPS, Kreativitas

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Tinjauan Penelitian Relevan	9
B. Tinjauan Teori.....	14
1. Posisi Media Pembelajaran dalam Teori Belajar.....	14
2. Media Pembelajaran	15
3. Aplikasi TikTok.....	22
4. Kreativitas.....	25
5. Kreativitas Peserta Didik.....	27
6. Pembelajaran IPS.....	28
C. Kerangka Konseptual	29

D. Kerangka Pikir	30
E. Hipotesis Tindakan.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	33
B. Subjek Penelitian.....	34
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	34
D. Prosedur Penelitian.....	34
E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data	36
F. Instrumen Penelitian.....	38
G. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. HASIL PENELITIAN.....	42
1. Pemahaman Peserta Didik Kelas VIII di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang terhadap Pemanfaatan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran	42
2. Pemanfaatan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas VIII di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang.....	43
B. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	54
BAB V PENUTUP.....	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	V
BIODATA PENULIS	XXII

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Persamaan dan Perbedaan dari Penelitian Terdahulu	11
2.2	Kriteria Keberhasilan Peningkatan Kreativitas Peserta Didik	32
4.1	Jadwal Pelaksanaan Siklus	43
4.2	Tingkat Kreativitas Peserta Didik Kelas VIII.D (Siklus I)	46
4.3	Persentase Tingkat Kreativitas Peserta Didik Kelas VIII.D (Siklus I)	48
4.4	Tingkat Kreativitas Peserta Didik Kelas VIII.D (Siklus II)	51
4.5	Persentase Tingkat Kreativitas Peserta Didik Kelas VIII.D (Siklus II)	52

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Kerangka Pikir	31
3.1	Siklus Penelitian	36



DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1	Instrumen Penelitian	VI
2	SK Pembimbing	IX
3	Surat Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian dari IAIN Parepare	X
4	Surat Rekomendasi Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu	XI
5	Surat Keterangan Penelitian	XII
6	Surat Keterangan Selesai Meneliti	XIII
7	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	XIV
8	Link Media Pembelajaran IPS kelas VIII.D MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang	XVIII
9	Dokumentasi	XIX
10	Biodata Penulis	XXII

PEDOMAN TRANSLITERASI

1. Transliterasi

a. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dhal	Dh	de dan ha

ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ş	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik keatas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En

و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’)

b. Vokal

- 1) Vokal tunggal (*monofong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	Fathah	A	A
إِ	Kasrah	I	I
أُ	Dammah	U	U

- 2) Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيّ	fathah dan ya	Ai	a dan i
أَوْ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

حَوْلَ : haula

c. *Maddah*

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ/آ	fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis diatas
إِ	kasrah dan ya	Ī	i dan garis diatas
أُ	dammah dan wau	Ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتَ : māta

رَمَى : ramā

قِيلَ : qīla

يَمُوتُ : yamūtu

d. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- 1) *Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t]
- 2) *Ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ : *Rauḍah al-jannah* atau *Rauḍatul jannah*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *Al-madīnah al-fāḍilah* atau *Al-madīnatul fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *Al-hikmah*

e. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ : *Al-Haqq*

الْحَجُّ : *Al-Hajj*

نُعَمُّ : *Nu'ima*

عُدُوُّ : *'Aduwwun*

Jika huruf ى bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يَ), maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

عَلِيٌّ : "Ali (bukan 'Alyy atau 'Aly)

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ل* (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari katayang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalزالah</i> (bukan <i>az-zalزالah</i>)
الْفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

g. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْءُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أَمْرٌ	: <i>umirtu</i>

h. Kata Arab yang lazim digunakan dalam bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat

yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *Sunnah*.

Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fī zilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafẓ lā bi khusus al-sabab

i. *Lafẓ al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilahi* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللهِ *Dīnullah*

بِالله *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *Hum fī rahmmatillāh*

j. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan kepada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan

huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: *Ibnu Rusyd*, *Abū al-Walīd Muhammad* (bukan: *Rusyd*, *Abū al-Walid Muhammad Ibnu*)

Naşr Hamīd Abū Zaid, ditulis menjadi *Abū Zaid*, *Naşr Hamīd* (bukan: *Zaid*, *Naşr Hamīd Abū*)

2. Singkatan

Beberapa singkatan yang di bakukan adalah:

swt.	=	<i>subḥānāhu wa ta'āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al-sallām</i>

H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir Tahun
w.	=	Wafat Tahun
QS .../ ...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab

ص	=	صفحة
دم	=	بدون مكان
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها/إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu di jelaskan kepanjanganannya, diantaranya sebagai berikut:

ed. : Editor (atau, eds. [kata dari editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata “edotor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).

et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.

- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga untuk penulisan karta terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem pendidikan di Indonesia saat ini sudah mengacu pada sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk membawa kemajuan dan perkembangan bangsa dalam menjawab tantangan zaman yang selalu mengalami perubahan. Seluruh elemen bangsa termasuk lembaga pendidikan yang merupakan jendela awal harus mempersiapkan generasi muda yang tangguh dan berdaya saing.

Hal ini sebagaimana visi misi pendidikan nasional yang tertuang dalam UU RI No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS, yang berbunyi:

“Terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.”¹

Perkembangan zaman yang sudah memasuki era digital ini menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi terhadap usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya dalam pembelajaran. Sebagaimana prinsip pembelajaran yang tertuang pada lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 103 tahun 2014 juga menyatakan bahwa untuk mencapai kualitas yang telah dirancang dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, maka kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip pemanfaatan teknologi.² Pemanfaatan teknologi informasi tentunya tidak luput dari media elektronik seperti handphone dan komputer.

¹ Republik Indonesia, ‘Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia’.

² Kemendikbud, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah* (2014)

Teknologi dalam proses pembelajaran atau biasa disebut dengan *e-learning* berkembang karena adanya kebutuhan di lapangan, yaitu kebutuhan untuk belajar dalam hal ini terkhusus kepada kebutuhan belajar peserta didik. Belajar lebih efektif, lebih efisien, lebih banyak, lebih luas, lebih cepat apabila dengan adanya bantuan oleh media elektronik. Untuk itu ada usaha dan produk yang sengaja dibuat dan ada yang ditemukan dan dimanfaatkan misalnya penggunaan aplikasi media pembelajaran sebagai produk yang dihasilkan oleh adanya teknologi.³ Mencermati tumbuh kembang peserta didik karena adanya media pembelajaran dari teknologi kini sudah tidak bisa diabaikan lagi. Suka atau tidak suka, mau atau tidak mau setiap detik dan setiap saat perkembangan peserta didik akan terus bersentuhan langsung dengan teknologi khususnya teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Bahkan pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran pada masa sekarang ini nyaris tidak dapat dipisahkan lagi, teknologi yang begitu diminati banyak orang, membuat teknologi menjadi salah satu media pembelajaran yang cukup efektif bagi peserta didik untuk menerima pesan dari guru, namun selain dapat memudahkan guru dan peserta didik, teknologi juga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik jika ikut mempraktekkan dalam membuat media pembelajaran secara mandiri.⁴ Belajar mandiri akan memaksa peserta didik untuk bertanggung jawab memainkan peran yang lebih efektif dalam pembelajaran. Peserta didik akan membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha serta inisiatifnya sendiri.

Berbagai kalangan pun meyakini bahwa manfaat teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran sangatlah besar pengaruhnya. Teknologi dianggap mampu

³ Rusydi Ananda, 'Perkembangan Teknologi Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap perkembangan peserta didik', *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Keislaman*. 6.1 (2017), h.77.

⁴ Dewi Suminar, 'Penerapan Teknologi sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2*, 2.1 (2019), h.774.

menjadikan pembelajaran lebih berkualitas lagi hasilnya. Teknologi sebagai media pembelajaran juga mampu memberikan peserta didik pengalaman yang banyak dan bervariasi. Teknologi sangat bermanfaat untuk membangkitkan kreativitas peserta didik dalam belajar karena media menyajikan banyak pengalaman-pengalaman baru yang menarik, bahkan pengalaman akan dunia di luar sekolah. Selain itu, waktu dan tenaga guru juga dapat diefisienkan karena media pembelajaran dapat mempercepat pemahaman diantara peserta didik.

Menurut Pannen (dalam Nurchaili) teknologi adalah solusi bagi beragam masalah pembelajaran. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran diyakini akan meningkatkan kualitas pembelajaran, mengembangkan keterampilan teknologi (*technology skill*) yang diperlukan oleh peserta didik pada saat bekerja dalam kehidupannya nantinya, memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran, serta menjawab “*the technological imperative*” (keharusan berpartisipasi dalam teknologi).⁵ Akan tetapi dalam penerapan penggunaan media berbasis teknologi ini bukan sesuatu yang mudah untuk dipelajari dan diterapkan. Dalam penerapannya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi membutuhkan beberapa teknik sehingga media tersebut dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan semaksimal mungkin, serta penggunaannya dapat berfungsi dengan baik dan tepat.

Terdapat berbagai macam *platform* teknologi yang dapat dimanfaatkan guru dan peserta didik sebagai media pembelajaran IPS, salah satunya adalah aplikasi TikTok. Aplikasi TikTok adalah sebuah jaringan sosial yang digunakan melalui hp/gadget untuk memberikan peluang kreatif bagi pengguna membuat video pendek

⁵ Nurchaili, 'Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16.6, (2010), h.651.

mereka sendiri. Dengan melihat fakta jumlah pengguna yang mencapai 10 juta lebih di Indonesia dan mayoritas anak usia sekolah menjadikan aplikasi TikTok sebagai aplikasi primadona, yang sangat digandrungi dan menarik minat para milenial.⁶ Adanya fitur-fitur seperti rekam suara, rekam video, suara latar, pilihan filter yang dapat di bagikan dan diunduh dengan mudah membuat aplikasi TikTok sangat cocok untuk dijadikan sebagai media pembelajaran IPS.

Apalagi TikTok Indonesia kini berkolaborasi dengan Ikatan Guru Indonesia (IGI) dan Jaringan Sekolah Digital Indonesia (JSDI) membuat program hastag #Sama-SamaBelajar yang bertujuan untuk memberikan akses kepada siapa saja (terutama guru dan peserta didik) untuk mengemas konten video pembelajaran yang lebih kreatif lagi dengan caranya sendiri.⁷ Peserta didik akan diminta untuk membuat konten pada aplikasi TikTok sesuai dengan kompetensi dan materi ajar yang telah ditentukan oleh guru.

Dalam pembelajaran IPS, tema-tema yang diajarkan kebanyakan bersifat teoritis sehingga peserta didik memerlukan waktu yang cukup lama untuk mengetahui dan memahami materi-materi tersebut.⁸ IPS sebagai mata pelajaran yang memiliki cakupan materi begitu luas karena terdiri dari berbagai bidang ilmu seperti sejarah, sosiologi, ekonomi, dan geografi memungkinkan penjelasannya tidak cukup hanya dengan penuturan lisan atau tulisan saja, akan tetapi membutuhkan media yang dapat

⁶ Miftachul Taubah, 'Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kalam', *Mu'allim Jurnal Pendidikan Islam*, 2.1, (2020). h.62.

⁷ Tiktok Indonesia, 'Rayakan Hari Pendidikan Nasional, TikTok Indonesia Luncurkan Buku Panduan #SamaSamaBelajar untuk Tingkatan Keberagaman Konten Edukasi', <https://newsroom.tiktok.com/in-id/> (5 Mei 2021)
(Catatan: 7 Februari 2023 adalah tanggal ketika situs tersebut diakses)

⁸ Dendi Tri Suarno and Sukirno, 'Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Tema Pemanfaatan dan Pelestarian Sungai untuk Siswa Kelas VII SMP', *Jurnal Pendidikan IPS*, 2.2 (2015), h.118.

menarik minat belajar peserta didik. Apalagi beberapa materi pembelajaran IPS memang sangat membutuhkan media dikarenakan penjelasannya yang agak rumit.

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti kepada guru di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat monoton sehingga peserta didik pun menjadi pasif di dalam kelas padahal penggunaan teknologi seperti komputer dan hp/gadget di lingkungan madrasah sudah diperbolehkan dengan catatan adanya pengawasan dari guru mata pelajaran namun pemanfaatannya dalam proses pembelajaran belum terlaksana secara maksimal. Gadget tersebut hanya digunakan untuk membantu peserta didik mencari informasi yang tidak didapatkan dalam buku paket.

Dalam menyampaikan materi pun, guru juga hanya senantiasa memanfaatkan papan tulis atau power point. Bahkan terkadang untuk mengejar waktu guru hanya membacakan materi atau contoh soal sedangkan peserta didik langsung mencatat serta mengerjakannya, kemudian pada saat selesai dikerjakan maka dikumpul diruangan guru tanpa adanya penguatan materi lagi. Peserta didik hanya mendengarkan, melihat, dan mencatat saja tanpa ada yang bisa dipahami. Peserta didik terus-menerus disuapi materi tanpa adanya suatu kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan sehingga peserta didik akan merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Rasa bosan akan mempengaruhi proses belajar mengajar akibatnya peserta didik akan melakukan beberapa hal lain, misalnya berbicara melalui pesan singkat seolah-olah sedang menyimak dan mencatat hal penting yang disampaikan guru padahal faktanya mereka sedang bergosip, bahkan tak jarang malah membicarakan tingkah laku guru pada saat menulis di papan tulis sehingga apa yang dilakukan

peserta didik tersebut pun memicu konsentrasi peserta didik lain ikut terpecah karena memperhatikan temannya yang sedang bercanda.

Melihat permasalahan-permasalahan yang sering terjadi di dalam proses belajar mengajar, maka guru memerlukan suatu alternatif baru untuk menarik minat belajar peserta didik. Seorang guru harus memiliki sebuah kapabilitas dalam memilih media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus dapat melatih kreativitas dan keterampilan personal di dalam diri peserta didik. Peningkatan kreativitas sangat berguna bagi masa depan peserta didik karena melihat pada fakta saat ini manusia lebih berfokus pada *tren* dan perkembangan teknologi digital yang mengharuskannya lebih update serta mahir untuk menggunakannya. Kemahiran tersebut membuat peserta didik suatu saat dapat memanfaatkannya menjadi sebuah pekerjaan yang menghasilkan *cuan* seperti jadi *conten creator*. Oleh karena itu, dalam mengatasi permasalahan dan melihat keunggulan yang dihasilkan dari kreativitas membuat media pembelajaran IPS dengan mengedit di aplikasi tiktok tersebut, maka peneliti mencoba untuk mengaplikasikan “**Pemanfaatan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta didik Kelas VIII di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan oleh peneliti diatas. Maka rumusan masalah yang ingin diidentifikasi agar penelitian ini menjadi lebih terarah dan sistematis, antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman peserta didik kelas VIII di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang terhadap pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran?

