

**Pengaruh Pembelajaran dengan Memanfaatkan Aplikasi *Tiktok* Terhadap  
Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran  
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

**Dwi Fitri Agustina Sukmana<sup>1</sup>, Ria Yuni Lestari<sup>2</sup>, Febrian Alwan Bahrudin<sup>3</sup>**

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: [fitrisukmana17@gmail.com](mailto:fitrisukmana17@gmail.com)<sup>1</sup>, [riayunilestari@untirta.ac.id](mailto:riayunilestari@untirta.ac.id)<sup>2</sup>, [febrian.alwan@untirta.ac.id](mailto:febrian.alwan@untirta.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstract**

This study aims to determine the effect of learning by utilizing the Tiktok application on student creativity in Pancasila and Civics Education (PPKn) subjects at Negeri 5 Junior High School Serang City. This study, using a quasi-experimental method with a quantitative approach. The subjects in this study were all ninth grade students at Negeri 5 Junior High School Serang City who were enrolled in the 2023/2024 school year with a total of 424 people who served as the population and obtained the final results of the research sample with a total of 81 people. Researchers used an instrument in the form of a questionnaire to measure student creativity. Based on hypothesis testing using simple linear regression test, the sig (2-tailed) value is  $0.00 < 0.05$ . So, it can be said that there is a positive influence by utilizing the Tiktok application on student creativity in Civics subjects at SMP Negeri 5 Serang City.

**Keywords:** Student Creativity, *Tiktok* Application.

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Tiktok* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMP Negeri 5 Kota Serang. Penelitian ini, menggunakan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX di SMP Negeri 5 Kota Serang yang terdaftar pada tahun ajaran 2023/2024 dengan total jumlah 424 orang yang dijadikan sebagai populasi dan mendapatkan hasil akhir *sample* penelitian dengan jumlah 81 orang. Peneliti menggunakan instrumen berupa angket untuk mengukur kreativitas siswa. Berdasarkan uji hipotesis yang menggunakan uji regresi linier sederhana diperoleh nilai sig (*2-tailed*) sebesar  $0.00 < 0.05$ . Sehingga, dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh positif dengan memanfaatkan aplikasi *Tiktok* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 5 Kota Serang.

**Kata Kunci:** Kreativitas Siswa, Aplikasi *Tiktok*.

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi berupa pengetahuan, keterampilan, dan moral yang melekat pada diri siswa. Pada penelitiannya, Muslich (2014:6) berpendapat bahwa “Pendidikan bukan merupakan sarana transfer ilmu saja, tetapi juga sebagai sarana pembudayaan dan penyaluran nilai, serta harus menyentuh dimensi dasar manusia yang mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotor”. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran dan posisi yang sangat strategis untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Pengembangan identitas yang beragam dari berbagai aspek, seperti agama, sosial-budaya, bahasa, usia, dan etnis, merupakan salah satu kunci keberhasilan pembelajaran PPKn dalam membentuk warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Pembelajaran yang berkualitas terlihat dari adanya ketertarikan minat bakat seorang siswa. Untuk itu, Menurut Wisada (2019:140) “Demi mencapai keberhasilan dalam belajar, guru harus memiliki kreativitas dengan menyediakan beragam jenis media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kualitas belajar para siswa dan juga kemampuan guru dalam memilih media yang akan digunakan dalam belajar”. Selain itu, pada penelitiannya Malik Fajar (2004:6-8) berpendapat bahwa “Pembelajaran PPKn sebagai wahana untuk mengembangkan kemampuan, watak, dan karakter warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab”. Sehingga dapat disimpulkan, PPKn memiliki peranan yang sangat penting. Mengingat banyaknya kendala yang masih dihadapi dalam penerapan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), diperlukan perkembangan ke arah baru yang segera dijabarkan menggunakan standar nasional, model-model pembelajaran, serta materi yang efektif guna mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk mendukung pembelajaran PPKn yang efektif, disarankan pengembangan bahan belajar yang bersifat interaktif dan mudah diakses dalam berbagai format seperti digital, tercetak, terekam, serta bahan belajar yang dapat diperoleh dari pengalaman langsung dalam lingkungan masyarakat.

