

Penggunaan Media Sosial TikTok Sebagai Sarana Pembelajaran dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar

Ananda Putri¹, Minsih²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

¹a510200185@student.ums.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap peningkatan kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Sondakan No 11 Surakarta. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jumlah responden 42 siswa. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket secara acak kepada responden. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa distribusi penggunaan TikTok oleh siswa tergolong normal dengan nilai sebesar $0,200 > 0,05$ berdasarkan uji normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov. Selanjutnya uji linieritas memperoleh nilai sebesar $0,261 > 0,05$ yang menyatakan adanya hubungan linear antara penggunaan TikTok dengan peningkatan kreativitas peserta didik dan menegaskan hubungan antara variabel terikat dengan variabel bebas. Kemudian hasil uji regresi linier sebesar $0,024 < 0,05$ menunjukkan pengaruh signifikansi aplikasi TikTok dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Hasil penelitian terbukti bahwa aplikasi TikTok berdampak positif pada kreativitas peserta didik. Penelitian ini menegaskan penggunaan media sosial khususnya TikTok memiliki peran penting dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

Kata kunci: Media Sosial, TikTok, Kreativitas.

Pendahuluan

Pendidikan ialah sebuah hal yang sangat wajib diperhatikan bagi seluruh insan, dikarenakan dengan seiring kemajuan zaman yang diubah bukan hanya pola tindakan saja melainkan dalam hal pemikiran. Pendidikan didefinisikan sebagai suatu sistem yang terdiri dari elemen atau komponen pendidikan dalam aktivitasnya yang saling terkait secara fungsional sehingga menjadi satu kesatuan yang kuat, berhubungan satu sama lain, dan memungkinkan pencapaian tujuan (Gumilar et al., 2024). Untuk menjaga keseimbangan dan kemajuan dalam perkembangan individu dan masyarakat, proses pendidikan sangat penting. Pendidikan berbeda dengan pengajaran karena pendidikan tidak sekadar memberi orang pengetahuan dan keterampilan (Juariah et al., 2021). Metode seperti ini memungkinkan suatu bangsa atau negara untuk menyebarkan nilai-nilai keagamaan, budaya, pemikiran, dan keterampilannya kepada generasi berikutnya untuk membuat mereka siap untuk masa depan yang lebih cerah. Hal ini dapat dikaitkan pada pola antisipasi dengan memperhatikan pentingnya pendidikan. Dengan adanya sebuah pendidikan yang melekat dan tertata dalam diri manusia, yang akan menjadikan sebuah hal positif yang akan menjadikan investasi bagi kemajuan bangsa dimasa yang akan datang (Rahman, 2022). Penguatan pendidikan dalam diri manusia sendiri ini nantinya akan berdampak kepada kekuatan dalam spiritual keagamaan, kepribadian, akhlak yang mulai, pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dan kreativitas yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri, masyarakat, berbangsa serta bernegara (Gustafian, 2022) Dalam pendidikan dianggap penting disampaikan oleh pakarnya yakni Al-Abrasyi, dimana pendidikan

merupakan sebuah proses mempersiapkan manusia yang siap akan segala tantangan yang akan dihadapinya. Tentunya dengan menyikapi segala sesuatu dengan baik dan diperhitungkan secara matang. Kemudian manusia yang memiliki pendidikan akan lebih mencintai tanah airnya dengan rasa nasionalisme yang tinggi dengan harapan menjadikan bangsanya menjadi lebih baik dan bermartabat (Muchlas, 2015).

Pendidikan yang baik tidak terlepas dari sebuah dukungan proses pembelajaran yang ada. Karena cerminan pendidikan dikatakan berhasil apabila kualitas pembelajaran yang dilaksanakan memiliki integritas dan prospek yang baik (Minsih, 2014). Memberikan pendidikan berkualitas kepada anak-anak yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan mereka sangat penting (Aminuriyah et al., 2023). Proses pembelajaran sendiri juga semestinya perlu ditetapkan pada keadaan setiap peserta didik. Dimana seorang pendidik semestinya harus memahami apa yang diperlukan oleh peserta didiknya dan juga harus memahami hal apa saja yang nantinya akan ditingkatkan terhadap peserta didiknya (Muhammad Hasan, 2021). Proses belajar sendiri merupakan sebuah interaksi yang terjadi antara manusia dengan lingkungan sekitarnya. Kemudian pengertian dari segi bahasa pembelajaran sendiri merupakan sebuah kata yang berasal dari "*Instruction*" dimana diartikan dengan dua proses yakni belajar dan mengajar. Dimana hal ini kemudian dilaksanakan dalam satu kegiatan yang disebut dengan pembelajaran. Pada dasarnya dua hal yang bisa dijadikan tolak ukur orang tersebut sudah dikatakan melakukan proses pembelajaran. Yang pertama, adanya sebuah perubahan tingkah laku dan pemikiran pada orang tersebut dalam kegiatan sehari-hari dalam bentuk implementasinya. Kemudian yang kedua, perubahan yang telah terjadi tadi sebuah melalui sebuah proses seseorang tersebut telah berinteraksi dengan peserta didik lain dan guru yang telah mengajarnya. Proses inilah yang nantinya akan menjadikan proses sebuah pembelajaran telah dilaksanakan dengan baik (Nahdatul Hazmi, 2019). Pembelajaran yang baik akan terlaksana jika ditunjang dengan sebuah sumber pembelajaran yang tepat pada materi yang akan diajarkan. Tentunya pula sumber belajar tersebut harus memiliki kualifikasi yang baik sehingga penggunaannya mudah dicerna dan dipahami oleh peserta didik. Sumber belajar sendiri bukan hanya berupa benda saja melainkan guru sebagai objek juga bisa dijadikan sumber pembelajaran yang otentik (Rimba Sastra Sasmita, 2020).

Pada era globalisasi saat ini seorang peserta didik sudah dikatakan memiliki kemampuan teknologi yang baik. Media sosial sekarang menjadi salah satu kebutuhan utama masyarakat, dan bahkan anak-anak tidak mau ketinggalan dalam perkembangan media. Namun jika hal ini tidak diperhatikan secara baik dari pihak guru dan keluarga di rumah ini akan menjadi sebuah *boomerang* bagi keadaan siswa tersebut. Hal ini dikarenakan peserta didik akan lebih mudah melakukan akses terhadap internet dan dunia maya dengan sangat mudah. Pengawasan yang baik akan berdampak baik bagi peserta didik, begitupun sebaliknya jika lalai dalam pengawasannya dampak buruk yang akan dirasakan. Hal ini seorang guru dan orang tua harus selektif dalam pemilihan sumber pembelajaran yang tepat pada materi yang akan diajarkan (Arum Solikah, 2023). Pada Sumber pembelajaran yang baik, khususnya bagi peserta didik di tingkat Sekolah Dasar masih didominasi oleh aplikasi media sosial berupa TikTok. Pada aplikasi ini ialah salah satu media sosial yang tengah populer serta digunakan oleh banyaknya orang, termasuk anak-anak. "TikTok ialah aplikasi yang dibuat oleh perusahaan teknologi yang ada di China, ByteDance Inc, secara resminya diluncurkan di bulan september 2016. Aplikasi ini, nantinya pengguna bisa mengunggah sebuah video mereka yang nanti hasilnya dapat dibagikan untuk pengguna lainnya. Aplikasi tiktok ialah suatu aplikasi yang bisa didengar serta dilihat, pengguna aplikasi tiktok ini dapat menciptakan video ataupun foto yang dapat diberi efek yang menarik" (Bahagia, 2022). Aplikasi TikTok ialah suatu platform dari media sosial yang menampilkan sebuah video yang lama durasi antara 15 detik sampai 60 detik aplikasi ini

disisipkan sebuah hal yang kreatif diantaranya ada filter, stiker, musim dan lain-lain (Almaidah Bahri, 2022). Dimana penggunaannya akan mudah terkesan dengan apa yang ditampilkan. Aplikasi ini ialah satu dari media sosial yang fleksible sehingga mampu dipakai di berbagai kalangan usia, khususnya anak-anak mampu mengakses hal apapun yang ada di aplikasi ini (Mariati, 2023). Dengan adanya sebuah *trend* perkembangan zaman saat ini segala hal yang ada di aplikasi TikTok menjadi sebuah hiburan bagi seorang anak. Dengan rasa keingintahuan yang tinggi maka seorang anak akan menjadikan aplikasi ini sebagai acuan untuk mencaritahu informasi yang ingin mereka dapatkan (Arum Solikah, 2023).

TikTok memiliki banyak keuntungan untuk siswa: kontennya menarik dan memberi mereka wadah untuk membuat video yang kreatif. TikTok dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa dengan memanfaatkan media dengan membuat video yang dikemas dengan baik dalam waktu yang singkat. Tiktok memiliki banyak konten tentang berbagai topik, seperti pendidikan, hiburan, fashion dan kecantikan, makanan, dan sebagainya (Ramdani et al., 2021). Aplikasi TikTok sendiripun memiliki manfaat baik dari kalangan guru maupun siswa untuk menjadi kreatif didalam menciptakan media belajar secara efisien serta efektif untuk peserta didiknya (Salsabila & Minsih, 2023). Adapun dampak negatif aplikasi TikTok yaitu berpotensi memengaruhi pola tidur dari peserta didik sebab seringkali menghabiskan waktu mereka dengan berjam-jam dalam menonton video pada malam hari, yang dapat menyebabkan kurangnya waktu tidur serta kualitas dalam tidur yang buruk. Selanjutnya kedua, aplikasi TikTok ini bisa menyebabkan pemakaian waktu yang dengan berlebihan, sehingga mengganggu tingkat konsentrasi siswa dalam belajar serta kegiatan keseharian yang lain, contohnya bermain dengan teman diluar rumah serta melakukan interaksi sosial dengan teman. Berikutnya yang ketiga, terdapat konten yang tidak tepat pada umur yang ada di TikTok contoh konten kekerasan ataupun vulgar, bisa memengaruhi perilaku peserta didik di tingkat SD serta nilai-nilai mereka (Putri et al., 2023).