2. Apakah pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran IPS dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas VIII di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang?

C. Tujuan Penelitian

Setelah latar belakang dan rumusan masalah dikemukakan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pemahaman peserta didik kelas VIII di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang terhadap pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran.
2. Mengetahui apakah pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran IPS dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas VIII di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang.

D. Kegunaan Penelitian

Selain memiliki tujuan, kegiatan penelitian ini juga tentunya memiliki dua kegunaan yaitu teoritis dan praktis. Berikut kegunaan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu sumber referensi bagi penelitian sejenis di masa mendatang agar dapat menghasilkan penelitian yang lebih akurat, konkrit, dan mendalam dengan teori yang terdapat di dalam penelitian ini. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi agar peserta didik dapat terus mengasah kreativitas yang dimiliki melalui pemanfaatan aplikasi tiktok sebagai media pembelajarannya.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini mampu menambah wawasan peneliti sebagai calon guru tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar agar peserta didik cepat mengetahui serta memahami materi yang dijelaskan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk membantu guru dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dengan menggunakan media pembelajaran dari aplikasi TikTok.

c. Bagi Peserta didik

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas dan mempermudah peserta didik dalam menerima dan memahami materi pembelajaran.

d. Bagi Masyarakat

Melalui penelitian ini masyarakat dapat mengetahui manfaat aplikasi TikTok terhadap dunia pendidikan. Penelitian ini juga dapat menarik minat masyarakat untuk memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai media edukasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Berdasarkan penelusuran terhadap beberapa penelitian terdahulu yang hampir relevan dan selaras dengan tema yang akan diangkat pada penelitian ini yaitu “Pemanfaatan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas VIII di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang”. Maka peneliti melakukan tinjauan hasil sebagai acuan dasar serta perbandingan agar tidak terjadi pengulangan terhadap penelitian yang akan dilakukan saat ini. Sejauh penelusuran yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa pokok pembahasan yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Hasil penelitian dan observasi skripsi yang telah dilakukan oleh Novi Safutri, selaku mahasiswa Universitas Islam Riau Pekanbaru pada tahun 2021 dengan judul skripsi “Pemanfaatan Media Sosial TikTok sebagai Media Presentasi Diri (Studi di Kalangan Remaja SMPN 2 Ukui Kabupaten Pelalawan ” menunjukkan bahwa manfaat remaja di SMPN 2 Ukui menggunakan media sosial tiktok adalah: 1) Menghibur diri, 2) Sebagai Sarana Informasi, 3) Sebagai sarana menambah pertemanan, dan 4) Mencari uang/mendapatkan penghasilan.⁹
2. Hasil penelitian dan observasi yang telah dilakukan oleh Suci Dewi Fatimah, Cahyo Hasanuddin, dan Ahmad Kholiqul Amin pada jurnal tahun 2021 terkait “Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media

⁹ Novi Safutri, "Pemanfaatan Media Sosial TikTok sebagai Media Presentasi Diri (Studi di Kalangan Remaja SMPN 2 Ukui Kabupaten Pelalawan" (Skripsi Sarjana, Jurusan Ilmu Komunikasi: Pekanbaru, 2021), h.18.

Pembelajaran Mendemonstrasikan Teks Drama di SMP IT IT Syakur Al Marzuqi” menunjukkan bahwa: 1) Aplikasi tiktok dapat menjadi media pembelajaran menunjang berjalannya proses pembelajaran, 2) Aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran mendemonstrasikan teks drama mendapatkan respon positif dari peserta didik. Pemanfaatan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran mendemostrasikan teks drama merupakan salah satu cara untuk menambah kreatifitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran terkini sesuai dengan perkembangan zaman dan menambah kreatifitas dan minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung¹⁰

3. Hasil penelitian dan observasi yang telah dilakukan oleh Nurul Khasanah, pada jurnal tahun 2022 terkait “Penggunaan Media TikTok dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di SMPN 2 Gempol” menunjukkan bahwa; (1) Proses penggunaan media tiktok dalam pembelajaran sebagai berikut: 1. Motivasi; 2: penyampaian materi; 3: evaluasi. (2) Peningkatan hasil belajar bahasa inggris pada peserta didik kelas 7A SMPN 2 Gempol terlihat pada persentase peserta didik pada kondisi yang belum tuntas awal yang kurang dari KKM 50% turun menjadi 38% pada siklus I kemudian turun menjadi 25% pada siklus II. Nilai tuntas peserta didik sama dengan KKM 38% naik menjadi 46% pada siklus I kemudian naik menjadi 53% pada siklus II. Nilai tuntas

¹⁰ Suci Dewi Fatimah, Cahyo Hasanuddin, Ahmad Kholiqul Amin, 'Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Mendemonstrasikan Teks Drama di SMP IT IT Syakur Al Marzuqi ', *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 1.2 (2021). h.120.

melampaui KKM 12% naik menjadi 16% pada siklus I kemudian naik 22% pada siklus II.¹¹

4. Hasil penelitian dan observasi yang telah dilakukan oleh Puryanti, Yosi Wulandari, dan Sarno R. Sudiby, pada jurnal tahun 2022 terkait “Pemanfaatan Aplikasi TikTok sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Puisi Siswa Kelas VIII SMPN 257 Jakarta” menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan yang signifikan pada 15 sampel yang disebar pada anak kelas VIII. Pada siklus I diperoleh 74% sedangkan pada siklus 2 diperoleh 82%.¹²

Selanjutnya, persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan dari Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Novi Safutri, “Pemanfaatan Media Sosial TikTok sebagai Media Presentasi Diri (Studi di Kalangan Remaja SMPN 2 Ukui Kabupaten Pelalawan)”.	a. Terdapat kesamaan pada pembahasan terkait pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai medianya.	a. Penelitian sebelumnya fokus pada media untuk presentasi diri. Sedangkan dalam penelitian ini fokus pada media pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas peserta didik

¹¹ Nurul Khasanah, 'Penggunaan Media TikTok dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di SMPN 2 Gempol', *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 2.2 (2022), h.316.

¹² Puryanti, Yosi Wulandari, dan Sarno R. Sudiby, 'Pemanfaatan Aplikasi TikTok sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Puisi Siswa Kelas VIII SMPN 257 Jakarta', *Journal Of Language and Literature Studies*, 2.2 (2022), h.99.

			<p>b. Metode yang digunakan penelitian sebelumnya ialah kualitatif dengan pendekatan deskriptif, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas.</p>
2	<p>Suci Dewi Fatimah, Cahyo Hasanuddin, dan Ahmad Kholiqul Amin. "Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Mendemonstrasikan Teks Drama di SMP IT IT Syakur Al Marzuqi".</p>	<p>a. Terdapat kesamaan pada pembahasan terkait pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran</p>	<p>a. Penelitian sebelumnya fokus pada media pembelajaran untuk mendemonstrasikan teks drama. Sedangkan pada penelitian ini fokus pada media pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.</p> <p>b. Metode yang digunakan penelitian sebelumnya adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan teknik pengumpulan datanya menggunakan angket. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan teknik</p>

			pengumpulan data melalui tes
3	Nurul Khasanah, "Penggunaan Media Sosial TikTok dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di SMPN 2 Gempol".	<p>a. Terdapat kesamaan pada pemanfaatan/penggunaan aplikasi tiktok</p> <p>b. Metode penelitian yang digunakan sama yaitu penelitian tindakan kelas dengan pengumpulan data melalui observasi, tes, dan dokumentasi.</p>	<p>a. Penelitian sebelumnya berfokus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII.A di SMPN 2 Gempol. Sedangkan penelitian ini berfokus untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas VIII.D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang.</p> <p>b. Fokus materi pembelajaran pada penelitian sebelumnya ialah bahasa inggris. Sedangkan pada penelitian ini adalah IPS (Ilmu Pengetahuan sosial).</p>
4	Puryanti, Yosi Wulandari, dan Sarno R. Sudibyo, "Pemanfaatan Aplikasi Tiktok sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Puisi Siswa Kelas VIII SMPN 257 Jakarta	<p>a. Terdapat kesamaan pada pemanfaatan aplikasi tiktok</p> <p>b. Metode penelitian yang digunakan juga sama yaitu penelitian tindakan kelas</p>	<p>a. Penelitian sebelumnya berfokus untuk mengupayakan dalam meningkatkan motivasi belajar puisi. Sedangkan pada penelitian ini berfokus untuk meningkatkan kreativitas peserta didik</p> <p>b. Teknik pengumpulan data pada penelitian</p>

			sebelumnya ialah angket. Sedangkan pada penelitian ini ialah tes
--	--	--	--

B. Tinjauan Teori

1. Posisi Media Pembelajaran dalam Teori Belajar

Teori belajar dapat diartikan sebagai suatu konsep tentang bagaimana cara setiap insan manusia melakukan pembelajaran. Berikut ada 4 perspektif tentang teori belajar yang menjadi dasar pertimbangan dalam merancang bahan ajar atau media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Teori behavioris yang memandang bahwa perilaku dapat dibentuk dengan cara memperkuat atau memberi penghargaan untuk mencapai tanggapan yang diinginkan terhadap lingkungan. Bahkan teori ini menekankan pada perubahan perilaku atau kinerja peserta didik. Adapun karakter proses pembelajaran behavioris yaitu:
 - 1) Partisipasi peserta didik penting dalam proses pembelajaran,
 - 2) Materi pembelajaran dirancang secara berurutan untuk membantu peserta didik dalam memahami konten materi dengan mudah,
 - 3) Respon peserta didik harus diikuti dengan umpan balik dan penguatan.
- b. Teori kognitif menitikberatkan pada bagaimana orang atau peserta didik menerima proses dan memanipulasi informasi. Perspektif ini juga memperhatikan tentang bagaimana orang berpikir, memecahkan masalah dan mengambil keputusan.
- c. Teori konstruktivis yang menganggap keterlibatan peserta didik dalam pengalaman yang bermakna sebagai inti dari pengalaman belajar.¹³

Teori belajar diatas memiliki cara pandang yang berbeda dalam merancang suatu proses pembelajaran di dalam kelas. Namun semua perpektif tersebut saling mendukung sehingga jika diakomodasikan antara media pembelajaran dengan teknologi pembelajaran maka proses mengajar dapat menciptakan suasana belajar dimana peserta didik mampu berpartisipasi secara aktif di dalam kelas sehingga kelas pun tidak akan menjadi pasif.

¹³ Muhammad Hasan, et al., eds., *Media Pembelajaran* (Klaten:Tahta Media Group, 2021), h. 6.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata media secara harfiah berarti perantara atau pengantar; sedangkan kata pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang (pengajar) melakukan status kegiatan pembelajaran.¹⁴ Jadi, media pembelajaran adalah sebuah alat perantara yang digunakan pengajar (guru untuk membantu melakukan kegiatan belajar mengajar.

Menurut Yusudhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan kepada peserta didik serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang di sengaja, bertujuan, dan terkendali.¹⁵ Sedangkan menurut Nasution, media pengajaran adalah sebagai suatu alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.¹⁶ Sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan pesan (isi materi pembelajaran) dalam proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Sementara kata media dalam bahasa Arab disamakan dengan “*wasiilah*” yang berarti sarana atau jalan yang digunakan. Kata *wasiilah* ini ditemukan pada firman Allah swt. dalam Q.S Al-Maidah/5:35:

¹⁴ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016), h.5.

¹⁵ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011). h.458

¹⁶ Nasution, S, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali, 1991). h.7.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ۝ ٣٥

Terjemahnya:

Wahai orang-orang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan carilah wasilah (jalan) untuk mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya, agar kamu beruntung.¹⁷

Isi kandungan ayat diatas dijelaskan oleh Ibnu Manzbur (dalam Abu Anas Ali bin Husain Abu Lauz) yang mengatakan bahwa: “*Al Wasilah* maknanya mendekatkan diri, Fulan *wassala* (mendekatkan diri) kepada Allah swt. dengan suatu *wasilah*, artinya ia melakukan suatu amal yang dengannya ia berupaya mendekatkan diri kepada Alla Ta’ala dengan suatu media seperti shalat lima waktu. Dan *tawassala* kepada-Nya dengan suatu *wasilah* berarti ia mendekatkan diri kepada-Nya dengan suatu amalan.¹⁸

b. Prinsip Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran guru memerlukan sebuah media. Media adalah alat yang dapat digunakan untuk mentransfer ilmu secara cepat dan tepat namun sebelum menggunakan media, ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru yaitu sebagai berikut.

- a) Kesesuaian. Penentuan media pembelajaran harus dilakukan secara jelas sesuai dengan tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik yang berbeda
- b) Kejelasan presentasi. Media pembelajaran hendaknya tidak hanya mempertimbangkan penyampaian materi pembelajaran saja. Akan tetapi juga harus mempertimbangkan tingkat kesulitan dalam penyajian materi.

¹⁷ Al-Qur’an Al-Karim.

¹⁸ Abu Anas Ali Bin Husain Abu Lauz, Kupas Tuntas tentang Tawasul, Penerjemah M. Ash Rasyid, dan Fathul Arifin (Jakarta: Darus Sunnah Press, 2006), h.17.