Dalam penelitiannya, Angelou dan Sujiono (2010:38) menyatakan bahwa “Kreativitas ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru, dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui kemampuan imajinatif”. Berdasarkan penjelasan tersebut kemampuan kreativitas adalah kapasitas setiap individu untuk dapat melahirkan konsep baru dan cara pandang melalui daya imajinasi. Selanjutnya, imajinasi yang muncul dari proses berpikir oleh seseorang dapat merangsang suatu konsep kreativitas. Dengan demikian, keuntungan dari kreativitas yang dapat dikenali adalah: (1) Meningkatkan efektivitas pembelajaran, (2) Memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan inovatif, (3) Memberikan pemahaman materi yang lebih jelas dan detail, (4) Proses pembelajaran bersifat fleksibel, sehingga aspek tujuan pembelajaran dapat mudah terpenuhi, (5) Dapat menggantikan metode ceramah dengan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

Kreativitas siswa merupakan aspek penting untuk dikembangkan. Sehingga, seorang tenaga pendidik khususnya guru, diharapkan memiliki prototipe atau dasar rancangan model pembelajaran interaktif, sehingga mampu mendorong dan menginspirasi siswa untuk turut aktif pada proses belajar. Selanjutnya, tenaga

pendidik dapat menggunakan sarana pembelajaran sesuai dengan kreativitas masing-masing. Salah satunya ialah dengan menggunakan media inovatif yaitu dengan menggunakan video pembelajaran. Video pembelajaran yang inovatif sangat bermanfaat dan memiliki keuntungan dalam proses pembelajaran, dibuktikan dengan video pembelajaran yang mampu menggantikan materi pembelajaran yang sulit untuk dipahami salah satunya melalui video *Tiktok*.

*Tiktok* dapat menjadi salah satu media pembelajaran interaktif yang efektif. Video-video *Tiktok* yang dibuat dengan menarik dan informatif dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. sekaligus dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar. Dengan memanfaatkan aplikasi *tiktok* sebagai video pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa, guru harus mampu melihat peluang ini sebagai solusi dalam memberikan pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting dalam memanusiaikan manusia, yaitu menjadikan manusia menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi siswa, baik dari segi intelektual, emosional, maupun spiritual. Selain mengajarkan ilmu pengetahuan, pendidikan juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat. Nilai-nilai dan norma tersebut penting diajarkan agar siswa dapat menjadi anggota masyarakat yang baik dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial-budayanya. Pembelajaran (PPKn) dalam pendidikan sangatlah penting, karena bertujuan untuk mengembangkan budi pekerti, akal, cara berpikir, dan cara bertingkah laku agar sesuai norma-norma yang berlaku.

Meskipun demikian, dilatarbelakangi dengan masih kurang maksimalnya kreativitas para siswa di kelas IX SMP Negeri 5 Kota Serang. Permasalahan yang ditemukan di kelas IX yaitu belum mampu menuangkan ide serta gagasannya melalui penggunaan gadget pada aplikasi *Tiktok* yang mereka gunakan, hal ini terlihat dari beberapa siswa yang hanya mampu menggunakan aplikasi *Tiktok* sebagai ajang hiburan untuk bersenang-senang (berjoget dan bernyanyi), menghabiskan uang untuk berbelanja, serta sebagai ajang untuk melontarkan kata-kata yang kurang pantas sesama pengguna *tiktok*. Dalam hal itu, jika dilihat dari realitas permasalahan tersebut dengan adanya kerjasama yang baik antara siswa dan guru dengan memanfaatkan *Tiktok* sebagai media pembelajaran yang efektif maka akan dapat memungkinkan kegiatan pembelajaran tersebut menjadi lebih kreatif dan inovatif.

Dengan didasari permasalahan di atas, peneliti ingin melakukan suatu penelitian dan berusaha mencari jawaban atas bagaimana pengaruh pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Tiktok* dan apakah hal tersebut dapat memberi dampak yang signifikan pada mata pelajaran PPKn terhadap kreativitas belajar siswa, selaku mata pelajaran yang banyak membawa arah positif terhadap pengendalian sikap dan karakter siswa. Namun, dari segi pembelajarannya dapat membuat siswa merasa jenuh atas penyampaian materi yang disampaikan oleh guru PPKn tersebut. Berdasarkan paparan di atas, peneliti berinisiatif melakukan penelitian dengan judul “Bagaimana Pengaruh Pembelajaran dengan Memanfaatkan Aplikasi *Tiktok* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMP Negeri 5 Kota Serang”.

## B. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuasi eksperimen melalui pendekatan kuantitatif. Sebagaimana menurut Wahidmurni (2017:1) berpendapat “Metode penelitian kuantitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data berupa angka dan program statistik”

Metode kuasi eksperimen menggunakan desain penelitian *One Group Pre test-Post test Design*. Berdasarkan pendapat menurut Sugiyono, (2015:110-111) “Pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* sesudah diberi perlakuan”. Dengan demikian, apabila dibandingkan dengan sebelum dilakukan pengujian, hasil dari tindakan dapat dipahami dengan lebih akurat.

1. Tahap pertama merupakan tahap penentuan sampel penelitian yang akan digunakan. Untuk menentukan sampel tersebut, maka ada beberapa pertimbangan khusus sehingga layak untuk dijadikan sample penelitian, yaitu menggunakan teknik *purposive sampling*. Adapun kriteria pertimbangan tersebut yaitu: Sebagian siswa yang mampu menggunakan aplikasi Tiktok sebagai video pembelajaran dan sebagian siswa yang hanya aktif dan mempunyai aplikasi Tiktok.

**TABEL**  
**Jumlah Populasi dan Sample**  
**di SMP Negeri 5 Kota Serang**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>
9A	43 Siswa
9B	43 Siswa
9C	42 Siswa
9D	42 Siswa
9E	41 Siswa
9F	41 Siswa
9G	43 Siswa
9H	42 Siswa
9I	43 Siswa
9J	44 Siswa
<b>Total = 424 Siswa</b>	
<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>
9G	40 Siswa
9H	41 Siswa
<b>Jumlah = 81 Siswa</b>	

2. Tahap kedua merupakan tahap *pre-test treatment* menggunakan video pembelajaran untuk mengetahui metrik keadaan awal dengan memanfaatkan aplikasi *Tiktok*.
3. Tahap ketiga diberikan sebuah *treatment* dengan memanfaatkan video pembelajaran melalui aplikasi *Tiktok*.
4. Tahap keempat diberikan *posttest* untuk mengukur kondisi kreativitas siswa setelah diberikan *treatment*.

Pengumpulan sampel data penelitian ini menggunakan media kuesioner. Lebih lanjut, peneliti menggunakan teknik analisis data berupa pengujian terhadap hipotesis yakni menguji variabel terikat dengan uji regresi linier sederhana.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh berupa data olahan dari lokasi penelitian, penyajian, hasil penelitian, yang sesuai dengan metrik-metrik pada fokus penelitian, serta berdasarkan dengan praktik di lapangan. Sebagai berikut:

#### 1. Video Pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Tiktok* (Variabel X)

Berdasarkan indikator video pembelajaran, dengan memanfaatkan aplikasi *Tiktok* yang menggunakan angket atau kuesioner yang berjumlah 25 butir (20 valid dan 5 tidak valid). Pernyataan yang berisikan penggambaran dari penggunaan video pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Tiktok* yang ada, sedikitnya terdapat 5 jawaban yang disediakan, meliputi: (STS) Sangat Tidak Setuju, (TS) Tidak Setuju (RG) Ragu, (S) Setuju, (SS) Sangat Setuju.