Dengan adanya aplikasi TikTok tersebut menjadi sebuah harapan baik bagi orang tua maupun guru, dimana hal ini akan memberikan banyak manfaat bagi siswa di era saat ini. Dimana hal ini diharapkan memberikan sebuah peningkatan kreativitas bagi seorang peserta didik. Peserta didik saat ini masih dikatakan belum memiliki kreativitas yang baik (Urip Widodo, 2021). Hal ini tentunya bisa dikatakan bisa dicerna dengan akal dengan apa yang ditampilkan oleh aplikasi TikTok tersebut. Banyak hal yang bisa dipelajari dan dipahami oleh peserta didik. Banyak berbagai macam video edukasi yang bisa dijadikan tolak ukur bagi peserta didik dalam memanfaatkan potensinya dan meningkatkan kreativitasnya (Desella Rasida Luisandrith, 2020). Hal ini diperkuat oleh gagasan Vernom (dalam Suwidnya, 2014) bahwa menggunakan teknologi video dapat meningkatkan pembelajaran sebesar 50% tanpa memakai media. Menggunakan aplikasi seperti TikTok sebagai media pembelajaran membantu anak-anak menjadi lebih kreatif. Aplikasi TikTok menyediakan pembelajaran seni tari secara online, yang dapat membantu siswa tetap berlatih menari di rumah (Sinta et al., 2020).

Kreativitas sendiri menurut James J. Gallagher dalam (Rachmawati & Kurniati, 2019) Menyebutkan bahwasannya "sebuah kreativitas ialah proses secara mental yang individu laksanakan yakni gagasan maupun sebuah produk baru, atau menggabungkan dengan keduanya yang hasilnya nanti melekat pada diri mereka sendiri. Kemudian menurut Barton dalam Ngalimun mengungkapkan bahwasanya kreatif tersebut merupakan seseorang yang mampu menemukan sebuah hal yang baru (Fitriani Rahayu, 2022) Sementara itu kreativitas sendiri ialah suatu hal yang penting didalam kehidupan seorang individu nantinya. Seorang tokoh ahli bernama Munandar mengungkapkan sebuah tujuan utama dengan adanya kreativitas adalah pertama, seseorang mampu mengenal identitas dirinya secara baik, sehingga nantinya dia akan mudah menemukan potensi apa yang ada dalam dirinya. Kemudian yang kedua, seseorang mampu

menyelesaikan sebuah masalah dengan segala aspek yang ada, hal ini dikarenakan tidak adanya sebuah tekanan dari orang lain yang mampu mempengaruhi keputusannya karena seseorang yang memiliki sebuah kreativitas akan memiliki sebuah kemauan yang kuat. Kemudian yang ketiga, mampu menyibukkan dirinya terhadap suatu hal yang produktif sehingga dalam implementasi kreativitas tersebut diahlihan kepada hal yang positif (Utami Munandar, 2012).

Dengan memanfaatkan aplikasi Tiktok ini mampu memberikan pengaruh yang signifikan bagi peningkatan kreativitas pada peserta didik. Berdasarkan observasi peneliti kepada objek penelitian yakni SD Negeri Sondakan No 11 Surakarta dimana rata-rata siswa yang ada masih memiliki kendala pada kreativitas yang dimiliki. Penelitian yang dilaksanakan ini bertujuan dalam mengetahui seberapa baik pengaruh aplikasi media sosial berupa TikTok dalam meningkatkan kreativitas pada siswa. Untuk mengkaji hasil penelitian yang dilaksanakan ini, sehingga peneliti akan memanfaatkan sumber data yang ada pada objek penelitian. Diharapkan nantinya ada sebuah data pendukung yang mampu menunjang hasil seberapa besar pengaruh aplikasi TikTok dalam meningkatkan kreativitas pada siswa di SD Negeri Sondakan No 11 Surakarta.

Metode

Pada penelitian yang dilaksanakan ini menggunakan metode penelitian secara kuantitatif. Dimana penelitian secara kuantitatif tersebut ialah sebuah metode penelitian dengan hasilnya diproyeksikan kepada sebuah hitungan angka. (Sugiyono, 2013). Hal ini dilaksanakan bertujuan dalam memahami seberapa tingginya kontribusi aplikasi TikTok dalam meningkatkan sebuah kreativitas pada peserta didik. Metode penelitian ini akan difungsikan dalam pengumpulan data penelitian kuantitatif dan juga sebagai bahan evaluasi hasil yang ada dalam penggunaan media Tiktok dalam peningkatan kreativitas siswa (Adella Aninda Devi, 2022).

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 42 dari kelas VI responden dan dilakukan pada SD Negeri Sondakan No 11 Surakarta. Teknik pengambilan sebuah sampel sendiri memakai random sampling, yang dimana sebuah sampel akan diambil dengan random sesuai dengan jumlah responden. Jumlah sampel ditentukan menggunakan Rumus Solvin.

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

Keterangan:

N = banyak sampel

N = total semua populasi

E = angka kesalahan (5%)(Dodi Sukma R.A et al., 2021)

Dari perhitungan tersebut, didapatkan 42 responden yang dipilih sebagai sampel, diambil dari siswa kelas VI SD Negeri Sondakan No. 11 Surakarta.

Pengambilan data menggunakan teknik angket dan wawancara, Wawancara digunakan sebagai studi pendahuluan sedangkan angket yang dibagikan kepada responden berisikan tanggapan tentang seberapa besar pengaruh aplikasi Tiktok pada peningkatan kreativitas pada SD Negeri Sondakan No 11 Surakarta (Denisa Aprilawati, 2020).

Teknik analisis data melibatkan penyelidikan sistematis terhadap data penelitian untuk memastikan akurasi dan meningkatkannya dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas. Untuk menguji hipotesis penelitian, biasanya menggunakan teknik analisis varians (ANOVA), terutama ANOVA dua arah dengan desain faktor 2 x 3. Ukuran statistik yang digunakan adalah statistik F, dengan tingkat signifikansi yang ditetapkan pada $\alpha = 5\%$. Sebelum menerapkan teknik Analisis Varians, beberapa prasyarat harus dipenuhi, seperti menguji normalitas dan linieritas.

Hasil

Hasil penelitian yang dilaksanakan ini didapatkan dengan proses penyebaran sebuah angket untuk responden yang dilakukan oleh peneliti kepada 42 siswanya dari kelas VI yang ada di SDN Sondakan No.11 Surakarta. Angket tersebut terdiri dari 15 soal, pada skor yang paling tinggi ialah 4 serta skor yang paling rendah ialah 1. Setiap responden mengisi angket dengan memilih jawaban yang tersedia, di mana setiap jawaban memiliki yang sudah ditetapkan sebelumnya. Kemudian data yang didapatkan dari pengisian angket ini menunjukkan pengaruh dari media sosial berupa tiktok atas kreativitas peserta didiknya. Untuk memastikan kevalidan data, dilakukan uji validitas yang hasilnya menunjukkan bahwa data yang diperoleh memenuhi kriteria validitas yang ditetapkan. Uji validitas ini penting Guna memastikan bahwasannya data yang dipakai pada penelitian yang dilaksanakan ini dapat diandalkan dan relevan untuk menggambarkan hubungan antara pemakaian media sosial yakni TikTok dan kreativitas peserta didiknya. Dimana hasilnya didapatkan mengenai media sosial berupa TikTok berpengaruh kepada kreativitas setiap peserta didiknya, data yang diperoleh tersebut dilakukan uji validitas dimana hasil yang diperoleh :

Tabel 1. Uji Validitas

No Soal	R _{Tabel}	R _{hitung}	Keterangan
1	0,304	0,604	Valid
2	0,304	0,558	Valid
3	0,304	0,453	Valid
4	0,304	0,321	Valid
5	0,304	0,562	Valid
6	0,304	0,648	Valid
7	0,304	0,591	Valid
8	0,304	0,371	Valid
9	0,304	0,463	Valid
10	0,304	0,330	Valid
11	0,304	0,520	Valid
12	0,304	0,429	Valid
13	0,304	0,443	Valid
14	0,304	0,648	Valid
15	0,304	0,645	Valid

Dalam konteks data yang disajikan, validitas penelitian telah terkonfirmasi karena data memenuhi kriteria validitas, yang bisa terlihat dari sebuah nilai pada signifikansi yang melebihi standar deviasi, yakni sejumlah 0,304 (Isra Adawiyah Siregar, 2021). Hal ini mengindikasikan bahwa kuesioner atau angket yang dipakai dalam mengukur pengaruh media sosial berupa TikTok atas kreativitas peserta didik telah mencapai validitas yang diharapkan. Dengan demikian, hasil ini memberikan bukti yang kuat dan memperkuat argumen bahwasannya pemakaian aplikasi TikTok ini bisa memberikan peningkatan kreativitas dari peserta didik, serta menegaskan bahwa penelitian tersebut dapat diandalkan dalam menghasilkan temuan yang akurat dan dapat dipercaya. Selain uji validitas penelitian ini juga menggunakan uji reliabilitas.

Reliabilitas mencerminkan tingkat kestabilan atau konsistensi dari suatu instrumen pengukuran, yang menunjukkan seberapa baik instrumen tersebut dapat menghasilkan hasil yang konsisten jika digunakan berulang kali dalam situasi yang sama. (Denisa Aprilawati, 2020), reliabilitas dianggap penting karena merupakan indikator bahwa pengukuran yang dilakukan dapat diandalkan dan hasilnya dapat dipercaya. Dengan demikian, hasil reliabilitas dari penggunaan angket atau kuesioner dalam penelitian ini menjadi hal yang krusial untuk diperhatikan. Reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat diandalkan

dalam mengukur variabel yang diteliti secara konsisten. Oleh karena itu, hasil reliabilitas dari instrumen yang digunakan perlu dijelaskan secara detail untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap validitas dan keandalan data yang diperoleh. Kemudian untuk hasil reliabilitasnya sebagai berikut :

Tabel 2. Uji Reabilitas

Reability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.610	15

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, didapatkan nilai sejumlah 0,610, yang mana nilai tersebut melebihi standar reliabilitas *Cronbach's Alpha* yang ditetapkan sebesar 0,610. Dengan demikian, variabel yang diukur dalam penelitian ini dapat dianggap memiliki tingkat reliabilitas yang memadai. Dengan hasil diatas, bisa ditarik simpulannya bahwasannya data yang didapatkan penelitian yang dilaksanakan ini dapat diandalkan dan konsisten, sehingga dapat dipertimbangkan untuk dilanjutkan ke tahap analisis uji normalitas, uji linieritas dan nantinya akan dilakukan pengujian pada uji hipotesis liner untuk mengetahui apakah aplikasi TikTok tersebut meiliki pengaruh atau tidak terhadap peningkatan kreativitas belajar peserta didik (Marinu Waruwu, 2023).

Mengenai hasil teknik analisis data, peneliti melaksanakan pengujian normalitas dengan memakai One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test dan yang menjadi tolak ukur nilai standard yakni sebesar 0,05. Dimana hasil yang diperoleh dari pengujian normalitas tersebut yakni sejumlah 0,200 > 0,05 dengan ini bisa ditarik simpulannya bahwasannya nilai pada residualnya terdistribusi secara normal. Untuk lebih jelasnya maka hasil diatas bisa diperhatikan dalam Tabel One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Reabilitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
	Unstandardized Residual	
N	42	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.68734592
Most Extreme Differences	Absolute	.086
	Positive	.086
	Negative	-.075
Test Statistic	.086	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200c,d	
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Kemudian mengenai hasil dari hasil pengujian linieritas yang diperoleh memakai aplikasi SPSS 24. Didapatkan hasilnya dari uji linieritas sejumlah 0,261 > 0,05 dimana dalam hal ini sudah dikatakan adanya hubungan pada linier diantara variabel terikat serta bebasnya. Sehingga hal ini menunjukkan adanya hubungan yang linier antara penggunaan aplikasi media sosial

TikTok terhadap peningkatan kreativitas peserta didik. Untuk lebih jelasnya dalam pemaparan data tersebut dipaparkan pada tabel Anova Table berikut ini:

Tabel 4. Uji Linieritas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KREATIVITAS *MEDIA TIKTOK	Between Groups	(Combined)	124.821	15	8.321	1.250	.299
		Linearity	1.810	1	1.810	.272	.606
		Deviation from Linearity	123.012	14	8.787	1.320	.261
	Within Groups		173.083	26	6.657		
	Total		297.905	41			

Setelah memahami dari hasil uji normalitas dan linieritas, maka langkah selanjutnya yang dipaparkan dalam penelitian ini yakni uji hipotesis regresi linier. Dimana langkah ini memiliki tujuan apakah variabel bebas (Penggunaan aplikasi TikTok) terhadap peningkatan kreativitas belajar peserta didik (Sugiyono, 2013). Hasil yang diperoleh dari uji hipotesis regresi linier yakni sejumlah 0,024 yang dimana nilai diatas ialah lebih kecil jika dibandingkan dari 0,05. Sehingga hal tersebut menunjukkan hipotesis penelitian bahwasannya aplikasi media sosial TikTok memiliki pengaruh dalam meningkatkan kreativitas belajar pada peserta didik. Pemaparan hasil uji hipotesis regresi linier dapat diperhatikan pada tabel Uji Anova dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Hipotesis Regresi Linier