- c) Kemudahan akses. Pemilihan perangkat pembelajaran tentunya tidak hanya harus mempertimbangkan kemudahan aksesibilitas yang digunakan oleh guru tetapi juga harus mempertimbangkan peserta didik yang menjadi informan atau penerima materinya.
- d) Aksesibilitas. Guru sebagai orang yang menentukan media pembelajaran pastinya harus mempertimbangkan keterjangkauan ditinjau dari aspek biayanya. Pemanfaatan media pembelajaran harus sesuai dengan kemampuan peserta didik dan hal yang bisa didapatkan setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.
- e) Ketersediaan fasilitas. Fasilitas adalah sebuah wadah yang akan digunakan sebagai media namun tentunya harus diperhatikan terlebih dahulu oleh guru mengenai kemudahan dalam pemakaiannya.
- f) Kualitas. Kualitas dalam pemilihan media pembelajaran benar-benar harus diperhatikan oleh guru karena hal tersebut sangat mempengaruhi pemahaman peserta didik dalam menerima sebuah materi pembelajaran. Misalnya penggunaannya dalam bentuk video maka guru harus memperhatikan baik itu gambar, teks, ukuran, suara, dan bentuk visual lainnya.
- g) Interaksi. Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat membangun komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik.¹⁹

Adanya beraneka ragam media yang dapat digunakan tentunya tidak akan diaplikasikan seluruhnya dalam proses belajar mengajar sehingga guru diharuskan

¹⁹ Kiki Veronika, "Pemanfaatan Media Sosial TikTok sebagai Media Pembelajaran Parafrese Bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau" (Skripsi Sarjana, Jurusan Ilmu Komunikasi: Pekanbaru, 2022), h. 26

untuk memperhatikan dengan cermat media yang akan digunakan karena pemilihan media yang tepat tentunya dapat mempengaruhi kualitas belajar peserta didik yang tidak membosankan.

c. Strategi Pemanfaatan Media Pembelajaran

Strategi adalah sebuah proses perencanaan dalam melaksanakan suatu kegiatan agar mengetahui *planning* kedepannya. Adapun beberapa strategi pemanfaatan media pembelajaran dapat dianalisis yaitu sebagai berikut:

- a) Strategi pemanfaatan media pembelajaran harus sesuai taraf berfikir peserta didik.
- b) Strategi pemanfaatan media pembelajaran relevan dengan iklim kontemporer dan berorientasi ke depan.
- c) Strategi media pembelajaran sebagai wahana peningkatan moralitas dan penggunaan teknologi modern sebagai wahana aplikatif ketika terjun ke masyarakat.
- d) Memperhatikan bakat dan minat peserta didik dan berorientasi profesionalisme.
- e) Strategi tersebut harus menciptakan suasana ketenangan dan suasana keakraban.²⁰

Dari pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media yang harusnya digunakan oleh seorang guru itu bersifat sesuai kebutuhan dan tuntutan zaman yang diminati oleh peserta didik sehingga pembelajaran akan berjalan dengan lebih efektif, efisien dan tentunya akan menghadirkan sumber daya manusia yang unggul serta berdaya saing.

²⁰ Ahdar, Musyarif, Isna Humaerah, 'Eksistensi Media Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia', *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 7.1 (2021).

d. Fungsi Media Pembelajaran

a) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan (guru) dan penerima pesan (peserta didik). Sehingga tidak ada kesulitan yang didapat dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan. Dalam artian bahwa pendapat guru dengan peserta didik akan sama.

b) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur *artistic* saja, akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran karena terdapat beberapa panca indera yang berfungsi seperti melihat berbagai warna dengan penglihatan sehingga meningkatkan gairah peserta didik untuk belajar.

c) Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya peluas dan penambahan informasi tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan dan kreativitas peserta didik untuk menganalisis dan menciptakan sesuatu hal baru yang belum ada sebelumnya.

d) Fungsi Penyamaan Persepsi

Media pembelajaran juga dapat menyamakan persepsi antara guru dengan setiap peserta didik sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

e) Fungsi Individualitas

Dengan latar belakang peserta didik yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa dalam menerima materi maka media pembelajara dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.²¹

Melihat berbagai fungsi media dalam proses pembelajaran dapat membuktikan bahwa media memang sangat berperan penting dalam membangkitkan keaktifan dalam diri peserta didik sehingga pembelajaran pun tidak akan bersifat satu arah. Selain itu, media pembelajaran juga salah satu cara untuk membangun komunikasi yang baik antara peserta didik dan guru.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Tanpa media, peserta didik akan sulit untuk mencerna dan memahami pesan yang ingin disampaikan oleh guru. Secara praktis, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat ketika digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- a) Mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak sehingga dapat mengurangi verbalisme. Misalnya dengan menggunakan gambar, skema, grafik, model, dan sebagainya.
- b) Membangkitkan motivasi, sehingga dapat memperbesar perhatian individual peserta didik untuk seluruh anggota kelompok belajar sebab jalannya pelajaran tidak membosankan dan tidak monoton hanya kepada penjelasan guru saja.

²¹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), h.73.

- c) Memfungsikan seluruh indera peserta didik sehingga kelemahan dalam salah satu indera (misal; mata dan telinga) dapat diimbangi dengan kekuatan indera lainnya.
- d) Mendekatkan dunia/konsep dengan realita yang sukar diperoleh dengan cara-cara lain selain menggunakan media pembelajaran. Misalnya untuk memberikan pengetahuan tentang pola bumi, anak tidak mungkin memperoleh pengalaman secara langsung. Maka dibuatlah globe sebagai model dari bola bumi atau dapat ditunjukkan melalui media pembelajaran teknologi.
- e) Meningkatkan kemungkinan terjadinya interaksi langsung antar peserta didik dengan lingkungannya. Misalnya dengan eksperimen, karyawisata, dan sebagainya.
- f) Memberikan uniformitas atau keseragaman dalam pengamatan sebab daya tangkap setiap peserta didik akan berbeda-beda dari pengalaman serta intelegensi masing-masing.
- g) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan. Misalnya berupa rekaman, film, slide, gambar, modul, dan sebagainya.²²

Berbagai macam bentuk dan warna yang disajikan dalam media pembelajaran membuat peserta didik dapat mengatasi keterbatasan pada panca inderanya ketika suatu materi dijelaskan tidak dapat digambarkan melalui contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari.

²² Ali Muhson, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII.2 (2010), h.4.

3. Aplikasi TikTok

a. Sejarah Munculnya Aplikasi TikTok

Perusahaan asal Tiongkok, Cina, *ByteDance* pertama kali meluncurkan aplikasi yang memiliki durasi pendek bernama Douyin. Hanya dalam waktu 1 tahun, Douyin memiliki 100 juta pengguna dan 1 M tayangan video setiap harinya. Popularitas Douyin yang tinggi membuatnya melakukan perluasan ke luar Cina dengan TikTok. Menurut laporan dari *Sensor Tower*, aplikasi ini diunduh 700 juta kali sepanjang 2019. Hal ini membuat TikTok dapat mengungguli sebagian aplikasi yang berada di bawah naungan *Facebook Inc.* Aplikasi ini menempati peringkat kedua setelah WhatsApp yang memiliki 1,5 M pengunduh. Di Indonesia sendiri pada tahun 2020 dinobatkan sebagai aplikasi terbaik di *Play Store* yang dimiliki oleh *Google*. Tidak hanya itu, TikTok juga menjadi kategori aplikasi yang paling menghibur masyarakat.²³ Dengan kapasitas pengguna yang cukup tinggi mengakibatkan masyarakat memanfaatkan tiktok dalam berbagai hal baik itu untuk hiburan, pekerjaan, bahkan pada dunia pendidikan. Contohnya seperti memanfaatkannya untuk mencari informasi atau sebagai media pembelajaran.

b. Pengertian Aplikasi TikTok

TikTok merupakan aplikasi yang dapat digunakan pengguna untuk membuat video pendek yang berdurasi 1 menit dengan *special effect* (filter) yang unik dan menarik serta dengan dukungan dari musik yang beragam sehingga pengguna dapat berkreasi dan menyalurkan kreativitasnya dengan berbagai macam gaya²⁴. Bahkan

²³ Dwi Putri Robiatul Adawiyah, 'Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang', *Jurnal Komunikasi*, 14.2 (2020), h.136.

²⁴ Firgian Adisaputra, Sri Budyartati, dan Apri Kartikasari HS, 'Hubungan Penggunaan Aplikasi TikTok dengan Degradasi Karakter Siswa SD', *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, (2020), h.3.

pada saat ini durasi tiktok sudah bertambah hingga 3 menit sehingga sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran apalagi dengan dukungan berbagai *special effect* seperti filter *green screen*. Filter *green screen* sendiri merupakan filter layar hijau yang dapat menampilkan wajah seseorang di depan video atau gambar yang ingin dijelaskan atau ditunjukkan.

c. Cara Menggunakan Aplikasi TikTok

- a) Sebelum mengetahui cara menggunakan aplikasi TikTok maka pertama-tama yang harus dilakukan yaitu meng-*install* aplikasinya di *PlayStore*.
- b) Kemudian *Log in* dengan cara klik simbol orang di bagian pojok kanan bawah. Lalu pilih salah satu cara *Log in* dengan menggunakan akun FB, Instagram, Google, dan email. Tapi agar lebih memudahkan pengguna, maka sebaiknya login dilakukan dengan cara menggunakan google.
- c) Untuk merekam video, bisa langsung klik simbol *Plus* (+) pada bagian tengah. Setelah itu, pilih dan klik lagi genre musik dan *effects* yang akan digunakan.
- d) Jika sudah merasa cocok dengan *effects* tersebut maka klik *hold* atau jika merasa repot untuk terus menekan, maka dapat menggunakan bagian *Tap Shooting* jadi hanya perlu 1 kali klik untuk merekam video.
- e) Setelah selesai merekam, akan ada beberapa pilihan untuk mengedit kembali video jika merasa kurang cocok dengan pilihan sebelumnya.
- f) Terakhir, video bisa langsung di-*upload* atau hasilnya bisa disimpan dengan mengklik *Draft*.
- g) Dan untuk melihat video yang sudah di *upload* maka bisa langsung klik *Profil*²⁵.

²⁵ Fredrick Gerhad Sitorus, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik-Tok terhadap Perilaku anak (Studi pada Pengguna Aplikasi Tik-Tok pada Remaja di Kota Medan)" (Skripsi Sarjana, Jurusan Ilmu Komunikasi: Medan, 2018). h.27.

Tiktok merupakan aplikasi yang terbilang cukup mudah untuk digunakan, tinggal klik *effect* kemudian memilih musik dan merekam sehingga menjadikan tiktok sangat digemari oleh berbagai kalangan masyarakat.

d. Fitur-Fitur Aplikasi TikTok

Adapun beberapa fitur yang dapat digunakan pengguna untuk melengkapi konten yang ingin diunggah oleh penggunanya yaitu sebagai berikut:

a) Penambah Musik

Tiktok merupakan aplikasi yang membebaskan penggunanya untuk memilih berbagai jenis musik tergantung pada konten video yang ingin mereka buat tanpa adanya larangan dari pihak tiktok karena menggunakan hak cipta musik asli dari penyanyinya atau dikenal istilah *copy righth*.

b) Filter

Terdapat berbagai macam filter pada aplikasi tiktok yaitu filter *sticker*, filter *voice changer*, filter *beautify*, dan filter *auto captions*. Masing-masing filter mempunyai ciri khas yang dapat meningkatkan kepercayaan diri penggunanya dalam meng-*upload* videonya. Namun yang paling banyak dimanfaatkan oleh pengguna filter *beauty* yaitu filter yang dapat mempercantik dan mencerahkan wajah dan kulit penggunanya. Sedangkan filter *auto captions* atau *hashtag* yang viral dapat membuat video (*conten*) pengguna di *like* oleh banyak pengguna lainnya.

c) Fitur Penambahan Text

Fitur ini membantu pengguna untuk menerangkan dan memperjelas isi video yang diunggah sehingga pesan yang ingin disampaikan mudah dipahami oleh pengguna lain.

d) Draf (Penyimpanan)

Seperti namanya, fitur ini digunakan untuk menyimpan video yang belum ingin diupload oleh penggunanya.

e) Q&A (Question and Answer)

Apabila pengguna mengaktifkan fitur Q&A (tanya jawab) maka *viewers* atau pengguna lain dapat mengajukan pertanyaan di halaman pribadi atau memberikan komentar pada video yang diunggah. Dan apabila ingin dijawab maka boleh langsung mengklik balas dibawah komentar pengguna lain yang diinginkan.

f) Fitur Daftar Putar

Fitur ini dapat memberikan kemudahan kepada penggunanya dalam mengkategorikan video yang telah dibuat sehingga terlihat lebih terstruktur dan rapi.²⁶

Adanya fitur-fitur ini menjadikan aplikasi tiktok memiliki point lebih daripada media sosial lain yang hanya mempunyai keunggulan dapat digunakan untuk mengupload video.

4. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kesanggupan seseorang untuk melakukan suatu tindakan yang tidak hanya memiliki daya cipta untuk membuat suatu kreasi baru, tetapi juga mampu memberikan gagasan (ide pemecahan masalah) dalam menghadapi suatu persoalan atau masalah. Kreativitas yang ada merupakan gabungan dari kemampuan

²⁶ Miftachul Zannah Putri Dalla Yuba, "Pemanfaatan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran Fotografi Produk Menggunakan Smartphone pada Akun TikTok @Nasionp" (Skripsi Sarjana, Jurusan Konsentrasi Jurnalistik, 2022), h. 23

berpikir kreatif dan kemampuan bersikap kreatif.²⁷ Menurut Munandar (dalam Diana Vidya Fakhriyani) kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya yaitu semua pengamalan dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.²⁸

Dari beberapa pengertian di atas dapat dianalisis bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah dan membuat inovasi baru berdasarkan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya.

b. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Adapun berpikir kreatif menurut Guilford (dalam Subhan Nur) dapat diukur secara langsung melalui beberapa indikator, yaitu sebagai berikut:

- a) Berpikir lancar (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan banyak gagasan jawaban dan penyelesaian masalah, memberikan banyak cara untuk melakukan berbagai hal dan selalu memberikan lebih dari satu jawaban. Dalam kelancaran berpikir ini, ditekankan adalah kuantitas bukan kualitas.
- b) Keluwesan berpikir (*fleksibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, serta mampu untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran.
- c) Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan mampu menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek gagasan atau situasi sedemikian sehingga menarik.
- d) Originalitas/Keaslian (*Originality*), yaitu kemampuan untuk melahirkan gagasan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri dan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsurnya.²⁹

²⁷ Ika Lestari dan Linda Zakiah, *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran* (Jakarta: Erzatama Karya Abadi, 2019), h.8

²⁸ Diana Vidya Fakhriyani, 'Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini', *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, 4.2 (2016), h.195.

²⁹ Subhan Nur, *Membangun Pribadi Kreatif* (Bandung: Rineka Cipta, 2002), h.23.

Dengan memiliki kreativitas yang tinggi, seseorang cenderung dapat dengan mudah menemukan sebuah peluang baik dalam dunia pendidikan maupun pada dunia pekerjaan. Namun tak semua orang memiliki kreativitas secara otodidak sehingga diperlukan adanya kegigihan oleh seseorang untuk selalu mengasah kemampuan dengan mencari sesuatu yang dapat dijadikan suatu peluang yang kreatif dan berbeda dari orang lain.

