

## *The Use of Tiktok Application as a Learning Media in Increasing Students' Creativity and Interest in Learning*

### **Pemanfaatan Aplikasi *Tiktok* Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kreativitas dan Minat Belajar Siswa**

**Ni Putu Yuniasih<sup>1</sup>, I Wayan Suryanto<sup>2\*</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Dhyana Pura, Bali, Indonesia

(\*) Corresponding Author: [mentaripagICollection@yahoo.com](mailto:mentaripagICollection@yahoo.com)

#### **Article info**

##### **Keywords:**

*Tiktok application, Creativity, learning Interest.*

##### **Abstract**

*This This research is based on the problems that the author found at the Wira Harapan Vocational High School. The problem is when teacher delivering material using YouTube application as a learning media which was presented in the form of videos, the duration was long enough and make the students feel bored. The result, the students did not understand the material that is being taught by the teacher. The purpose of this study was to determine the use of the TikTok application as a learning media to increase the creativity and student interest in learning. The research applied experimental method which include in quantitative method and using one group pre-test and post-test research with observation, questionnaires, and documentation. The results of this study found that the use of the TikTok application as a learning media succeeded in increasing students' creativity and interest in learning. The results of the Pre-test and Post-test of learning creativity have increased by 1.08% and the results of the Pre-test and Post-test of learning interest have increased by 0.71%.*

##### **Kata kunci:**

Aplikasi *tiktok*, Kreativitas, Minat belajar.

##### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang penulis temukan di SMK Wira Harapan yaitu peneliti menemukan beberapa masalah yaitu pada saat menyampaikan materi guru menggunakan aplikasi *youtube* sebagai media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video dimana durasinya cukup lama sehingga membuat siswa merasa jenuh dan akibatnya siswa tidak memahami materi yang disampaikan dengan baik. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi *tiktok* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah metode eksperimen yang termasuk dalam metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan rancangan penelitian design *one group pretest-posttest design* dengan metode pengumpulan data observasi, angket/keusioner dan dokumentasi Hasil penelitian ini mendapatkan hasil bahwa melalui pemanfaatan aplikasi *tikok* sebagai media pembelajaran berhasil meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa. Hasil *Pretest* dan *Posttest* kreativitas belajar mengalami peningkatan sebesar 1,08% dan hasil *Pretest* dan *Posttest* minat belajar mengalami peningkatan sebesar 0,71%.

## PENDAHULUAN

Belajar dengan memakai salah satu program video terpopuler di kalangan masyarakat Indonesia, yaitu *tiktok*. *Tiktok* yakni salah satu program video yang sering digunakan pengguna guna merekam film berdurasi 15 detik, 30 detik, dan 1 menit di perangkat seluler mereka. Mayoritas pengguna media social ini yakni pelajar. Siswa sangat senang memakai platform media social *tiktok* karena menyediakan hiburan ketika mereka bosan. Aplikasi *tiktok* termasuk salah satu elemen eksternal yang bias mempengaruhi kreativitas siswa selama proses pembelajaran. Kapasitas guna mencerminkan kemalasan, keluwesan, serta orisinalitas dalam berpikir, dan kapasitas untuk bekerja sama dalam suatu gagasan, termasuk kreativitas. M. Asroridan A. Ali (2010). Kreativitas dalam pembelajaran yakni kapasitas guna mengidentifikasi solusi atas tantangan yang dihadapi siswa dalam scenario pembelajaran mengacu pada perilaku siswa untuk beradaptasi dengan perubahan yang tidak bias dihindari dalam pertumbuhan proses belajar siswa. Guna meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran, diperlukan semangat dalam belajar.

Minat yakni sensasi yang memanifestasikan dirinya sebagai kecenderungan untuk sesuatu yang memotivasi tindakan atau kegiatan tertentu. Beberapa tanda minat belajar antara lain keinginan, kebahagiaan, perhatian, rasa ingin tahu, aktif belajar, penyelesaian tugas, serta kepatuhan terhadap peraturan. Hidayat (2013). Minat belajar yakni aspek yang sangat penting dari proses belajar mengajar yang sukses; siswa dengan minat yang kuat dalam belajar bisa berkontribusi pada peningkatan proses belajar mengajar.