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1.810	1	1.810	.244	.024 ^b
	Residual	296.095	40	7.402		
	Total	297.905	41			

A. Dependent Variable: Kreativitas
B. Predictors: (Constant), Media Tiktok

Pembahasan

Pada dasarnya, setiap peserta didik memiliki bentuk kreativitas yang unik dan kapasitas kreatifitasnya sendiri yang berkembang sesuai dengan bakat, minat, serta pengalaman yang seseorang miliki (Kenedi, 2017). Kreativitas dapat didefinisikan sebagai keterampilan individu dalam mewujudkan hal yang baru ataupun mengembangkan yang telah ada dengan menjadi lebih baik (Sunarto, 2018). Hal ini mencakup upaya dalam memecahkan masalah menggunakan kemampuan dan pendekatan yang dimiliki oleh individu tersebut. (Dwi Okti Sudarti, 2020).

Dikatakan media sosial aplikasi TikTok sangat berpengaruh kepada kreativitas anak dapat dilihat dari pengujian validitas dimana $F_{hitung} > F_{tabel}$ dimana nilai yang diperoleh rata-rata pada uji validitas lebih dari nilai *standard deviasi* yakni 0,304 dengan jumlah responden sebanyak 42 peserta didik. Hal ini dikatakan bahwasannya data sudah dikatakan valid. Kemudian hasil pengujian dari reliabilitas diperoleh skor sebesar $0,610 > 0,06$ hal tersebut membuktikan bahwasannya didalam penelitian yang dilaksanakan ini data sudah dikatakan valid. Sehingga hal tersebut untuk menunjang sebuah uji berikutnya yakni uji normalitas dan uji linieritas. Dimana

skor yang diperoleh dari pengujian normalitas sejumlah $0,200 > 0,05$ dengan ini bisa ditarik simpulannya bahwasannya nilai pada residualnya terdistribusi secara normal. Kemudian untuk hasil linieritas yang menunjukkan angka sejumlah $0,261 > 0,05$ dimana dalam hal tersebut sudah dikatakan adanya hubungan linier diantara variabel terikat serta bebasnya. Sehingga dengan hal tersebut menunjukkan adanya hubungan yang linier antara penggunaan aplikasi media sosial TikTok terhadap peningkatan kreativitas peserta didik. Dan pada pengujian terakhir yakni uji hioptesis yang menunjukkan angka sejumlah $0,024$ dimana pada nilai diatas mempunyai nilai yang lebih kecil daripada $0,05$. Dengan demikian menunjukkan hipotesis penelitian bahwasannya aplikasi media sosial Tiktok memiliki pengaruh dalam meningkatkan kreativitas belajar pada peserta didik.

Hal ini selaras dengan pendapat (Tri Buana, 2020) bahwa TikTok menjadi salah satu tempat rekreasi serta sebagai media setiap anak dalam melakukan eksplorasi diri serta berpikir dengan kreatif serta menjadi penghibur setiap anak". Dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi TikTok, mereka juga beranggapan selain Tiktok sebagai media hiburan tetapi juga mereka beranggapan TikTok berguna mendapatkan relasi. TikTok sendiri dikembangkan oleh *developer* guna membuat aplikasi ini mudah untuk diakses oleh kalangan siapapun (Armylia Malimbe, 2021). Media pembelajaran perlu terus berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi, karena harus mampu mengakomodasi kemajuan teknologi yang memungkinkan akses dan penggunaan media pembelajaran di mana pun dan kapan pun, sehingga bisa memberi kemudahan untuk peserta didiknya serta pendidiknya dalam melakukan proses pembelajaran (Tahel, 2019).

Penemuan penelitian oleh Aziz Muntaha di SDN 3 Temuwuh menunjukkan bahwa penggunaan konten tiktok yang digunakan sebagai media pembelajaran akan menarik perhatian siswa. Selain itu siswa juga terlihat lebih aktif, antusias dan juga ceria ketika kegiatan pembelajaran berlangsung (Muntaha, 2022). Devi juga melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi TikTok dapat menjadi sarana interaktif dan menarik dalam proses pembelajaran. Dengan keunggulan kemudahan penggunaan dan beragam fungsinya, aplikasi TikTok dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif dapat mengisi kekosongan dalam proses pembelajaran dan membuatnya lebih efisien serta efektif. Penggunaan aplikasi TikTok memungkinkan pendidik untuk dengan mudah menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi TikTok dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, diperlukan penelitian lebih lanjut (Devi, 2021).

Peserta didik merasa senang saat bekerja dalam kelompok dengan teman-temannya karena mereka menikmati interaksi yang positif dan kesempatan untuk menyampaikan pendapat mereka. Ketika diberi kesempatan oleh pendidik untuk berbicara, peserta didik merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif didalam proses belajar. Seorang guru seharusnya tidaklah hanya berperan menjadi pengelola kelas, tetapi menjadi seorang motivator, mediator, evaluator, fasilitator, dan demonstrator, agar pembelajaran yang dilaksanakan menjadi efektif (minsih & daniarti 2018), agar peserta didik lebih percaya diri pada saat menyampaikan pendapatnya. Hal tersebut tepat pada penelitian yang membuktikan bahwasannya salah satu tanda munculnya kreativitas ialah terdapat semangat tinggi dari peserta didiknya dalam menyelesaikan sebuah permasalahan (Suhaedi, 2021). Secara tidak langsung dalam hal ini peserta didik sudah memiliki kreativitas baik itu cara berpikir dan dalam tingkah lakunya (Temiks Merpati, 2018). Kreativitas dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan media sosial berbentuk video dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui beragam fasilitas pembahasan yang komprehensif, serta memperkuat kreativitas, motivasi belajar, dan interaksi

sosial yang positif antar teman seiring dengan penggunaan media sosial sebagai alat pembelajaran yang efektif (Kamhar & Lestari, 2019).

Menurut penjelasan tersebut, peran media sosial TikTok didalam belajar yakni melibatkan peserta didik didalam proses pembelajaran yang dengan fokus dalam sebuah pengembangan kreativitas peserta didik. Dalam proses belajar secara kreatif ini, peneliti mempunyai peran sebagai guru yang mendorong peserta didiknya agar dapat mengembangkan pola pikir peserta didiknya sehingga mempunyai perasaan ingin tahu tinggi, membuat perencanaan hal yang nantinya dilaksanakan, dengan tantangan tugas yang sangat sulit, dapat menghargai orang lain disekitarnya, serta tidak takut akan kegagalan. Aktivitas belajar dengan melakukan penerapan media sosial TikTok membuat peserta didik lebih bersemangat didalam proses belajarnya yang lebih mempunyai makna jadi pembelajaran bisa tersampaikan secara efektif.

Conclusion

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap peningkatan kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Sondakan No 11 Surakarta. Penelitian yang sudah dilakukan memperoleh terdapat Pengaruh media sosial TikTok dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat hasil pengolahan data pengujian normalitas yang memakai One-Sample Kolmogorov-Smirnov yang mendapatkan nilai sejumlah $0,200 > 0,05$ untuk media tiktok dimana hal tersebut sudah berdistribusi normal. Kemudian hasil uji linieritas memperoleh hasil uji linieritas sebesar $0,261 > 0,05$ dimana dalam hal ini sudah dikatakan adanya hubungan linier diantara variabel terikat serta bebas. Sehingga hal ini menunjukkan adanya hubungan yang linier antara penggunaan aplikasi media sosial TikTok terhadap peningkatan kreativitas peserta didik. Kemudian hasil uji regresi linier sejumlah $0,024$ dimana dari nilai diatas mempunyai nilai lebih kecil daripada $0,05$. Dengan demikian menunjukkan hipotesis penelitian bahwasannya penggunaan media sosial khususnya TikTok memiliki peran penting dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Harapannya, penelitian ini akan menjadi acuan bagi penelitian serupa untuk mengidentifikasi dampak penggunaan aplikasi TikTok dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.

References

- Abd Rahman Bp. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Kajian Pendidikan Islam*.
- Adella Aninda Devi. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Epistema, Vol. 3 No.*, 1–17.
- Almaidah Bahri. (2022). Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Di Indonesia. *Jurnal Indonesia Sosial Sains, Vol. 3 No*, 120–130.
- Aminuriyah, S., Al Ma'ruf, A. I., Destya, A., & Minsih, M. (2023). A Case Study Of Differentiated Instruction At Elementary School. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, 15(4)*, 6227–6240. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3860>
- Armylia Malimbe. (2021). Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar Di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal Ilmiah Society, Volume 1 N*.
- Arum Solikah. (2023). Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar Pada Penggunaan Tiktok. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 08*, 2548–6950.
- Bahagia. (2022). The Drawbacks And Advantages Of Tiktok On Students Amid Pandemic Covid-19. *Jurnal Basicedu, Volume 6 N*, 5302–5310.
- Denisa Apriliawati. (2020). Diary Study Sebagai Metode Pengumpulan Data Pada Riset