5. Kreativitas Peserta Didik

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik di Indonesia diketahui belum berkembang dengan baik dan masih tergolong cukup rendah daripada negara lain. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran di kelas umumnya guru hanya melatih proses berpikir konvergen peserta didik, terbatas pada penalaran verbal dan pemikiran logis saja sehingga peserta didik akan terbiasa dengan berpikir konvergen dan bila dihadapkan pada suatu permasalahan, maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah tersebut secara kreatif. Selain itu dalam proses pembelajaran, hanya terdapat penekanan berlebih pada penghapalan materi pembelajaran saja akibat padatnya kurikulum yang digunakan oleh sekolah baik sekolah dasar maupun sekolah menengah pertama.³⁰ Dengan kemampuan verbal dan pemikiran logis, peserta didik hanya diberikan pemahaman untuk mengungkapkan kembali materi yang diperoleh menggunakan kata-kata sendiri, bukan pada permasalahan yang sedang dihadapi atau terjadi dalam lingkungan sekitarnya atau dapat dikatakan hanya berdasarkan teori yang ada dibuku paket saja sehingga tidak dapat meningkatkan kreativitas.

³⁰ Sasmita, Bambang Hudiono, dan Asep Nurasangaji, 'Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran problem posing pada materi bangun datar', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4.1 (2015), h.3.

6. Pembelajaran IPS

a. Pengertian Pembelajaran IPS

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Pertama (SMP). IPS mengkaji mengenai seperangkat peristiwa, fakta, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu/masalah sosial yang ada di masyarakat. Secara sederhana, IPS dapat didefinisikan sebagai perpaduan dari berbagai konsep atau materi ilmu-ilmu sosial yang diramu untuk kepentingan program pendidikan dan pembelajaran di sekolah.³¹ Dalam hal ini, ilmu-ilmu sosial tersebut merupakan satuan pendidikan yang terdiri dari berbagai bidang studi seperti studi geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, ekonomi, dan analisis gender.

b. Karakteristik Pembelajaran IPS

Mata pelajaran IPS membahas tentang aktivitas sosial masyarakat yang mempunyai beberapa karakteristik dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Karakteristik IPS dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a) Mengkaitkan antara teori dengan kenyataan atau sebaliknya.
- b) Pembahasan pembelajaran IPS bersifat menyeluruh.
- c) Mengutamakan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran melalui proses inkuiri.
- d) Kegiatan pembelajaran dibuat dengan menggabungkan berbagai macam materi pembahasan dari bermacam-macam disiplin ilmu sosial dengan berbagai macam fakta, permasalahan, pengalaman, dan kebutuhan dalam kehidupan di masyarakat yang diimplementasikan dalam masa yang akan datang.
- e) IPS memiliki konsep dan pembahasan kehidupan sosial yang tidak tetap.
- f) IPS membahas dan memahami berbagai macam interaksi antar manusia yang memiliki sifat manusiawi.
- g) Kegiatan pembelajaran tidak mementingkan pengetahuan semata.
- h) Menyatukan berbagai macam perbedaan yang ada pada diri peserta didik melalui pembelajaran IPS

³¹ Eka Susanti dan Henni Endayani, *Konsep Dasar IPS* (Sampali Medan: CV. Widya Puspita, 2018). h.1.

- i) Mengimplementasikan kegiatan pembelajaran dengan melaksanakan berbagai macam prinsip, sudut pandang, dan karakteristik yang menjadi ikon IPS.³²

Dari pertanyaan di atas, karakteristik IPS dapat dinyatakan sebagai sebuah disiplin ilmu yang tidak hanya mementingkan pengetahuan peserta didik saja, tetapi juga pada sikap dan keterampilan yang dimiliki.

c. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan pembelajaran IPS adalah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri ataupun masyarakat sosial.³³ IPS juga bertujuan untuk membentuk dan mempersiapkan peserta didik menjadi pribadi yang dapat menghargai perbedaan sesama makhluk sosial.

C. Kerangka Konseptual

1. Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang dapat dimanfaatkan oleh seorang guru untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar berupa isi materi pembelajaran dengan maksud meningkatkan mutu pendidikan yaitu kualitas sumber daya manusianya, dalam hal ini kemampuan guru dan peserta didik.
2. TikTok adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat, mengedit, dan berbagi klip video pendek yang dilengkapi dengan filter unik dan musik menarik sebagai media pendukung .

³² Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta dan Candra Dewi, *Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial* (Madiun: UNIPMA Press, 2019), h.7.

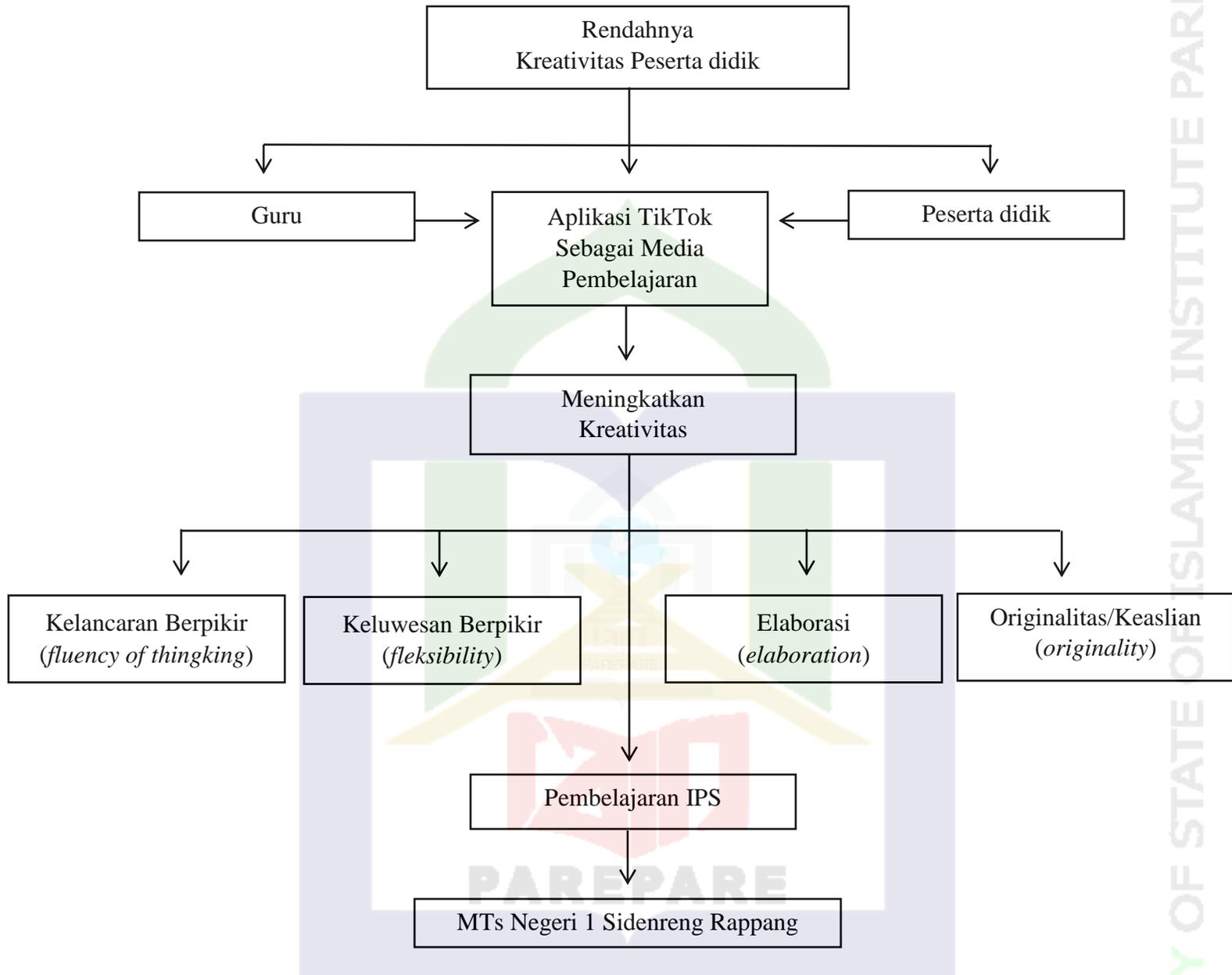
³³ Ida Bagus Made Astawa, *Pengantar Ilmu Sosial* (Depok: Rajawali Pers, 2017), h.42.

3. Kreativitas peserta didik adalah potensi atau kemampuan dalam menciptakan atau memperbaharui kembali hal-hal yang menurutnya menarik untuk dianalisis menjadi sebuah karya baru. Kreativitas dapat diperoleh dari proses belajar mengajar atau pada potensi bawaan diri dan pengaruh lingkungan terhadapnya.
4. Pembelajaran IPS adalah sebuah mata pelajaran dari penyederhanaan konsep cabang disiplin ilmu yang membahas tentang peran manusia di dalam lingkungan masyarakat.

D. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan dasar atau landasan yang digunakan untuk menjelaskan satu konsep dengan konsep lainnya sehingga lebih memudahkan pada saat mengambil kesimpulan terhadap permasalahan yang sedang diteliti. Menurut Sugiyono, kerangka berpikir adalah sintesa yang mencerminkan keterkaitan antara variabel yang diteliti dan merupakan tuntutan untuk memecahkan masalah penelitian yang berbentuk bagan alur yang dilengkapi dengan penjelasan kualitatif.³⁴ Untuk itu, peneliti membuat skema kerangka berpikir agar lebih mempermudah dalam memahami isi proposal skripsi.

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, CV. 2010), h.60.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yaitu dugaan sementara terhadap keberhasilan penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir diatas, dapat

dirumuskan bahwa hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran IPS dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas VIII di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang. Ada empat yang dapat ditingkatkan dalam pemanfaatan aplikasi tiktok ini yaitu kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), keluwesan berpikir (*fleksibility*), elaborasi (*elaboration*), dan originalitas/keaslian (*originality*).

Adapun kriteria tingkat keberhasilan kreativitas peserta didik kelas VIII.D dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.2 Kriteria Keberhasilan Peningkatan Kreativitas Peserta Didik

Tingkat Keberhasilan (%)	Kategori
90% - 100%	Sangat Tinggi
80% - 89%	Tinggi
70% - 79%	Cukup
60% - 65%	Rendah
0% - 50%	Sangat Rendah

Pemanfaatan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas VIII.D dapat dikatakan efektif apabila hasil tes memenuhi kriteria minimal **70%** atau sudah mencapai tahap **MSH= Meningkat Sesuai Harapan**.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) atau disebut juga dengan *classroom action research* (CAR) yaitu penelitian yang dilakukan secara sistematis terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang juga sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan.³⁵ Sedangkan menurut Suharsimin Arikunto, jenis penelitian ini terkandung tiga makna yakni:

1. Penelitian: menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan: menunjukkan pada suatu objek kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian, berbentuk rangkaian siklus kegiatan peserta didik.
3. Kelas: sekelompok peserta didik dalam waktu yang sama, menerima pembelajaran yang sama dari guru yang sama pula.³⁶

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini adalah suatu kegiatan untuk memecahkan masalah pembelajaran di dalam kelas melalui data dan informasi yang didapatkan dari guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar untuk diberikan solusi dalam mengatasinya. Untuk itu, peneliti mengamati mengenai **“Pemanfaatan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas VIII di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang”**.

³⁵ Indra Nanda, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif* (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2021), h. 13

³⁶ Suharsimin Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), h.122

B. Subjek Penelitian

Pada penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas VIII di MTs 1 Sidenreng Rappang tepatnya VIII.D dengan dasar pertimbangan bahwa peserta didik pada kelas tersebut masih memiliki kreativitas yang cukup rendah sehingga perlu tindakan untuk meningkatkannya dan juga semua peserta didik yang ada di kelas tersebut sudah mempunyai hp/gadget yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dijadikan peneliti sebagai tempat pengamatan adalah MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang tepatnya di Jalan Poros Pinrang No. 1A, Duampanua, Kecamatan Baranti, Kabupaten Sidenreng Rappang Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia. Dasar pertimbangan penentuan lokasi ini karena mengetahui media pembelajaran yang digunakan peserta didik masih belum mengalami perkembangan padahal saat ini pemanfaatan media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan dan memahami materi pelajaran IPS yang cukup rumit.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan kurang lebih satu bulan lamanya dengan tujuan agar peneliti mendapatkan informasi dan data-data yang lebih akurat lagi.

D. Prosedur Penelitian

Agar penelitian ini mendapatkan hasil yang optimal dan sesuai dengan harapan peneliti, maka penyusunan penelitian tindakan kelas ini dapat dilakukan melalui beberapa siklus yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Dalam perencanaan penelitian tindakan kelas terdapat tiga kegiatan dasar yang harus dilakukan yaitu identifikasi masalah, merumuskan masalah (mengerucutkan identifikasi masalah), dan pemecahan masalah dengan tindakan yang dilandasi oleh teori yang ada.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yaitu melakukan tindakan di kelas sesuai dengan rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan.

3. Pengamatan (*Observasi*)

Pada tahap ini, pengamatan dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan kelas dengan melakukan pencatatan-pencatatan, perekaman, dokumentasi pada gejala-gejala yang muncul pada saat pelaksanaan tindakan.

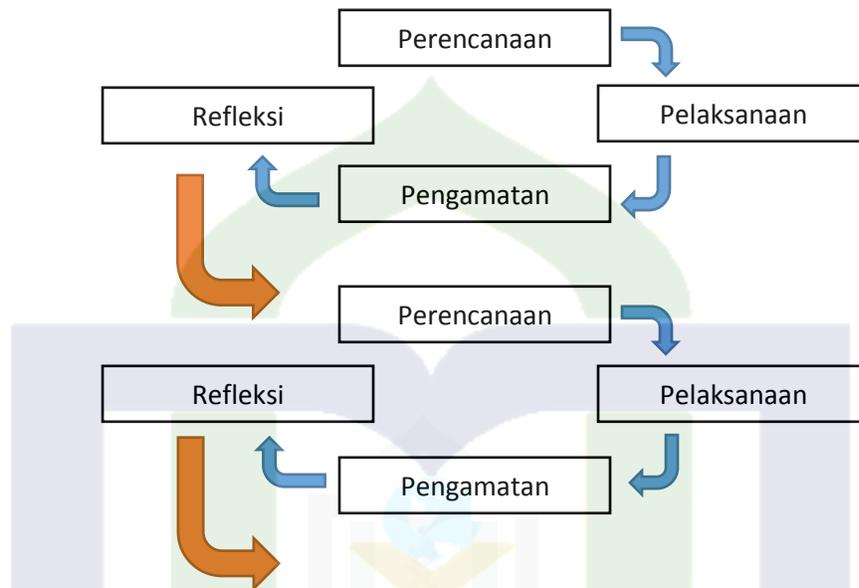
4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan dengan berusaha untuk menemukan hal-hal yang sudah dirasa memuaskan hati karena sudah sesuai dengan rancangan dan secara cermat mengenali hal-hal yang masih perlu diperbaiki³⁷.

Prosedur penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap dengan tujuan untuk menguatkan hasil yang didapatkan apabila tahapan pertama masih mengalami permasalahan sehingga diperlukan adanya perbaikan agar hasil lebih maksimal dari

³⁷ Mu'alimin dan Rahmat Arofah Hari Cahyadi. *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik* (Yogyakarta: Gading Pustaka, 2014), h. 20-21

sebelumnya dan sebaiknya dilakukan lebih dari satu siklus. Adapun siklus pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.1 Alur Penelitian

E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode atau cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan bahan analisis berupa data yang dibutuhkan dalam penelitian agar sewaktu-waktu dapat meminimalisir terjadinya hambatan atau kesalahan.

Adapun beberapa langkah yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan mengenai tingkah laku dari objek yang sedang dijadikan kajian penelitian. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan fakta secara sistematis terkait peningkatan kreativitas

peserta didik setelah memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran IPS.

2. Wawancara

Teknik wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui pengajuan sejumlah pertanyaan secara lisan kepada subjek yang diwawancarai. Teknik wawancara dapat pula diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mendapatkan data dengan bertanya langsung secara tatap muka dengan responden atau informan yang menjadi subjek penelitian.³⁸ Dalam penelitian ini, subjek yang diwawancarai oleh peneliti ialah peserta didik kelas VIII. D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang.

3. Tes

Tes adalah suatu kegiatan untuk mengukur kemampuan dengan berbagai metode mengerjakan soal atau tugas dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan penguasaan materi yang dimiliki. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa pemberian tugas membuat media pembelajaran IPS dengan memanfaatkan aplikasi tiktok.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu data pendukung berupa dokumen-dokumen pribadi yang dikumpulkan pada saat melakukan kegiatan observasi dan wawancara kepada peserta didik dengan tujuan untuk memperkuat informasi penelitian. Dokumen dapat berbentuk catatan, gambar, atau karya-karya yang diciptakan selama proses penelitian.

³⁸ Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Banjarmasin: Antasari Press, 2011). h.75.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah sebuah sarana atau alat bantu yang diterapkan oleh peneliti untuk mengumpulkan berbagai data yang diinginkan dengan tujuan mempermudah peneliti untuk memecahkan masalah penelitian. Adapun 2 metode instrumen yang digunakan peneliti yaitu sebagai berikut:

1) Lembar Wawancara

Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap pemanfaatan tiktok sebagai media pembelajaran.

2) Lembar Tes

Dalam tahap ini, peneliti melaksanakan tes sebanyak dua kali dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik sesudah materi diajarkan. Ada empat kategori penilaian yaitu BM= Belum Meningkatkan, MM= Mulai Meningkatkan, MSH= Meningkatkan sesuai Harapan, dan SM= Sangat meningkat.

Selanjutnya untuk menghitung persentase dari peningkatan kreativitas peserta didik maka dapat dilakukan dengan menggunakan rumus di bawah ini:

Rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase

n= Jumlah Peserta Didik yang Mendapatkan Nilai

N= Banyaknya Subjek (Peserta didik)

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, pengamatan, tes, dan dokumentasi dengan cara pengorganisasian data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat simpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.³⁹

Analisis data sangat penting dilakukan dalam mengelola data yang sudah dikumpulkan oleh peneliti untuk diperoleh arti dan makna yang berguna dalam menganalisis penelitian terkait pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas VIII di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti secara sistematis untuk menganalisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan yaitu MTs Negeri 1 Sidenreng

Rappang. Reduksi data meliputi:

- a. Meringkas data,
- b. Mengkode,
- c. Menelusuri tema,
- d. Membuat gugus-gugus.⁴⁰

Reduksi data bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menemukan gambaran yang lebih spesifik terhadap data yang masih

³⁹ Siti Fadjarajani, et al., eds., *Metodologi Penelitian Multidisipliner* (Gorontalo: Ideas Publishing, 2020), h.201.

⁴⁰ Ahmad Rijali, 'Analisis Data Kualitatif', *Jurnal Alhadharah*. 17.33 (2018), h.91.

simpang siur sehingga pada tahap ini, peneliti akan memilih dan mengurutkan data yang akan digunakan.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan proses pengumpulan informasi yang disusun berdasarkan kategori atau pengelompokan-pengelompokan yang diperlukan. Tujuan penyajian ini adalah untuk menggabungkan informasi sehingga dapat menggambarkan keadaan yang terjadi. Dalam hal ini, agar peneliti tidak kesulitan dalam penguasaan informasi baik secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari hasil penelitian, maka peneliti harus membuat teks naratif, matriks, atau grafik untuk memudahkan penguasaan informasi atau data tersebut.⁴¹

Dalam penelitian ini, penyajian data yang dibuat oleh peneliti berupa teks naratif dan rekaman video dari data yang telah didapatkan melalui observasi, tes dan wawancara terkait pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas VIII di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Rangkaian selanjutnya yang juga penting untuk dilakukan seorang peneliti adalah melakukan resensi (kesimpulan). Dalam membuat kesimpulan mesti harus diverifikasi ketika penelitian berlangsung dengan cara:

- a. Mereviuw ulang selama penulisan,
- b. Meninjau ulang catatan di lapangan,
- c. Bertukar pikiran dengan teman sejawat untuk mengembangkan kesepakatan intersubjektif,

⁴¹ Sirajuddin Saleh, *Analisis Data Kualitatif* (Makassar: Pustaka Ramadhan, 2017), h.181.

- d. Usaha-usaha lain yang lebih luas dalam menentukan temuan dalam salinan untuk seperangkat data yang ada.⁴²

Penarikan kesimpulan bertujuan untuk memberikan hasil akhir yang lebih jelas dari penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini, ada dua kemungkinan yang akan terjadi yaitu pemanfaatan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran IPS dapat meningkatkan kreativitas peserta didik atau pemanfaatan tiktok sebagai media pembelajaran IPS tidak efisien dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.



⁴² Ahmad dan Muslimin, 'Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif', *Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies*, 1.1, (2021), h. 184.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN.

1. Pemahaman Peserta Didik Kelas VIII di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang terhadap Pemanfaatan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada tanggal 29 Mei 2023 pukul 12:50 s.d 13:30 ini dimulai dengan kegiatan observasi dan wawancara untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik kelas VIII.D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang terkait media pembelajaran dari aplikasi tiktok. Pemahaman diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengenal, menafsirkan, serta mampu untuk menerangkan hal-hal yang bersumber dari apa yang disampaikan, diperdengarkan dan diinstruksikan kepadanya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti mengetahui bahwa terdapat 88% atau 22 orang dari 25 peserta didik kelas VIII.D belum memahami pemanfaatan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran namun mereka sudah menggunakan aplikasi tiktok sejak dulu tetapi hanya sebagai wadah hiburan. Hasil wawancara langsung dengan Nadifah Rahmah Salsabilah selaku salah satu perwakilan dari peserta didik kelas VIII.D mengatakan bahwa:

“Saya mempunyai aplikasi tiktok dan saya pun suka menggunakannya tetapi hanya untuk menonton konten lucu-lucu dan masak-masak di waktu luang saja.”⁴³

Mengamati penjelasan yang telah diuraikan oleh salah satu peserta didik di atas maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi tiktok memang memiliki daya tarik

⁴³ Nadifah Rahmah Salsabilah, Peserta Didik Kelas VIII.D MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang, wawancara di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang, 29 Mei 2023

tersendiri bagi penggunaannya sehingga hal tersebut dapat dimanfaatkan guru kearah yang lebih positif yaitu penggunaannya pada proses pembelajaran karena ada atau tidak adanya pengawasan dari guru, peserta didik tetap akan menggunakannya. Dan untuk menghindari pengaruh negatif yang dapat diciptakan dari penggunaan tiktok, modifikasi aplikasi sebagai media pembelajaran sangatlah tepat untuk menambah inovasi pembelajaran serta meningkatkan kreativitas peserta didik.

2. Pemanfaatan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas VIII di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus diselenggarakan sebanyak 2 x pertemuan yaitu siklus pertama (I) dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 31 Mei 2023 dan 7 Juni 2023. Kemudian siklus kedua (II) dilaksanakan pula pada hari Rabu, tanggal 14 juni 2023 dan 21 Juni 2023 dengan alokasi waktu yang sama yaitu 08:35-09:55. Namun sebelum tindakan kelas dilaksanakan, ada beberapa hal yang dilakukan serta dipersiapkan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

Pra Tindakan

- a. Konsultasi dengan guru IPS kelas VIII.D terkait pelaksanaan penelitian dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu hp/gadget.
- b. Menentukan jadwal pelaksanaan siklus I dan II dengan guru IPS kelas VIII.D. Maka dari itu, sesuai dengan persetujuan penelitian akan dilaksanakan berdasarkan jadwal pembelajaran yang telah ditentukan oleh pihak madrasah.

4.1 Jadwal Pelaksanaan Siklus

Hari	Alokasi Waktu
Setiap Hari Rabu	08:35 – 09:35

- c. Melakukan observasi untuk mengetahui proses pembelajaran di dalam kelas sekaligus mewawancarai peserta didik kelas VIII.D terkait pemahaman yang mereka miliki terhadap pemanfaatan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran.
- d. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terkait materi kegiatan ekonomi, pelaku ekonomi, dan cara membuat media pembelajaran IPS dari aplikasi tiktok.
- e. Membuat lembar tes tingkat kreativitas untuk peserta didik kelas VIII.D yang akan digunakan selama pertemuan siklus I dan siklus II
- f. Berdiskusi dengan peserta didik terkait alat dan bahan yang harus dipersiapkan pada pertemuan selanjutnya yaitu:
 - 1) Hp/gadget
 - 2) Kuota internet
 - 3) Aplikasi tiktok dan beberapa aplikasi lain yang mendukung pembuatan media pembelajaran seperti KineMaster atau CapCut.

Siklus I

a. Perencanaan

- 1) Menyiapkan materi terkait kegiatan ekonomi, pelaku ekonomi, dan cara membuat media pembelajaran IPS dari aplikasi tiktok yang telah disusun pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- 2) Menyiapkan lembar tes siklus I yang akan digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas peserta didik.
- 3) Memeriksa persiapan alat dan bahan yang akan digunakan peserta didik sebelum memulai kegiatan pembelajaran.

- 4) Menyiapkan alat dokumentasi penelitian yaitu hp/gadget

b. Pelaksanaan Tindakan

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, terlebih dahulu peneliti akan menuntun peserta didik untuk melantunkan Asmaul Husna dan berdoa agar pembelajaran berjalan dengan nyaman dan lancar. Setelah itu, peneliti akan memeriksa kehadiran serta mengecek alat dan bahan yang dibawa peserta didik untuk digunakan dalam proses pembelajaran yaitu Hp/Gadget, aplikasi tiktok, serta aplikasi pendukung lain yang dibutuhkan seperti KineMaster atau CapCut. Selanjutnya peneliti menyampaikan kompetensi yang akan dicapai pada pertemuan pertama siklus I ini yaitu:

- 1) Memahami dan dapat membedakan macam-macam kegiatan ekonomi dan pelaku ekonomi
- 2) Memahami cara menggunakan aplikasi KineMaster atau CapCut
- 3) Memahami cara membuat media pembelajaran IPS dari aplikasi tiktok

Berikutnya pada kegiatan inti pertemuan pertama (1), peneliti membagikan link materi pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya terkait pembahasan kegiatan ekonomi dan pelaku ekonomi suatu perekonomian kepada setiap peserta didik kelas VIII.D melalui grup kelasnya. Pembuatan media tersebut juga sekaligus peneliti jadikan sebagai contoh media pembelajaran IPS dari aplikasi tiktok karena masih banyak yang belum mengetahuinya. Kemudian pada saat peserta didik sudah mencatat, memahami materi, dan mengetahui bentuk media pembelajaran IPS maka peneliti akan mengajarkan cara membuatnya yaitu dengan memanfaatkan aplikasi edit video seperti KineMaster atau CapCut dan filter *Green Screen* yang ada di aplikasi tiktok.

Peneliti memilih menggunakan aplikasi KineMaster atau CapCut dalam pembuatan media pembelajaran IPS ini dikarenakan fitur yang ada didalamnya terbilang lengkap dan cukup mudah untuk digunakan serta dipahami oleh peserta didik kelas VIII.D. Sedangkan *Green Screen* yang merupakan salah satu filter layar hijau dipilih karena dapat digunakan oleh penggunanya untuk mengemukakan serta menjelaskan pendapat dari video atau gambar yang telah dibuat. Dan selama proses penjelasan materi, peneliti juga akan menjawab pertanyaan peserta didik apabila ada yang masih kurang jelas untuk dipahami.

Pada pertemuan 2, peneliti sudah melakukan tes untuk mengetahui sejauh mana tingkat kreativitas peserta didik kelas VIII.D berhasil.

Kegiatan terakhir, peneliti menyampaikan kompetensi yang akan dicapai pada pertemuan selanjutnya yaitu siklus II.

c. Pengamatan

Adapun data yang diperoleh dari pengamatan pada siklus pertama (I) yaitu:

Tabel 4.2 Tingkat Kreativitas Peserta Didik Kelas VIII.D (Siklus I)

No	Nama	Indikator				Keterangan
		Kelancaran Berpikir	Keluwesannya Berpikir	Elaborasi	Keaslian	
1	A. AR	MM	MM	MM	MM	
2	A. MBK	MM	BM	MM	MM	
3	AI	MSH	MM	MM	MM	
4	MAM	MM	BM	MM	MM	
5	MD	MM	BM	BM	MM	
6	M. ARB	BM	BM	BM	BM	Tidak Hadir (Alpa)
7	M. FR	MM	MM	BM	MM	

8	M. MBT	MM	BM	BM	MM	
9	MN	MM	BM	MM	MM	
10	MRZ	MM	BM	BM	MM	
11	RK	MM	MM	MM	MM	
12	SM	MM	BM	BM	MM	
13	TH	MSH	MM	MM	MM	
14	AD	MM	BM	MM	MM	
15	EA	MM	BM	BM	MM	
16	EI	MM	BM	BM	MM	
17	FADR	MM	BM	MM	MM	
18	IRRB	MM	BM	MM	MM	
19	IQ	MM	BM	BM	MM	
20	NRS	MM	BM	BM	MM	
21	NAI	MM	BM	MM	MM	
22	NR	MSH	MM	MSH	MM	
23	NAR	MM	BM	MM	MM	
24	WSV	MM	BM	MM	MM	
25	WSB	MM	BM	MM	MM	

Hasil pengamatan di atas menunjukkan bahwa ada beberapa peserta didik kelas VIII.D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang yang sudah mencapai tingkat kreativitas **Meningkat Sesuai Harapan** tetapi belum mencapai kriteria keberhasilan yang diinginkan oleh peneliti yaitu **70%**. Dan untuk mengetahui secara jelas tingkat keberhasilan kreativitas peserta didik, maka dapat dilihat pada tabel persentase di bawah ini:

Tabel 4.3 Persentase Tingkat Kreativitas Peserta Didik Kelas VIII.D (Siklus I)

Indikator	Hasil Pengamatan			
	BM	MM	MSH	SM
Kelancaran Berpikir	1	21	3	0
	4%	84%	12%	0%
Keluwesannya Berpikir	19	6	0	0
	76%	24%	0%	0%
Elaborasi	10	15	0	0
	25%	60%	0%	0%
Keaslian	1	23	1	0
	4%	92%	4%	0%

Berdasarkan deskripsi tabel persentase siklus pertama (I) diatas, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Peserta didik kelas VIII.D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang yang memiliki kelancaran berpikir yaitu ada (4%) belum meningkat, (84%) mulai meningkat, (12%) meningkat sesuai harapan, dan (0%) sangat meningkat.
- 2) Peserta didik kelas VIII.D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang yang memiliki keluwesannya berpikir yaitu ada (76%) belum meningkat, (24%) mulai meningkat, (0%) meningkat sesuai harapan, dan (0%) sangat meningkat.
- 3) Peserta didik kelas VIII.D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang yang memiliki kemampuan elaborasi yaitu ada (25%) belum meningkat, (60%)

mulai meningkat, (0%) meningkat sesuai harapan, dan (0%) sangat meningkat.

- 4) Peserta didik kelas VIII.D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang yang memiliki keaslian/originalitas yaitu ada (4%) belum meningkat, (92%) mulai meningkat, (4%) meningkat sesuai harapan, dan 0% sangat meningkat.

d. Refleksi

Melihat tingkat kreativitas peserta didik kelas VIII.D belum meningkat secara maksimal pada siklus I maka peneliti akan melakukan pengamatan siklus II. Pada tahap tersebut, peneliti akan menganalisis kemudian menjelaskan kembali materi yang kurang dipahami peserta didik terkait pembuatan media pembelajaran IPS dari aplikasi tiktok. Berikut hal-hal yang belum dipahami peserta didik kelas VIII.D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang dalam pembuatan media pembelajaran IPS dari aplikasi tiktok yaitu:

- 1) Peserta didik masih keliru dalam menambahkan video atau gambar pada filter *Green Screen*.
- 2) Peserta didik belum mampu mengembangkan media pembelajaran IPS yang dibuat. Pembuatannya masih dengan cara menjelaskan materi berupa kata-kata yang dibuat pada aplikasi edit yaitu KineMaster atau CapCut sehingga terkesan cukup membosankan

Siklus 2

a. Perencanaan

- 1) Menyiapkan evaluasi materi pembelajaran siklus I tentang cara membuat media pembelajaran IPS dari aplikasi tiktok.

- 2) Menyiapkan lembar tes siklus II yang akan digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas peserta didik.
- 3) Memeriksa persiapan alat dan bahan yang akan digunakan peserta didik sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
- 4) Menyiapkan alat dokumentasi penelitian yaitu hp/gadget

b. Pelaksanaan

Selaras dengan pertemuan pada siklus I, dimana kegiatan awal yang dilakukan sebelum belajar adalah melantunkan asmaul husna dan berdoa. Setelah itu, memeriksa kehadiran dan mengecek perlengkapan yang dibawa oleh peserta didik kelas VIII.D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang.

Untuk kegiatan inti pertemuan 1, peneliti memberikan materi terkait apa yang belum dipahami peserta didik pada pertemuan sebelumnya, setelah dilakukan tes tingkat kreativitas tentang cara membuat media pembelajaran IPS dari aplikasi tiktok. Pada siklus II ini peneliti hanya fokus untuk meningkatkan kreativitas sehingga pengamatan/tes tingkat kreativitas peserta didik dilihat dari hasil akhir media pembelajaran IPS yang telah selesai dikerjakan peserta didik. Namun sebelum diadakan tes pada pertemuan 2, peneliti lebih dulu sudah membagikan materi pembelajaran kepada setiap peserta didik kelas VIII.D pada pertemuan 1 dengan tujuan untuk dipersiapkan terlebih dahulu agar tidak memakan waktu terlalu banyak dalam pembuatan mediana. Hal tersebut disebabkan karena alokasi waktu yang digunakan dalam pembelajaran pun tidak cukup apabila materinya tidak dipersiapkan dari awal.

Kegiatan akhir, peneliti menyampaikan iktikad/motivasi kepada peserta didik untuk terus mengasah kreativitas yang dimilikinya karena hal tersebut tentunya akan

sangat berguna bagi masa depan dalam memecahkan masalah yang akan dihadapi nantinya dalam dunia pekerjaan.

c. Pengamatan

Adapun data yang diperoleh dari hasil pengamatan pada siklus kedua (II) ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas peserta didik kelas VIII.D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.4 Tingkat Kreativitas Peserta Didik Kelas VIII.D (Siklus II)

No	Nama	Indikator				Keterangan
		Kelancaran Berpikir	Keluwesannya Berpikir	Elaborasi	Keaslian	
1	A. AR	MSH	MM	MSH	MSH	
2	A. MBK	MM	MM	MSH	MSH	
3	AI	SM	MSH	MSH	MSH	
4	MAM	MSH	MSH	MSH	MSH	
5	MD	MSH	MSH	MSH	MM	
6	M. ARB	MM	MM	MSH	MSH	
7	M. FR	MSH	MSH	MM	MSH	
8	M. MBT	MSH	MSH	MM	MSH	
9	MN	MSH	MSH	MSH	MSH	
10	MRZ	MSH	MM	MM	MSH	
11	RK	MSH	MSH	MSH	MSH	
12	SM	MSH	MM	MM	MSH	
13	TH	SM	MSH	MSH	SM	
14	AD	MSH	MSH	MSH	MSH	
15	EA	MSH	MSH	MSH	MM	

16	EI	MSH	MSH	MSH	MSH	
17	FADR	MSH	MSH	MSH	MSH	
18	IRRB	MSH	MSH	MM	MSH	
19	IQ	MSH	MSH	MSH	MSH	
20	NRS	MSH	MSH	MM	MSH	
21	NAI	SM	MSH	MSH	MSH	
22	NR	SM	MSH	SM	MSH	
23	NAR	MSH	MSH	MSH	SM	
24	WSV	SM	MSH	MSH	MSH	
25	WSB	MSH	MSH	MSH	MSH	

Dari hasil pengamatan siklus I ke siklus II dapat diperhatikan dengan jelas bahwa tingkat kreativitas peserta didik kelas VIII.D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang sudah mengalami peningkatan yang cukup tinggi, dimana pada siklus I tingkat kreativitasnya masih berada pada tahap MM=Mulai Meningkatkan bahkan masih ada yang stagnan di tahap BM=Belum Meningkatkan sama sekali karena tidak hadir sehingga harus dilakukan pengamatan siklus ke II agar mencapai kriteria yang diinginkan sebelumnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel persentase berikut ini:

Tabel 4.5 Persentase Tingkat Kreativitas Peserta Didik Kelas VIII.D (Siklus II)

Indikator	Hasil Pengamatan			
	BM	MM	MSH	SM
Kelancaran Berpikir	0	2	18	5
	0%	8%	72%	20%
Keluwesannya Berpikir	0	5	20	0

	0%	20%	80%	0%
Elaborasi	0	6	18	1
	0%	24%	72%	4%
Keaslian	0	2	21	2
	0%	8%	84%	8%

Berdasarkan deskripsi tabel persentase pada siklus kedua (II) mengenai tingkat kreativitas peserta didik diatas yang sudah mencapai kriteria keberhasilan yang diinginkan, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Peserta didik kelas VIII.D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang yang memiliki kelancaran berpikir yaitu ada (0%) belum meningkat, (8%) mulai meningkat, (72%) meningkat sesuai harapan, dan (20%) sangat meningkat.
- 2) Peserta didik kelas VIII.D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang yang memiliki keluwesan berpikir yaitu ada (0%) belum meningkat, (20%) mulai meningkat, (80%) meningkat sesuai harapan, dan (0%) sangat meningkat.
- 3) Peserta didik kelas VIII.D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang yang memiliki kemampuan elaborasi yaitu ada (0%) belum meningkat, (24%) mulai meningkat, (72%) meningkat sesuai harapan, dan (4%) sangat meningkat.
- 4) Peserta didik kelas VIII.D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang yang memiliki keaslian/originalitas yaitu ada (0%) belum meningkat, (8%) mulai meningkat, (84%) meningkat sesuai harapan, dan (8%) sangat meningkat.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan siklus II di atas, menunjukkan bahwa tingkat kreativitas peserta didik kelas VIII.D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang sudah mencapai kriteria keberhasilan sesuai dengan apa yang telah direncanakan

sebelumnya yaitu minimal **70%** atau sudah mencapai tahap **MSH= Meningkatkan Sesuai Harapan**.

B. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Mata pelajaran IPS yang memiliki lingkup materi cukup luas seperti ekonomi, sosiologi, sejarah, politik, geografi, antropologi, psikologi, dan analisis gender memang pada dasarnya membutuhkan media pembelajaran karena jika hanya dijelaskan secara teori saja maka peserta didik akan sulit untuk memahami materi karena penjelasannya yang hampir serupa. Sama halnya yang dikemukakan oleh guru IPS kelas VIII.D yaitu ibu Nurjannah Jamal bahwa:

“Mereka belum bisa membedakan macam-macam kegiatan ekonomi dan pelaku ekonomi padahal saya sudah menjelaskan terkait materi pembelajaran tersebut.⁴⁴”

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan pesan dan isi pembelajaran apalagi ketika melibatkan aplikasi tiktok sebagai mediana yang juga dapat membantu peserta didik untuk terus menerus berekspresi dengan caranya sendiri sehingga lambat laun kreativitasnya pun akan terasah. Namun apakah peserta didik kelas VIII.D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang memahami pemanfaatan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran. Tentunya tidak, melihat dari hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti dengan mewawancarai seluruh peserta didik yang ada di kelas. Mereka terlihat bingung dan masih bertanya-tanya apakah aplikasi memang tiktok benar bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Dari hasil peninjauan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa mereka memang belum memahami penggunaan aplikasi tiktok

⁴⁴ Nurjannah Jamal, Guru IPS Kelas VIII.D MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang, *wawancara di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang*, 29 Mei 2023

dalam dunia pendidikan terutama pemanfaatannya sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Aplikasi tiktok yang notabenehnya adalah sosial media, membuat kalangan remaja seperti peserta didik kelas VIII.D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang tertarik untuk menggunakannya tetapi tujuannya hanya untuk dijadikan sebagai media hiburan saja sehingga sangatlah penting peran guru dalam mengupgrade inovasi pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tuntutan zaman dan tren yang sedang mereka minati. Kecocokan media pembelajaran dengan apa yang mereka inginkan dapat juga mendorong keaktifan serta keingintahuan peserta didik terhadap hal baru yang ditemuinya.

Selanjutnya apakah memang pemanfaatan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran IPS dapat meningkatkan kreativitas peserta didik seperti yang telah dikemukakan sebelumnya. Tentunya bisa, terbukti dari hasil pengamatan yang telah dilakukan pada peserta didik kelas VIII.D menunjukkan bahwa adanya perubahan yang signifikan dari tingkat kreativitas sebelum pelaksanaan dan setelah melewati 2 siklus pembelajaran pembuatan media pembelajaran IPS dari aplikasi tiktok di dalam ruangan kelas.

Terbukti dari hasil observasi pertama, masih ada beberapa peserta didik kelas VIII.D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang yang sama sekali belum bisa membuat media pembelajaran IPS apalagi jika itu melibatkan aplikasi tiktok sebagai wadah pembuatannya. Kemudian pada siklus I dan II, kreativitas peserta didik kelas VIII.D pada indikator kelancaran berpikir meningkat dari (BM=4%, MM=21%, MSH=12%, SM=0%) menjadi (BM=0%, MM=8%, MSH=72%, SM=20%). Indikator keluwesan berpikir meningkat dari (BM=76%, MM=24%, MSH=0%, SM=0%) menjadi

(BM=0%, MM=20%, MSH=80%, SM=0%). Indikator elaborasi meningkat dari (BM=25%, MM=60%, MSH=0%, SM=0%) menjadi (BM=0%, MM=24%, MSH=72%, SM=4%). Dan indikator originalitas/keaslian meningkat dari (BM=4%, MM=92%, MSH=4%, SM=0%) menjadi (BM=0%, MM=8%, MSH=84%, SM=8%). Sehingga pada penelitian pemanfaatan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas VIII.D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang ini dinyatakan berhasil.