Setelah melakukan perhitungan dan pengolahan dalam rangka untuk mengetahui gambaran secara umum mengenai video pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Tiktok*, bahwa didapatkan hasil sebesar 0,926 atau 92,6%. *Point* tersebut didapatkan melalui jawaban responden dari siswa secara keseluruhan pada kuesioner yang telah terverifikasi kevalidan dan reliabilitasnya. Dapat diambil kesimpulan, bahwa video pembelajaran interaktif memanfaatkan aplikasi *Tiktok* dalam mata pelajaran PPKn dapat dihasilkan sangat luar biasa tinggi dari keandalannya, yang dapat dilihat secara keseluruhan.

Oleh karena itu, dengan adanya proses pembelajaran dengan memanfaatkan video pembelajaran di SMP Negeri 5 Kota Serang khususnya kelas IX, peneliti dapat melihat beberapa perubahan secara signifikan terhadap siswa di kelas tersebut, yaitu:

- 1) Terdapat peningkatan keefektifan dan keefesienan dalam proses belajar, Indikator kemudahan dapat dilihat dari mudahnya mengakses materi pembelajaran secara singkat dan jelas melalui video konten pembelajaran dalam aplikasi *Tiktok*.
- 2) Terdapat pengalaman belajar siswa yang inovatif dan kreatif, Hal ini terlihat jelas pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan video pembelajaran pada aplikasi *Tiktok*. Siswa dapat membuat konten video *Tiktok* yang menarik, lalu melakukan presentasi yang disertai dengan kegiatan tanya jawab dan diskusi.
- 3) Terdapat proses pembelajaran yang menyenangkan, Hal tersebut didapat dari metode pembelajaran yang kreatif yang semula bersifat konvensional (ceramah dan penugasan)

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa di tingkat pendidikan sekolah menengah, semua materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sebaiknya melibatkan aspek afektif dan psikomotor, yang mendorong keterlibatan dan partisipasi siswa secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan dukungan melalui penggunaan berbagai media pembelajaran, salah satunya melalui aplikasi *Tiktok* ini.

#### 2. Kreativitas Belajar (Variabel Y)

Berdasarkan indikator dari kreativitas belajar dengan menggunakan angket berjumlah 15 butir (12 valid, 3 tidak valid) yang berisikan pernyataan terkait akan gambaran yang terarah mengenai kreativitas belajar pada siswa dengan sedikitnya terdapat 5 jawaban yang disediakan, meliputi: (STS) Sangat Tidak Setuju, (TS) Tidak Setuju (RG) Ragu, (S) Setuju, (SS) Sangat Setuju.

Selanjutnya, apabila dilihat dari perhitungan dan pengolahan data bahwa kreativitas memiliki kontribusi yang berpengaruh terhadap proses belajar dengan menggunakan bantuan dari video pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Tiktok*. Hasil tersebut dari proses hitungan yang didapatkan melalui olah data dengan jumlah 0,720 atau 72%. Sehingga, nilai yang dihasilkan 0,720 dapat dilihat dari kategori “Sedang”.

Untuk itu, presentase yang berjumlah 72% dapat dikatakan memiliki pengaruh yang kuat dalam indikator kreativitas siswa di SMP Negeri 5 Kota Serang khususnya kelas IX. Sehingga, peneliti dapat melihat beberapa perubahan secara signifikan terhadap siswa di kelas tersebut, yaitu