- Kuantitatif: Sebuah Literature Review. *Journal Of Psychological Perspective*, 2 (2): 79 - 89, Volume 2,.
- Desella Rasida Luisandrith. (2020). Interdisiplin: Pembelajaran Seni Tari Melalui Aplikasi Tik Tok Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Seni Tari*, Vol. 9, No, 176.
- Dwi Okti Sudarti. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak Dengan Strategi Habitiasi Dalam Keluarga. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, Vol. 5, No, 117–127.
- Fitriani Rahayu. (2022). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Startegi 4p (Person, Press, Process, Product). *Jurnal Ilmiah Mandala Education (Jime)*, Vol. 8, No, 2406–2414.
- Gumilar, G. W., Kusmiati, E. Endang, Minsih, & Widiastuti, C. (2024). Perspektif Guru Pada Siswa Dengan Gangguan Sosial Emosional Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan*, 12(01), 84–90. https://Scholar.Google.Co.Id/Citations?View_Op=View_Citation&HI=Id&User=Virnamuaaaaj&Sortby=Pubdate&Citation_For_View=Virnamuaaaaj:Anf4urpfarac
- Gustafian Jayanata. (2022). *Dampak Media Sosial Tik Tok Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar 42 Di Desa Padang Peri Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma*. Universitas Islam Negeri (Uin) Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Isra Adawiyah Siregar. (2021). Analisis Dan Interpretasi Data Kuantitatif. *Journal Of Education*, Vol. 14, N, 39–48.
- Juariah, S. S. K., Muttaqin, Y. H., & ... (2021). Meningkatkan Kualitas Pendidikan Rw 09 Di Desa Ciputri Melalui Pembelajaran Dan Pengembangan Taman Baca. *Proceedings Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 61(Desember), 67–75. <https://Proceedings.Uinsgd.Ac.Id/Index.Php/Proceedings/Article/View/1229%0ahttps://Proceedings.Uinsgd.Ac.Id/Index.Php/Proceedings/Article/Download/1229/1116>
- Kenedi. (2017). Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas Ii Smp Negeri 3 Rokan Iv Koto. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora*, Vol. 3 No.
- Mariati. (2023). Analisis Dampak Media Sosial Tik-Tok Terhadap Rendahnya Hasil Belajar Afektif Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, Vol. 02, N.
- Marinu Waruwu. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 7 N, 2896–2910.
- Minsih(2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (Powtoon) Dan Media Globe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sd N 01 Tawangmangu. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Minsih, & Daniarti(2018). Bab I Pendahuluan *Journal Information*, 10, 1–16.
- Nahdatul Hazmi. (2019). Tugas Guru Dalam Proses Pembelajaran. *Journal Of Education And Instruction*, Volume 2, 57.
- Putri, A. A., Aprilianti, A. D., Nurzahra, I. P. A., & Wahyudin, D. (2023). Pengaruh Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Dan Karakter Siswa Sekolah Dasar (Sd) Atikah Amanda Putri, Alya Dewi Aprilianti, Isni Putri Anggraini Nurzahra Dede Wahyudin, Jennyta Caturiasari. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 13(1), 146--158.
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring. *Akademika*, 10(02), 425–436. <https://Doi.Org/10.34005/Akademika.V10i02.1406>
- Rimba Sastra Sasmita. (2020). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Volume 2 N, 99–103.
- Salsabila, R., & Minsih. (2023). *The Effect Of The Tiktok Application On The Bullying Behavior Of Students In Elementary Schools* (Issue 35). Atlantis Press Sarl. https://Doi.Org/10.2991/978-2-38476-086-2_153
- Sinta, T., Rasida Luisandrith, D., Yanuartuti, S., Seni Budaya, P., & Negeri Surabaya, U. (2020).

- Interdisiplin: Pembelajaran Seni Tari Melalui Aplikasi Tik Tok Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Seni Tari*, 9(2), 175–180.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jst/article/view/42085>
- Suhaedi. (2021). Upaya Meningkatkan Kreativitas Dan Motivasi Pengembangan Diri Melalui Bimbingan Karir Dalam Proses Belajar Bagi Siswa Di Sma Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2019/2020. *Journal Ilmiah Rinjani (Jir)*, Vol. 9. No, 49–63.
- Sunarto. (2018). Pengembangan Kreativitas-Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi. *Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol. 8, No.
- Tahel, F. (2019). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional Untuk Meningkatkan Rasa Nasionalis Berbasis Android. *Teknomatika*, 09(02), 113–120.
- Temiks Merpati. (2018). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smp Katolik Santa Rosa Siau Timur Kabupaten Sitaro. *Jurnal Civic Education*, Vol. 2 No., 55–61.
- Tri Buana. (2020). Penggunaan Aplikasi Tik Tok (Versi Terbaru) Dan Kreativitas Anak. *Jurnal Inovasi*, Vol 14 No.
- Urip Widodo. (2021). Uji Signifikansi Pengaruh Kreativitas Belajar Pada Keterampilan Membaca Siswa. *Jurnal Kibasp (Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran)*, Volume 5,.

---Halaman ini sengaja dikosongkan---