Hasil penelitian ini sejalan dengan apa yang telah dikemukakan oleh Firgian Adisaputra, dkk bahwa aplikasi tiktok merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh penggunanya untuk membuat video pendek yang berdurasi 1-3 menit dengan special effect (filter) yang unik dan menarik serta dengan dukungan dari musik yang beragam sehingga pengguna dapat berkreasi dan menyalurkan kreativitasnya dengan berbagai macam gaya.⁴⁵

Pendapat kedua, dikemukakan oleh Tri Buana dan Dwi Maharani bahwa aplikasi tiktok merupakan salah satu media yang dapat membuat seseorang penasaran untuk ikut mencoba menggunakannya sehingga seseorang tersebut khususnya anak-anak akhirnya sangat menyukai baik menjadi pengguna untuk menonton video saja maupun menjadi *conten creator*. Dimana dalam hal ini anak juga akan mengembangkan pola pikir kreatifnya yang secara tidak langsung mereka kembangkan sendiri dan menggali potensi diri melalui aplikasi tiktok. Dan mengembangkan pola pikir kreatif ini ialah mempelajari suatu hal yang baru serta anak juga membuat kepenatannya melalui aplikasi tiktok sebagai salah satu media

⁴⁵ Firgian Adisaputra, Sri Budyartati, dan Apri Kartikasari HS, 'Hubungan Penggunaan Aplikasi TikTok dengan Degradasi Karakter Siswa SD', *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, (2020), h.3.

penghibur kebosanan tetapi mereka dapat menghasilkan suatu karya yang baru penghasil *cuan* yang mereka peroleh dari aplikasi tiktok.⁴⁶



⁴⁶ Tri Buana dan Dwi Maharani, 'Pengguna Aplikasi TikTok (Versi Terbaru) dan Kreativitas Anak', INOVASI, 14.1 (2020).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian pada skripsi ini, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa:

1. Pemahaman peserta didik kelas VIII.D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang yang menganggap pemanfaatan aplikasi tiktok hanya sebagai wadah hiburan saja perlu diarahkan guru agar dapat mengetahui kegunaannya dalam dunia pendidikan yaitu sebagai media pembelajaran. Pengarahan tersebut sangat berguna dalam membantu peserta didik untuk memahami isi materi pembelajaran IPS yang cukup rumit dan hanya terdapat teori didalamnya. Selain itu, dapat juga menghindari pengaruh negatif dari penggunaan aplikasi tiktok.
2. Pemanfaatan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran IPS dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas VIII.D di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang. Peningkatan kreativitas tersebut bisa dilihat dari hasil pengamatan (*observasi*) siklus I dan II yang setiap siklusnya diadakan sebanyak 2 x pertemuan menunjukkan perkembangan yang sangat baik, dari yang awalnya belum mengetahui sama sekali tentang cara membuat media pembelajaran IPS dari aplikasi tiktok hingga pada akhirnya peserta didik bisa meningkatkan kreativitasnya hingga mencapai kategori keberhasilan 70% atau tahap MSH= meningkat sesuai harapan yang peneliti inginkan. Dimana pada siklus I kategori meningkat sesuai harapan dengan indikator kelancaran berpikir berada pada tingkat 12%, keluwesan berpikir 0%, elaborasi 0%, dan

originalitas 4%. Sedangkan pada siklus II kategori meningkat sesuai harapan dengan indikator kelancaran berpikir berada pada tingkat 72%, keluwesan berpikir 80%, elaborasi 72%, dan originalitas 84%.

B. Saran

1. Bagi peserta didik

Setelah penelitian ini, peserta didik diharapkan untuk selalu mempertajam kreativitas yang ada pada dirinya. Selain itu, peserta didik juga diharapkan untuk sering-sering tampil di depan umum maupun didepan kamera untuk menjelaskan sesuatu agar kepercayaan dirinya akan terus meningkat.

2. Bagi Guru

Sebagai seorang pendidik pada era 5.0 maka guru diharapkan mampu untuk terus mengembangkan inovasi pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital. Aplikasi tiktok yang notabenehnya adalah bagian dari teknologi diharapkan mampu menjadi salah satu kontribusi pemikiran bagi guru khususnya untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan mampu untuk lebih aktif dalam memperhatikan serta menginstruksikan kepada tenaga pendidiknya agar selain mengajar, guru juga harus mampu untuk terus mencari alternatif baru dalam meningkatkan kreativitas peserta didiknya melalui praktek langsung di kelas pada saat berlangsungnya proses pembelajaran agar pembelajaran tidak menjadi pasif dan terlalu monoton ke guru saja.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan mampu untuk membantu peneliti lain yang sejenis agar memperoleh hasil yang lebih luas lagi.



DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

Ahmad dan Muslimin, "Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif" dalam *Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies*, 1.1. (2021).

Adisaputra, Firgiani, Sri Budiyartati, dan Apri Kartikasari HS, 'Hubungan Penggunaan Aplikasi TikTok dengan Degradasi Karakter Siswa SD', *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, (2020).

Adawiyah, Dwi Putri Robiatul, 'Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang', *Jurnal Komunikasi*, 14.2 (2020).

Ananda, Rusydi, 'Perkembangan Teknologi Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap perkembangan peserta didik', *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Keislaman*. 6.1 (2017).

Arikunto, Suharsimin. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.

Ahdar, Musyarif, Isna Humaerah, 'Eksistensi Media Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia', *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 7.1 (2021).

Basrowi, Suwandi. *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

Buana, Tri dan Dwi Maharani, 'Pengguna Aplikasi TikTok (Versi Terbaru) dan Kreativitas Anak', *INOVASI*, 14.1 (2020).

Fradjarajani, Siti, et al., eds., 2020. *Metodologi Penelitian Multidisipliner*. Gorontalo: Ideas Publishing.

Fatimah, Suci Dewi, Cahyo Hasanuddin, Ahmad Kholiqul Amin, 'Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Mendemonstrasikan Teks Drama di SMP IT IT Syakur Al Marzuqi"', *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 1.2 (2021).

- Hasan, Muhammad, et al., eds. 2021. *Media Pembelajaran*. Klanten: Tahta Media Group
- Indonesia, 'Republik, 'Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia'.
- Indonesia, Tiktok, 'Rayakan Hari Pendidikan Nasional, TikTok Indonesia Luncurkan Buku Panduan #SamaSamaBelajar untuk Tingkatan Keberagaman Konten Edukasi'.
- <https://newsroom.tiktok.com/in-id/> (5 Mei 2021)
- (Catatan: 7 Februari 2023 adalah tanggal ketika situs tersebut diakses)
- Kemendikbud, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah* (2014).
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*, Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016.
- Khasanah, Nurul. 'Penggunaan Media TikTok dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di SMPN 2 Gempol', *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 2.2 (2022).
- Lestari, Ika dan Linda Zakiah, 2019, *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*, Jakarta: Erzatama Karya Abadi
- Lauz, Abu Anas Ali Bin Husain Abu, Kupas Tuntas tentang Tawasul, Penerjemah M. Ash Rasyid, dan Fathul Arifin, Jakarta: Darus Sunnah Press, 2006.
- Miarso, Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Muhson, Ali, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII.2 (2010).
- Made Astawa, Ida Bagus, *Pengantar Ilmu Sosial*, Depok: Rajawali Pers, 2017.
- Ma'rufah Rohmanurmeta, Fauzatul dan Candra Dewi, 2019. *Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial*, Madiun: UNIPMA Press.
- Mu'alimin dan Rahmat Arofah Hari Cahyadi. *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik*, Yogyakarta: Gading Pustaka, 2014.

- Nasution, S, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali, 1991.
- Nur, Subhan, *Membangun Pribadi Kreatif*, Bandung: Rineka Cipta, 2002.
- Nurchaili, 'Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16.6, (2010).
- Nanda, Indra. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif*, Indramayu: CV.Adanu Abimata, 2021.
- Pittariawati, 'Penggunaan Model Pembelajaran Inside-Outside Circle Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMA Kelas XI Pada Materi Teks Prosedur', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4.1 (2020).
- Puryanti, Yosi Wulandari, dan Sarno R. Sudiby, 'Pemanfaatan Aplikasi TikTok sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Puisi Siswa Kelas VIII SMPN 257 Jakarta', *Journal Of Language and Literature Studies*, 2.2 (2022).
- Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Banjarmasin: Antasari Press, 2011.
- Rijali, Ahmad, 'Analisis Data Kualitatif', *Jurnal Alhadharah*, 17.33 (2018).
- Saleh, Sirajuddin, *Analisis Data Kualitatif*, Makassar: Pustaka Ramadhan, 2017.
- Susanti, Eka dan Henni Endayani. 2018. *Konsep Dasar IPS*, Sampali Medan: CV. Widya Puspita
- Sitorus, Fredrick Gerhad. 2018. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik-Tok terhadap Perilaku anak (Studi pada Pengguna Aplikasi Tik-Tok pada Remaja di Kota Medan)". Skripsi Sarjana, Jurusan Ilmu Komunikasi: Medan.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* Bandung: Alfabeta, CV. 2010.
- Sasmita, Bambang Hudiono, dan Asep Nurasangaji, 'Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran problem posing pada materi bangun datar', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4.1 (2015).
- Suminar, Dewi, 'Penerapan Teknologi sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2*, 2.1 (2019).

- Safutri, Novi. 2021. "*Pemanfaatan Media Sosial TikTok sebagai Media Presentasi Diri (Studi di Kalangan Remaja SMPN 2 Ukui Kabupaten Pelalawan*". Skripsi Sarjana, Jurusan Ilmu Komunikasi: Pekanbaru.
- Dendi Tri Suarno and Sukirno, 'Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Tema Pemanfaatan dan Pelestarian Sungai untuk Siswa Kelas VII SMP', *Jurnal Pendidikan IPS*, 2.2 (2015).
- Taubah, Miftachul, 'Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kalam', *Mu'allim Jurnal Pendidikan Islam*, 2.1, (2020).
- Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Vidya Fakhriyani, Diana, 'Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini', *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, 4.2 (2016).
- Miftachul Zannah Putri Dalla Yuba,"*Pemanfaatan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran Fotografi Produk Menggunakan Smartphone pada Akun TikTok @Nasionp*". Skripsi Sarjana, Jurusan Konsentrasi Jurnalistik: Surabaya.

LAMPIRAN-LAMPIRAN





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307

**VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
PENULISAN SKRIPSI**

NAMA MAHASISWA	:	NURHAYATI
NIM	:	19.1700.021
FAKULTAS	:	TARBIYAH
PRODI	:	TADRIS IPS
JUDUL	:	PEMANFAATAN APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 SIDENRENG RAPPANG

**LEMBAR WAWANCARA PESERTA DIDIK
KELAS VIII MTs NEGERI 1 SIDENRENG RAPPANG**

NAMA :
KELAS :
HARI/TANGGAL :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah dengan baik semua pertanyaan sebelum anda menjawab.
2. Berilah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan memberi tanda (✓) pada jawaban yang anda pilih.
3. Berilah komentar mengapa anda memilih jawaban tersebut.
4. Pengisian lembar pertanyaan di bawah ini tidak akan mempengaruhi nilai semester anda, isilah dengan cermat dan teliti sesuai dengan kondisi dalam diri anda

No	Pertanyaan	Jawaban		Komentar
		Ya	Tidak	
1	Apakah anda mengetahui aplikasi tiktok?			
2	Apakah anda menggunakan aplikasi tiktok?			
3	Apakah anda bisa membuat video tiktok?			
4	Apakah anda pernah melihat aplikasi tiktok dijadikan sebagai media pembelajaran IPS?			
5	Jika membuat media pembelajaran dari aplikasi tiktok, apakah anda bisa?			

**LEMBAR PENILAIAN PESERTA DIDIK
KELAS VIII DI MTs NEGERI 1 SIDENRENG RAPPANG**

Mata Pelajaran :
Topik :
Kelas :
Hari/Tanggal :

No	Nama	Indikator Penilaian				Keterangan
		Kelancaran Berpikir	Keluwesannya Berpikir	Elaborasi	Originalitas	
1						
2						
3						
4						
5						

Kategori Nilai:

BM = Belum Meningkatkan
MM = Mulai Meningkatkan
MSH = Meningkatkan sesuai Harapan
SM = Sangat Meningkatkan

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai dengan judul di atas, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan

Parepare, 26 Juli 2023

Mengetahui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Prof. Dr. Hj. Hamdanah Said, M.Si.
NIP. 19581231 198603 1 118



Herlan Sanjaya, S.T., M.Kom
NIP. 2007128601



SK PEMBIMBING


**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBİYAH
NOMOR : 2719 TAHUN 2022
TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH

Menimbang : a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi mahasiswa tahun 2022.
b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi mahasiswa.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
7. Keputusan Menteri Agama Nomor 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare;
10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Memperhatikan : a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Petikan Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2022, tanggal 17 November 2021 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2022.
b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 494 Tahun 2022, tanggal 31 Maret 2022 tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Tahun 2022.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE TAHUN 2022;**

Kesatu : Menunjuk saudara; 1. Dr. Hj. Hamdanah Said, M.Si.
2. Herlan Sanjaya, S.T., M.Kom
Masing-masing sebagai pembimbing utama dan pendamping bagi mahasiswa :
Nama : Nurhayati
NIM : 19.1700.021
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pemamfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kreatifitas Guru IPS di SMP Negeri 1 Baranti

Kedua : Tugas pembimbing utama dan pendamping adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan proposal penelitian sampai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;

Ketiga : Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada anggaran belanja IAIN Parepare;

Keempat : Surat keputusan ini diberikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Parepare
Pada Tanggal : 01 Agustus 2022

Dekan,

Zulfah



SURAT PERMOHONAN REKOMENDASI IZIN PENELITIAN DARI IAIN PAREPARE

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Alamat : Jl. Amal Bakti No. 08 Soreang Parepare 91132 Telp (0421) 21307 Fax:24404
PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B.2071/ln.39/FTAR.01/PP.00.9/05/2023 24 Mei 2023
Lampiran : 1 Bundel Proposal Penelitian
Hal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Bupati Sidrap
C.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di,-
Kab. Sidrap

Assalamu Alaikum Wr. Wb.
Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: Nurhayati
Tempat/Tgl. Lahir	: Malaysia, 6 April 2001
NIM	: 19.1700.021
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah/ Tadris IPS
Semester	: XII (Dua Belas)
Alamat	: Jl. A. Balla, Kec. Baranti, Kab. Sidenreng Rappang

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kab. Sidrap dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "**Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas VIII Di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang**". Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Mei sampai bulan Juni Tahun 2023.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.