- 1) Anak memiliki kepercayaan diri yang besar, hal ini terlihat jelas melalui proses pembelajaran interaktif. Karena siswa aktif melakukan diskusi berupa tanya jawab selama kegiatan presentasi melalui video pembelajaran berlangsung.
- 2) Anak dapat mandiri, hal ini terlihat jelas melalui proses pembelajaran interaktif, mampu mendorong siswa untuk dapat merancang serta mengolah video konten pembelajaran yang menarik berdasarkan ide dan gagasan yang ketahu secara mandiri.
- 3) Anak mempunyai ide-ide, hal ini dapat dilihat melalui proses pembelajaran yang kreatif, yang didukung oleh video konten yang beragam dengan memakai sebuah animasi, music, dan cinematic yang menarik.
- 4) Anak tekun terhadap kegiatannya, hal ini terlihat jelas dalam proses pembelajaran yang efektif. Siswa sangat tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
- 5) Anak peka terhadap situasi lingkungannya, hal ini dapat dilihat melalui suasana kelas yang tertib selama proses pembelajaran berlangsung.
- 6) Anak cenderung memiliki sikap positif, dan tidak terpengaruh oleh siswa lainnya, hal ini terlihat melalui keberlangsungan proses pembelajaran. Selama guru menjelaskan, siswa tetap fokus menjalani proses belajarnya.
- 7) Anak memiliki semangat yang kuat, hal ini terlihat jelas dalam proses pembelajaran berlangsung, Siswa memiliki daya tarik yang tinggi untuk terus belajar dalam memahami materi PPKn yang diberikan oleh guru.
- 8) Anak tidak cepat menyerah, hal ini dapat dilihat melalui sebuah proses pembelajaran yang dapat membuat siswa untuk tidak bosan bertanya apabila siswa tersebut kurang memahami materi PPKn yang terdapat di dalam video pembelajaran tersebut.
- 9) Anak selalu rajin dalam melakukan suatu kegiatan, hal ini terlihat pada pola pikir siswa pada saat proses pengumpulan tugas dengan batas pengumpulan oleh guru selama proses belajar berlangsung.
- 10) Anak berani mengambil resiko, hal ini terlihat jelas melalui pembelajaran aktif, dimana anak tersebut berani mengambil keputusan yang tepat dalam menentukan materi yang cocok untuk ditampilkan dalam video pembelajaran.
- 11) Anak senang bereksplorasi, ditunjukkan dengan pola pikir anak dalam proses pembelajaran siswa yang memiliki ketertarikan dalam mengeksplor lebih banyak contoh video dan materi pembelajaran yang beragam dan bervariasi.
- 12) Anak menciptakan hasil karya yang bermanfaat, hal ini dapat dilihat

melalui proses pembelajaran siswa dengan menampilkan beragam video konten yang menarik dan variatif.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian serta pengolahan terhadap analisis data yang dilakukan oleh peneliti, terdapat pengaruh dari video pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Tiktok* terhadap kreativitas siswa di SMP Negeri 5 Kota Serang khususnya pada mata pelajaran PPKn. Pada hubungan antara kedua variabel mendapatkan hasil sebesar 38,6% menggunakan uji regresi linier sederhana, dimana hipotesis  $H_a$  dapat diterima, sedangkan hipotesis  $H_o$  tidak dapat diterima. Dapat diambil kesimpulan, hubungan dari video pembelajaran melalui aplikasi *Tiktok* memiliki pengaruh terhadap kreativitas belajar dengan setiap 1 persen dari variabel video pembelajaran terhadap variabel kreativitas belajar akan mengalami kenaikan sebesar 30,9%.

Oleh sebab itu, didapatkan suatu kesimpulan, menggunakan media pembelajaran seperti video, dapat memberikan perubahan kepada siswa untuk lebih memahami akan sebuah materi yang dipaparkan. Serta metode pembelajaran yang digunakan tidak membuat siswa merasakan kejenuhan dalam memproses pembelajaran yang dilakukan, juga membuat siswa merasakan semangat dan motivasi untuk belajar lebih giat lagi agar menumbuhkan kreativitas terhadap pelajaran yang didapatkan.

Berdasarkan hal tersebut maka penulis merekomendasikan agar peneliti lain meningkatkan jumlah responden dari sebelumnya untuk melakukan penelitian yang sama dengan sekolah yang berbeda atau sama, agar dapat memberikan hasil yang lebih menyeluruh serta dapat dijadikan referensi yang lebih akurat. Untuk guru, disarankan agar bisa lebih mengoptimalkan dalam menggunakan metode pembelajaran ketika proses pembelajaran dilakukan kepada siswa dengan memanfaatkan media belajar yang bisa membantu meningkatkan kreativitas belajar pada siswa selama pembelajaran berlangsung.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Fajar, M. (2004). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Gramedia.
- Muslich, M. (2014). *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Peraturan Menteri dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 tentang *Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Wahidmurni. (2017). Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif. *Repository UIN Malang*, 206-207.
- Wisada, P. D. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.