Peneliti di SMK Wira Harapan mengamati beberapa permasalahan, antara lain model pembelajaran yang bersifat repetitive serta metode pembelajaran yang kurang kreatif dalam penggunaan. Menggunakan video sebagai sarana pembelajaran, pengajar memanfaatkan YouTube sebagai media pembelajaran yang cukup panjang membuat siswa merasa bosan dan akibatnya mereka tidak memahami materi yang disampaikan. Akibatnya, siswa kurang memperhatikan saat presentasi kelas. Siswa tidak secara aktif terlibat dalam pendidikan mereka sendiri. Siswa tidak terlibat dalam kegiatan pendidikan yang bermanfaat. Mayoritas siswa di kelas tersebut belum mencapai bobot minimal yang dipersyaratkan 80 persendari total skor, sehingga hasil belajar siswa untuk kelas secara keseluruhan masih di bawah rata-rata. Peneliti ingin menggunakan aplikasi *tiktok* sebagai sarana pembelajaran guna mengatasi kesulitan yang mereka temui. Ada berbagai manfaat menggunakan aplikasi *tiktok*, salah satunya memenuhi kebutuhan belajar siswa. Minat siswa tergugah di kedua system *tiktok* oleh kebaruan mereka serta karakteristik lain yang mungkin digunakan di kelas.

Dalam penelitian ini, peneliti mengidentifikasi aplikasi *tiktok* sebagai alat pembelajaran. Kreativitas serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran termasuk karakteristik yang dinilai. Hal ini berbeda dengan pendekatan M. Alidan M. Asrori (2010) yang menekankan pada kemampuan pemecahan masalah secara kreatif mengacu pada perilaku siswa agar bias beradaptasi dengan perubahan yang tidak bias dihindari. Pertumbuhan prosedur belajar siswa. Penelitian ini menggaris bawahi bahwasanya kreativitas sebagaimana didefinisikan oleh Munandar (2004) yakni personal (*person*), process-based (*proses*), product-based (*produk*), serta push-based (*pendorong*). Sedangkan penanda minat belajar yang diidentifikasi oleh Hidayat (2013) meliputi keinginan, kebahagiaan, perhatian, minat, pembelajaran aktif, penyelesaian tugas, serta ketaatan pada aturan. Guna menjawab permasalahan yang ada di SMK Wira Harapan, peneliti ingin merancang sebuah alat yang terkait dengan permasalahan tersebut guna membantu penelitian ini.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yaitu metode yang bertujuan untuk menguji pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain atau menguji bagaimana hubungan sebab akibat antara variabel yang satu dengan variabel lainnya. Metode penelitian eksperimen ini termasuk dalam metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian design *one group pretest-posttest design*, yaitu desain penelitian yang terdapat tes awal (*pretest*) untuk mengetahui keadaan awal sebelum diberi perlakuan dan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui keadaan akhir setelah diberi perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XII JB 1 SMK Wira Harapan yang beralamat di Jalan Raya Padang Luwih, Banjar Tegal Jaya, Dalung, Kuta Utara, Badung. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII JB 1 SMK Wira Harapan yang berjumlah 37 siswa yang terdiri dari 15 orang siswa perempuan dan 22 orang siswa laki. Objek Penelitian adalah kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Objek dalam penelitian ini adalah aplikasi *tiktok*, kreativitas dan minat belajar siswa. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *purposive sampling*. Metode *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiono, 2016:85). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, angket/kuesioner dan dokumentasi. Analisis yang digunakan dalam penelitian adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan Uji Normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan rumus:

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[ \sum_{i=1}^k (a_1(X_{n-i+1} - x_i)) \right] 2$$

dan uji *paired Sample T-Test* dengan rumus :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Tambah deskripsi hasil secara umum

Mengacu dari data yang telah dikumpulkan, maka peneliti menyajikan data *pretest* serta *posttest* dari kreativitas dan minat belajar siswayaitu:

- 1) Data Kreativitas dan Minat Belajar Siswa

Tabel 1. Hasil Penelitian Kreativitas dan Minat Belajar Siswa XII JB 1

No	Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Kreativitas Belajar	69,23%	99,06%
2	Minat Belajar	67%	78%

(Sumber: Data diolah 2022)

Mengacu dari Tabel 4.3, hasil penelitian *pre-test* kreativitas belajar masuk dalam kelompok cukup dengan persentase 69,23 persen, sedangkan hasil penelitian *post-test* masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 99,06 persen. mengacu pada hasil *pre-test*, kreativitas meningkat sebesar 29,83 persen. Sedangkan minat penelitian *pretest* hasil belajar berada pada kelompok cukup dengan persentase 67%, minat penelitian *posttest* hasil belajar berada pada kategori sangat baik dengan persentase 81%. mengacu pada hasil *pre-test*, terjadi peningkatan minat belajar sebesar 14 persen.

## Pembahasan

### 1) Uji Normalitas

Mengacu dari hasil uji normalitas pada tabel 4.7 menunjukkan bahwasanya dalam penelitian ini sudah memenuhi salah satu uji prasyarat analisis, bias diketahui bahwasanya nilai signifikansi dari data kreativitas serta minat belajar yaitu :

- a) *Pretest* kreativitas belajar mempunyai nilai signifikansi  $0,059 > 0,05$  dan *Posttest* kreativitas belajar mempunyai nilai signifikansi  $0,299 > 0,05$  jadi kedua data tersebut berdistribusi normal.
- b) *Pretest* minat belajar mempunyai nilai signifikansi  $0,171 > 0,05$  dan *Posttest* minat belajar mempunyai nilai signifikansi  $0,100 > 0,05$  jadi data tersebut berdistribusi normal.