Dekan
Dr. Zulfah, M.Pd.
NIP. 19630420 200801 2 010

Tembusan:
1 Rektor IAIN Parepare
2 Dekan Fakultas Tarbiyah

**SURAT REKOMENDASI PENELITIAN DARI DINAS
PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU**


PEMERINTAH KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
JL. HARAPAN BARU KOMPLEKS SKPD BLOK A NO. 5 KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG
PROVINSI SULAWESI SELATAN
Telepon (0421) - 3590005 Email : pisp_sidrap@yahoo.co.id Kode Pos : 91611

IZIN PENELITIAN
Nomor : 258/IP/DPMTSP/5/2023

DASAR

1. Peraturan Bupati Sidenreng Rappang No. 1 Tahun 2017 Tentang Pendelegasian Kewenangan di Bidang Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Sidenreng Rappang
2. Surat Permohonan **NURHAYATI** Tanggal **26-05-2023**
3. Berita Acara Telaah Administrasi / Telaah Lapangan dari Tim Teknis **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE** Nomor **B.2071/In.39/FTAR.01/PP.00.9/05/20** Tanggal **24-05-2023**

MENGIZINKAN

KEPADA
NAMA : **NURHAYATI**
ALAMAT : **LK. III BARANTI, KEL. BARANTI, KEC. BARANTI**
UNTUK : melaksanakan Penelitian dalam Kabupaten Sidenreng Rappang dengan keterangan sebagai berikut :

NAMA LEMBAGA / : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**
UNIVERSITAS

JUDUL PENELITIAN : **PEMANFAATAN APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS VIII DI MTs NEGERI 1 SIDENRENG RAPPANG**

LOKASI PENELITIAN : **MTs NEGERI 1 SIDENRENG RAPPANG**

JENIS PENELITIAN : **PENELITIAN TINDAKAN KELAS**
LAMA PENELITIAN : **26 Mei 2023 s.d 30 Juni 2023**

Izin Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
Dikeluarkan di : Pangkajene Sidenreng
Pada Tanggal : 26-05-2023




Biaya : Rp. 0,00

Tembusan :

1. MTs NEGERI 1 BARANTI
2. REKTOR INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
3. DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

SURAT KETERANGAN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1
Jalan Poros Pinrang No. 1A Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang Telepon (0421) 3683897 Kotak Pos 91652
Email : admin@mtsn1sidrap.sch.id Website: www.mtsn-1sidrap.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 296 /MTs.21.18.0001/TL.00/07/2023

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penyusunan Skripsi Bagi Mahasiswa Tahap Akhir Penyelesaian studi dilingkup Institut Agama Islam Negeri Parepare, maka saya yang bertanda tangan di bawah :

Nama : Mustari, S.P.,M.P.
NIP : 196904171999031002
Instansi : Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Sidenreng Rappang

Dengan ini menerangkan bahwa

- Nama Mahasiswa : Nurhayati
- NIM : 19.1700.021
- Institusi : Institut Agama Islam Negeri Parepare
- Prodi : Tadris IPS
- Judul Skripsi : "Pemanfaatan Aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan Kreativitas peserta didik kelas VIII di MTsN Negeri 1 Sidenreng Rappang "
- Lokasi Penelitian : Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Sidenreng Rappang

Sesuai dengan judul penelitian di atas, maka Kami tidak merasa keberatan apabila mahasiswa yang bersangkutan melaksanakan penelitian selama 1 (Satu) bulan di Instansi kami.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya, atas kerjasamanya diucapkan terima kasih

Baranti, 26 Mei 2023

Pt/Kepala,

Mustari, S.P., M. P.

NIP. 196904171999031002



SURAT KETERANGAN SELESAI MENELITI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1
Jalan Poros Pinrang No. 1A Baranti Kabupaten Sidrap Telepon (0421) 3683897 Kotak Pos 91652
Email : admin@mtsn-baranti.sch.id Website: www.mtsn-baranti.sch.id

KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 177 /MTs.21.18.0001/7/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Sidenreng Rappang menerangkan bahwa :

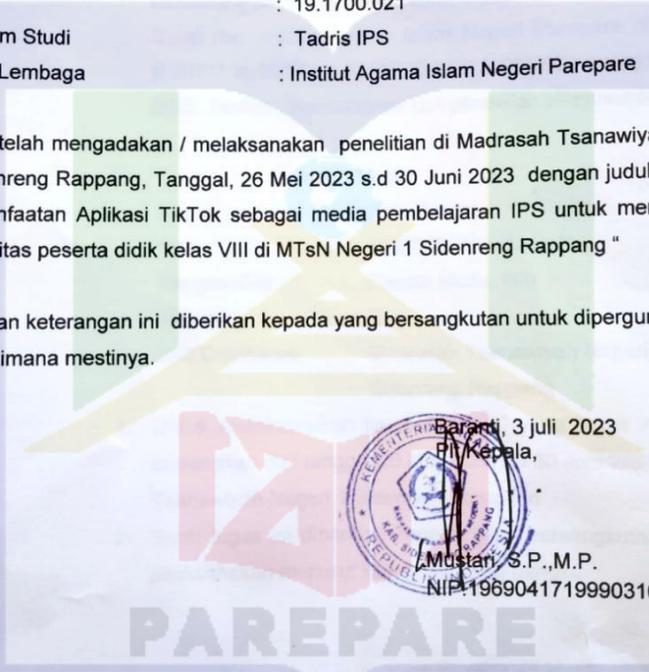
Nama : Nurhayati
N I M : 19.1700.021
Program Studi : Tadris IPS
Nama Lembaga : Institut Agama Islam Negeri Parepare

Benar telah mengadakan / melaksanakan penelitian di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Sidenreng Rappang, Tanggal, 26 Mei 2023 s.d 30 Juni 2023 dengan judul penelitian "Pemanfaatan Aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan Kreativitas peserta didik kelas VIII di MTsN Negeri 1 Sidenreng Rappang "

Demikian keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Baranti, 3 juli 2023
Pi Kepala,

Mustari, S.P.,M.P.
NIP.196904171999031002



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok : Membuat Media Pembelajaran IPS dari Aplikasi TikTok
(Kegiatan Ekonomi dan Pelaku Ekonomi dalam suatu Perekonomian)
Kelas Semester : VIII.D/Genap
Tahun Pelajaran : 2023
Alokasi Waktu : 2 x Pertemuan

A. Kompetensi Inti

1. Pengetahuan
 - a. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
 - b. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
 - c. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan meta kognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
2. Keterampilan
 - a. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Indikator KD pada KI pengetahuan
 - a. Menjelaskan pengertian kegiatan ekonomi dan pelaku ekonomi dalam suatu perekonomian
 - b. Mendeskripsikan macam-macam kegiatan ekonomi dan pelaku ekonomi dalam suatu perekonomian
 - c. Menganalisis perbedaan kegiatan ekonomi dan pelaku ekonomi dalam suatu perekonomian
 - d. Menganalisis cara membuat media pembelajaran IPS dari aplikasi tiktok

2. Indikator KD pada KI keterampilan
 - a. Menyajikan hasil kajian tentang analisis membuat media pembelajaran IPS dari aplikasi tiktok (kegiatan ekonomi dan pelaku ekonomi dalam suatu perekonomian)

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari uraian materi di bawah ini, peserta didik diharapkan mampu;

- a. Menjelaskan pengertian kegiatan ekonomi dan pelaku ekonomi dalam suatu perekonomian
- b. Mendeskripsikan macam-macam kegiatan ekonomi dan pelaku ekonomi dalam suatu perekonomian
- c. Menganalisis perbedaan kegiatan ekonomi dan pelaku ekonomi dalam suatu perekonomian
- d. Menganalisis cara membuat media pembelajaran dari aplikasi tiktok

D. Materi Pembelajaran

Membuat Media Pembelajaran IPS dari Aplikasi TikTok (Kegiatan Ekonomi dan Pelaku Ekonomi dalam suatu Perekonomian)

E. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan Kesatu
 - a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (10 menit)
 - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan melantunkan asmaul husnah
 - Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.
 - Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari dan kompetensi yang akan dicapai.
 - b. Kegiatan Inti (60 menit)
 - Guru meminta siswa melihat tayangan video mengenai contoh media pembelajaran IPS dari aplikasi tiktok (kegiatan ekonomi dan pelaku ekonomi dalam suatu perekonomian).
 - Guru meminta peserta didik untuk mencatat setiap materi penting yang dilihat dari tayangan video tersebut.
 - Setelah meringkas, guru akan menjelaskan tentang cara membuat media pembelajaran IPS dari aplikasi tiktok.
 - Lalu guru akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.

- c. Penutup (10 menit)
- Guru memberikan penguatan materi secara mandiri
 - Memberikan informasi kepada peserta didik tentang pelaksanaan tes pada pertemuan selanjutnya
 - Menutup kegiatan belajar mengajar dengan berdoa.

F. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media: Aplikasi TikTok dan Aplikasi KineMaster/ Aplikasi CapCut
2. Alat : Hp/Gadget, Kuota Internet, dan Spidol
3. Bahan : Buku Ajar IPS kelas 8 K13
4. Sumber Belajar : Kemendikbud dan Internet

G. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian
 - a. Kompetensi pengetahuan: Tes tingkat kreativitas peserta didik
 - b. Kompetensi keterampilan: Penilaian proses membuat media pembelajaran IPS dari aplikasi tiktok
2. Instrumen Penilaian (Terlampir)

No	Nama	Indikator				Ket.
		Kelancaran Berpikir	Keluwesannya Berpikir	Elaborasi	Keaslian	
1						
2						
3						
4						
25						

Kategori Nilai:

- BM = Belum Meningkatkan
 MM = Mulai Meningkatkan
 MSH = Meningkatkan sesuai Harapan
 SM = Sangat Meningkatkan

Indikator	Hasil Pengamatan			
	BM	MM	MSH	SM
Kelancaran Berpikir				
Keluwasan Berpikir				
Elaborasi				
Keaslian				

Tingkat Keberhasilan	Kategori
90% - 100%	Sangat Tinggi
80% - 89%	Tinggi
70% - 79%	Cukup
60% - 65%	Rendah
0% - 50%	Sangat Rendah

Tingkat keberhasilan kreativitas peserta didik kelas VIII.D minimal **70%-79%**

Baranti, 29 Mei 2023

Mengetahui,-

Peneliti

Guru Mata Pelajaran

Nurhayati

Nurjannah Jamal, S.S.

NIM

NIP.

**LINK MEDIA PEMBELAJARAN IPS
KELAS VIII.D MTs NEGERI 1 SIDENRENG RAPPANG**

NAMA	LINK
A. AR	https://vt.tiktok.com/ZSLk6nk9e/
A. MBK	https://vt.tiktok.com/ZSLk6gQhE/
AI	https://vt.tiktok.com/ZSLk6ojfJ/
MAM	https://vt.tiktok.com/ZSLNnJDFP/
MD	https://vt.tiktok.com/ZSLkMJP8c/
M. ARB	https://vt.tiktok.com/ZSLNGbNCj/
M. FR	https://vt.tiktok.com/ZSLk6G5tg/
M. MBT	https://vt.tiktok.com/ZSLk6wNvL/
MN	https://vt.tiktok.com/ZSLkM1WQw/
MRZ	https://vt.tiktok.com/ZSLkMebPn/
RK	https://vt.tiktok.com/ZSLk6b9By/
SM	https://vt.tiktok.com/ZSLk6qrPK/
TH	https://vt.tiktok.com/ZSLkMxcF6/
AD	https://vt.tiktok.com/ZSLNneDtm/
EA	https://vt.tiktok.com/ZSLNGKq6K/
EI	https://vt.tiktok.com/ZSLNtVuGR/
FADR	https://vt.tiktok.com/ZSLNGgror/
IRRB	https://vt.tiktok.com/ZSLF1F8hh/
IQ	https://vt.tiktok.com/ZSLNpPdSb/
NRS	https://vt.tiktok.com/ZSLk6qA6K/
NAI	https://vt.tiktok.com/ZSLNb5Wry/
NR	https://vt.tiktok.com/ZSLFv5T4H/
NAR	https://vt.tiktok.com/ZSLNbmfME/
WSV	https://vt.tiktok.com/ZSLNg6ya5/
WSB	https://vt.tiktok.com/ZSLNosQc4/

DOKUMENTASI

Observasi/Wawancara



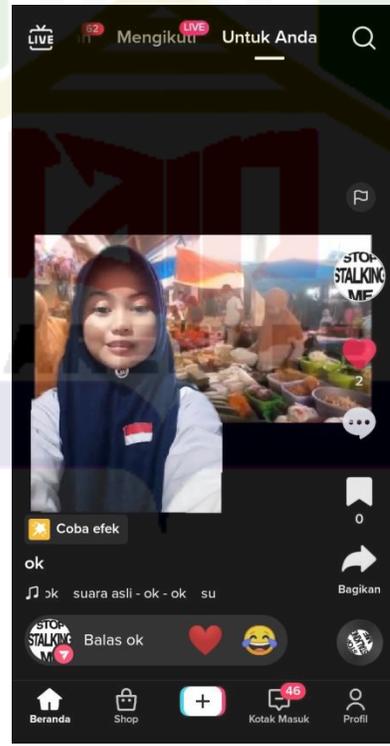
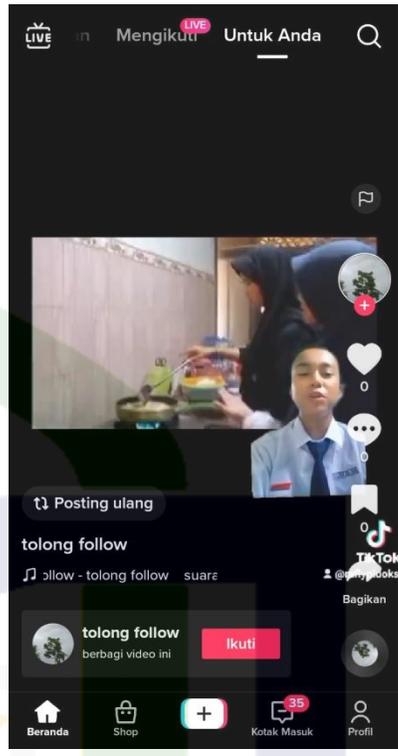
Siklus 1





PAREPARE Siklus 2





BIODATA PENULIS



NURHAYATI adalah nama penulis dari skripsi ini. Lahir pada tanggal 06 April 2001 di Kalabakan, Malaysia. Penulis merupakan anak terakhir (4) dari empat (4) bersaudara. Anak dari pasangan Amir Siru dan Hj. Sina Hamu. Penulis mulai menempuh pendidikan di SDN 8 Baranti dan tamat pada tahun 2013. Kemudian lanjut di MTs Negeri 1 Baranti dan tamat pada tahun 2016. Setelah lulus di MTs, penulis melanjutkan pendidikannya di MAN Baranti dan tamat pada tahun 2019. Lalu pada tahun yang sama, penulis telah terdaftar sebagai mahasiswi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dengan memilih program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS).

Pada semester 7 tahun 2022, penulis melaksanakan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) di Desa Jampu, Kecamatan Liliriaja, Kabupaten Soppeng, Sulawesi Selatan, Indonesia dan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di UPTD SMP Negeri 2 Parepare. Hingga saat ini, penulis telah menyusun skripsi dengan judul “**Pemanfaatan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas VIII di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang**”.