### 2) Uji-T (*Paired Sample T-Test*)

Dari tabel 4.8 di atas maka hasil pengujian bias di tarik kesimpulan yaitu:

- 1) Nilai signifikansi *Paired Samples T-Test* membandingkan *pretest* dan *posttest* kreativitas belajar yakni  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak;  $H_a$  disetujui.
- 2) Nilai signifikan *Paired Samples T-Test* membandingkan minat belajar *pretest* dan *posttest* yakni  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak;  $H_a$  disetujui.

Peneliti telah mengumpulkan data *pretest* dan *posttest* siswa dalam belajar dengan tingkat signifikansi  $0,000$  serta  $0,000 < 0,05$  mengacu pada penelitian yang telah mereka lakukan. Akibatnya, bias dikatakan bahwasanya memasukkan aplikasi *tiktok* ke dalam ruang kelas bias meningkatkan daya cipta serta motivasi siswa untuk belajar.

Mengacu dari hasil pengujian hipotesis pemanfaatan aplikasi *tiktok* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas belajar memperoleh hasil  $H_a$  diterima. Hasil ini menunjukkan bahwasanya pemanfaatan aplikasi *tiktok* sebagai media pembelajaran mampu member peningkatan terhadap kreativitas belajar siswa kelas XII JB 1 SMK Wira Harapan. Hasil jawaban kuesioner yang diisi oleh responden, menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kreativitas belajar yaitu pada *pretest* sebesar 2,41 kemudian setelah memanfaatkan aplikasi *tiktok* sebagai media pembelajaran hasil *posttest* mengalami peningkatan sebesar 3,49.

Menggunakan uji hipotesis, aplikasi *tiktok* diakui sebagai media pembelajaran karena meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Penggunaan *tiktok* sebagai sarana pendidikan terbukti bias meningkatkan minat belajar siswa kelas XII JB 1 SMK Wira Harapan. Hasil jawaban kuesioner yang diisi oleh responden, menunjukkan peningkatan nilai rata-rata minat belajar yaitu pada *pretest* sebesar 3,34 kemudian setelah memanfaatkan aplikasi *tiktok* sebagai media pembelajaran hasil *posttest* mengalami peningkatan sebesar 4,05.

Dari pemaparan di atas bisa disimpulkan bahwasanya hasil *Pretest* dan *Posttest* kreativitas belajar mengalami peningkatan sebesar 1,08% serta hasil *Pretest* dan *Posttest* minat belajar mengalami peningkatan sebesar 0,71%. Sehingga pemanfaatan aplikasi *tiktok* sebagai media pembelajaran bisa membantu guru member arahan serta informasi

mengenai materi yang ingin dijelaskan kepada siswa. Jadi semakin baik pemanfaatan aplikasi sebagai media pembelajaran maka semakin meningkat pula kreativitas dan minat belajar siswa.

## SIMPULAN

Mengacu dari hasil penelitian serta pembahasan di atas maka bisa diperoleh kesimpulan yaitu:

- 1) Penggunaan aplikasi *tiktok* sebagai media pembelajaran di kelas XII JB 1 SMK Wira Harapan telah berhasil menumbuhkan lebih banyak kreativitas dalam belajar siswa.
- 2) Penggunaan aplikasi *Tiktok* sebagai media pembelajaran pada siswa kelas XII JB 1 di SMK Wira Harapan telah meningkatkan engagement siswa dalam pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *Tiktok* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Minat Belajar Siswa” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak yang telah meluangkan waktunya dalam penyusunan skripsi ini. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh dosen universitas dhyana pura, guru pamong di smk wira harapan, seluruh siswa kelas xii jb 1 smk wira harapan, orang tua dan teman-teman program studi pendidikan kesejahteraan keluarga. Penulis menyadari bahwa hasil penelitian ini masih banyak kekurangan, oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan. Akhir kata, penulis sangat berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dalam meningkatkan mutu karya ilmiah serta meningkatkan mutu pendidikan

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. dan Asrori, M., (2010). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Cetakan ke enam. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- A.S. Munandar dkk. (2004). *Peran Budaya Organisasi dalam Peningkatan Untuk Kerja Perusahaan*. Jakarta: Bagian Psikologi Industri dan Organisasi, Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Hidayat, A, A. (2013). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet.



Jurnal Ekonomika, Bisnis, dan Humaniora

Vol. 1, No.1 Agustus 2022

Available online at <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/jakadara/index>

Research Article

e-ISSN:

p-ISSN: