

The Influence of TikTok on The Creativity of Class VIII Students in Art and Culture Subjects at SMP Negeri 16 Malang

Pengaruh TikTok terhadap Kreativitas Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di SMP Negeri 16 Malang

Restin Saputri Ue Raja, Tri Wahyuningtyas*, Ika Wahyu Widayawati

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: tri.wahyuningtyas.fs@um.ac.id

Paper received: 28-7-2022; revised: 25-10-2022; accepted: 30-11-2022

Abstract

Creativity is important in a learning process. Learning Arts and Culture in the sub-field of music is a course that requires creativity, both in theory and in practice. Creativity helps students solve problems, assess, update, and create works. Using TikTok as a learning medium is deemed necessary to stimulate and increase creativity because it displays creative and imaginative videos and coexists with students' lives. The study is aimed to determine the effect of TikTok on the creativity of class VIII students in Arts and Culture subjects at SMP Negeri 16 Malang. This study uses a quasi-experimental method and has a population of all class VIII students with class VIII A and VIII B as samples. The results of the tests given to both classes showed that students in the experimental class scored higher than the control class, many of which scored below the passing grade. The average score obtained from the questionnaire in the experimental class was 85,15152, higher than the control class which obtained an average score of 77,1333. The results of the hypothesis test showed the t value of $0.000 < 0.05$, so H_a is accepted, and H_o is rejected. The linear regression test performed showed a significance value of $0.037 < 0.05$, which means that TikTok has a significant positive effect on student creativity in Arts and Culture subjects.

Keywords: social media; TikTok; creativity; arts and culture

Abstrak

Kreativitas berperan penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Seni Budaya sub bidang seni musik merupakan pelajaran yang memerlukan kreativitas dalam teori maupun praktik. Kreativitas membuat siswa mampu memecahkan masalah, menilai, membaharui, dan menciptakan karya. Pengintegrasian TikTok sebagai media pembelajaran dirasa penting untuk merangsang dan meningkatkan kreativitas karena merupakan media yang berdampingan dengan kehidupan siswa dengan menampilkan video kreatif dan imajinatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh TikTok terhadap kreativitas siswa kelas VIII pada mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 16 Malang. Penelitian ini menggunakan metode quasi experimental dan memiliki populasi yaitu semua siswa kelas VIII dengan kelas VIII A dan VIII B sebagai sampel. Hasil tes yang diberikan kepada kedua kelas mendapatkan hasil bahwa siswa pada kelas eksperimen mendapatkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang mendapat nilai lebih banyak di bawah KKM. Hasil rata-rata skor yang diperoleh dari angket pada kelas eksperimen sebesar 85.15152 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata skor 77.1333. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Uji regresi linear yang dilakukan menunjukkan nilai signifikansi $0,037 < 0,05$ yang memiliki arti bahwa media sosial TikTok mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya.

Kata kunci: media sosial; TikTok; kreativitas; seni budaya

1. Pendahuluan

Era globalisasi saat ini menciptakan banyak perubahan dan perkembangan yang pesat di berbagai sektor kehidupan manusia, khususnya dalam bidang teknologi. Bagian dari bidang teknologi yang berkembang pesat ialah teknologi informasi. Teknologi informasi memiliki

manfaat dalam beberapa bidang antara lain bidang pendidikan, kesehatan, sektor perbankan, bisnis, dan perusahaan (Kidi, 2018). Perkembangan teknologi informasi yang pesat ini sangat membantu dalam memudahkan pekerjaan manusia dan tidak terbatas pada waktu dan tempat. Adanya *work from home* karena pandemic virus COVID-19 menjadikan penggunaan teknologi menjadi semakin tidak dapat dipisahkan dari manusia. Sebagian besar aktivitas yang dilaksanakan dari rumah membuat masyarakat lebih banyak menghabiskan waktunya dengan mengakses berbagai hal di internet. Dampak yang sangat terasa dari canggihnya teknologi dan pemberlakuan *work from home* adalah berkembang pesatnya internet dan media pendukungnya seperti *handphone*, laptop, dan media sosial (Warpindyastuti & Sulistyawati, 2018). Media sosial adalah tempat orang-orang berkomunikasi, mengekspresikan diri, dan menghasilkan karya dalam jaringan. Media sosial memberikan kesempatan kepada pengguna untuk mempresentasikan dirinya, bekerja sama, membagikan informasi, membangun hubungan sosial dan melakukan komunikasi dengan pengguna lain secara maya (Nasrullah, 2015). Beberapa contoh media sosial yaitu Facebook, Instagram, Tweeter, WhatsApp, YouTube, dan TikTok. Media sosial yang sedang *hits* atau yang sedang digandrungi masyarakat saat ini adalah TikTok.

TikTok merupakan media yang menyediakan tempat kepada penggunanya untuk ber ekspresi dengan bebas dan mengasah bakat lewat video pendek. Aplikasi dari Tiongkok ini menciptakan studio berjalan pada ponsel pengguna, karena berbagai fitur yang mudah digunakan dan tidak terbatas pada ruang dan waktu. TikTok diluncurkan pada tahun 2016 dan mengalami perkembangan yang pesat pada tahun 2019. TikTok memiliki sekitar 500 juta pengguna di seluruh dunia dan semakin marak digunakan pada tahun 2020 mengalahkan aplikasi *zoom* yang juga banyak digunakan karena pandemi COVID-19 (Valiant, 2020). TikTok menghadirkan konten-konten dengan berbagai tema seperti konten musik instrumental, nyanyian, tarian, menggambar, tutorial *make up*, *challenge*, dan konten-konten informatif yang disajikan secara menarik dan kreatif. Selain konten yang menarik dan kreatif, *TikTok* juga memfasilitasi penggunanya dengan fitur-fitur yang menarik dan mudah digunakan seperti fitur musik, filter pada video, *sticker* dan *effect*, *voice effect*, *beauty*, fitur *timer*, *stitch*, *duet*, edit video, dll. Konten-konten yang disajikan oleh kreator di aplikasi TikTok sangat bermanfaat, memberi informasi, ilmu pengetahuan, dan merangsang kreativitas penggunanya. TikTok sebagai media untuk menunjang kreativitas sangat dirasakan oleh penggunanya, dimana pengguna dapat berkreaitivitas dengan menyalurkan hobi, berbagi informasi, dan membantu menciptakan hal-hal baru yang kreatif dan menarik (Fanaqi, 2021).

Kreativitas merupakan kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang *fresh*/baru, inovatif, menarik, asing, dan berguna bagi masyarakat (Campbell, 2012). Kreativitas memiliki ciri-ciri yang dikelompokkan ke dalam dua aspek yaitu aspek kognitif artinya kemampuan berpikir dan aspek afektif atau sikap dan perasaan. Aspek kognitif yaitu, berpikir lancar (*fluency*), *flexible*, orisinal (*originality*), kemampuan memerinci (*elaboration*), kemampuan menilai (*evaluation*) dan aspek afektif yaitu adanya rasa ingin tahu, merasa tertantang, berani mengambil resiko, bersifat imajinatif, rasa menghargai, terbuka terhadap hal baru, dan percaya diri (Munandar, 2009). Kreativitas memiliki peran penting dalam lembaga pendidikan khususnya dalam kegiatan belajar di sekolah, salah satunya pada kegiatan belajar seni budaya sub bidang seni musik. Pelajaran seni budaya mempunyai tugas penting untuk mengembangkan daya imajinasi, kreativitas, dan keterampilan siswa (Wulandari, Rahayuningtyas, & Widyawati, 2021). Adanya kreativitas membuat siswa mampu memecahkan masalah, menilai suatu hasil karya, membaharui suatu karya, dan bahkan menciptakan karya. Kreativitas diperlukan dalam proses pembelajaran karena kreativitas berperan penting dalam pembentukan pengetahuan dan

keterampilan siswa. Kreativitas yang baik dalam kegiatan pembelajaran mendorong siswa mendapatkan hasil akhir yang baik dan siswa yang memiliki kreativitas dalam aspek kognitif dan afektif dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang (Erikasari, 2019).

Adanya pandemi mengharuskan kegiatan belajar dilakukan secara daring oleh siswa dan guru dari rumah. Saat proses pembelajaran, guru hanya memberikan materi dan tugas berupa *file word* dan *power point* tanpa adanya penjelasan. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi pasif, tidak aktif bertanya, tidak mengerjakan tugas, lebih diam, tidak bersemangat, dan menurunnya kreativitas siswa. Salah satu penyebab menurunnya kreativitas siswa ialah media pembelajaran yang monoton. Faktor instrumental yang mempunyai peran penting dalam proses belajar dan kreativitas siswa ialah media belajar yang digunakan guru (Erikasari, 2019). Pada KD 3.2 memahami teknik dan gaya bernyanyi lagu daerah dengan dua suara atau lebih secara berkelompok diperlukan media belajar yang dapat memfasilitasi kreativitas siswa secara teori untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk menunjang aktivitas siswa. Guru menggunakan Google Classroom dan Whatsapp sebagai media pembelajaran. Namun, media yang dipakai guru tidak berdampak pada kreativitas karena kreativitas siswa menurun dan tidak mengalami peningkatan. Hal ini berdampak buruk pada kreativitas yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pengintegrasian media sosial ke dalam proses pembelajaran menjadi penting karena siswa saat ini yang merupakan generasi Z kesehariannya sangat dekat media sosial (Nasution, 2020). Aplikasi TikTok yang saat ini sedang marak digunakan di kalangan peserta didik dapat menjadi alternatif untuk menjadi media pembelajaran di kelas. Selain populer dan *hits* di kalangan peserta didik, TikTok juga berisi konten-konten yang lucu, kreatif, informatif, dan memiliki fitur-fitur yang menarik memungkinkan siswa dapat mengembangkan kreativitasnya. Penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran dilakukan guru dengan penyajian materi pembelajaran melalui konten kreatif dari TikTok yang berkaitan dengan materi, kemudian siswa diminta berperan aktif dan melibatkan diri dalam menggunakan TikTok ketika mengerjakan tugas. Hal ini sejalan dengan proses mengembangkan kreativitas yaitu pendidik hendaknya memberi kesempatan anak menyibukkan diri dan memacu anak agar terlibat dalam kegiatan yang kreatif (Lestari & Zakiah, 2019).

Penelitian terdahulu menunjukkan media sosial TikTok memiliki pengaruh positif terhadap kreativitas, penelitian tersebut oleh Prianbodo (2018) menunjukkan hasil bahwa media sosial TikTok mempunyai pengaruh sebanyak 41,6% pada kreativitas remaja di Surabaya. Selain itu, penelitian menurut Marini (2019) yaitu ada pengaruh positif yang signifikan yang diberikan media sosial TikTok kepada prestasi belajar siswa. Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu mengetahui pengaruh media sosial TikTok, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian yang diukur. Penelitian sebelumnya mengukur kreativitas remaja dan mengukur prestasi belajar siswa, sedangkan pada penelitian ini peneliti mengukur kreativitas siswa. Penelitian ini dikatakan berbeda karena fokus peneliti dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa pada pelajaran seni budaya, karena merupakan mata pelajaran yang berperan untuk meningkatkan daya imajinasi, kreativitas, dan keterampilan siswa, sedangkan kedua penelitian terdahulu tidak berfokus pada hal itu.

Berlandaskan penjabaran di atas rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh TikTok terhadap kreativitas siswa pada pelajaran seni budaya di SMP Negeri

16 Malang”. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui pengaruh TikTok terhadap kreativitas siswa pada pelajaran seni budaya, dengan manfaat yaitu untuk memberikan kontribusi terhadap proses pendidikan di sekolah dalam memanfaatkan media sosial sebagai media pembelajaran yang kekinian, mampu mengatasi kesulitan yang timbul dalam kegiatan pembelajaran, mampu mendorong siswa untuk berperan aktif, sehingga mengasah kreativitas siswa, dan meningkatkan kreativitas siswa.

2. Metode

Metode yang dipakai ialah *quasi experimental* dengan desain *nonequivalent group control design* yaitu menggunakan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak untuk mewakili populasi yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rancangan yang dipakai ialah *nonequivalent pretest-posttest group control design* yaitu, pada tahap awal, kedua kelompok diberikan *pre-test*, kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan memakai TikTok sebagai media pembelajaran, sedangkan kelas kontrol menggunakan media seperti biasa. Pada tahap akhir kedua kelompok diberikan *post-test* untuk melihat pengaruh media sosial TikTok terhadap kreativitas siswa kelas eksperimen. Rancangan *quasi experimental Sugiyono (2009)* adalah sebagai berikut.

$$\frac{O_1}{O_3} \times \frac{O_2}{O_4}$$

Keterangan:

X = perlakuan media sosial *TikTok*

O1 = kelas eksperimen diberi *pre-test*

O2 = kelas eksperimen diberi *post-test*

O3 = kelas kontrol di beri *pre-test*

O4 = kelas kontrol di beri *post-test*

Waktu dalam melaksanakan penelitian ini ialah empat minggu. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dari bulan Februari sampai Maret 2022. Penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 16 Malang. Populasi pada penelitian ini ialah siswa kelas VIII SMP Negeri 16 Malang yang memiliki 8 kelas. Teknik sampel yang dipakai ialah teknik *cluster sampling* yaitu dipilih dua kelompok sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel penelitian ini yaitu kelas VIII A sebagai kelompok kontrol dan kelas VIII B sebagai kelompok eksperimen dengan total 63 siswa. Pemilihan sampel ini berdasarkan kemampuan kedua kelompok yang setara dan atas rekomendasi guru seni budaya.

Alat untuk mengumpulkan data yang dipakai ialah wawancara, tes, dan angket. Wawancara dilakukan kepada guru seni budaya kelas VIII untuk mengetahui kondisi awal kreativitas siswa di kelas, seperti apa proses belajar dilakukan, media apa yang digunakan guru, kendala-kendala dalam proses belajar, dan keaktifan siswa di kelas. Tes digunakan sebagai alat untuk evaluasi hasil kreativitas siswa dalam ranah kognitif yang dilakukan di akhir pertemuan. Angket dipakai untuk mengetahui kreativitas siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan dalam ranah afektif. Instrumen penelitian yang dipakai yaitu tes, dan angket. Angket merupakan alat pengumpul data berbentuk pernyataan atau pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden (Sugiyono, 2019). Penyebaran angket dilakukan menggunakan Google Form karena lebih efektif dan hemat waktu pada masa pembelajaran daring dan *hard file* yang langsung disebar di kelas ketika kegiatan belajar *offline* berjalan. Instrumen penelitian untuk mengukur kreativitas yang dipakai merupakan angket yang sudah ada sebelumnya yang dimodifikasi serta telah valid dan reliabel. Lalu, di akhir pertemuan siswa diberi tes sebagai evaluasi untuk

mengetahui pemahaman siswa tentang materi. Soal pada tes disusun berdasarkan indikator dari kompetensi dasar yang dipakai. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan analisis atau pengolahan data untuk menjawab rumusan masalah yang telah dibuat. Tahap pertama dalam analisis data ialah peneliti melakukan uji normalitas, homogenitas, dan linearitas. Uji statistik ini dilakukan pada taraf signifikansi sebesar 5% (0,05). Setelah itu dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui jawaban dari hipotesis yang dibuat. Pada tahap ini peneliti menggunakan uji *t* untuk mencari tahu perbedaan pada sampel sebelum dan sesudah diberikan media TikTok. Sesudah itu peneliti melakukan uji regresi linear sederhana untuk melihat ada pengaruh yang signifikan antara media sosial TikTok kepada kreativitas siswa atau tidak.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Tes kemampuan berpikir siswa

Tes yang dilakukan untuk mengukur kreativitas siswa dalam ranah kognitif disusun berdasarkan indikator dari kompetensi dasar yang dipakai. Tes ini diberikan di akhir pertemuan setelah pemberian perlakuan pada kelas eksperimen. Hasil perolehan tes pada kedua kelas disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel.1 Hasil tes kreativitas ranah kognitif

Kelas	skor			
	max	jumlah	min	jumlah
eksperimen	97	1	65	2
kontrol	85	2	65	7

Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh kelas eksperimen dari tes ialah 97 oleh 1 siswa dan nilai terendah ialah 65 oleh 2 siswa. Sedangkan, kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi sebesar 85 oleh 2 siswa dan nilai terendah ialah 65 oleh 7 siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai terendah paling banyak diperoleh siswa dari kelas kontrol. Perhitungan hasil menggunakan *statistic deskriptif* kelas eksperimen mendapatkan hasil yaitu mean 86,3, median yaitu 88, dan modus 95, sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan hasil mean 75, median 77, dan modus 65. Hasil ini menunjukkan bahwa skor tes yang didapat kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang masih banyak siswanya mendapat nilai di bawah KKM dengan KKM pada mata pelajaran seni budaya ialah 75.

3.2. Angket kreativitas siswa

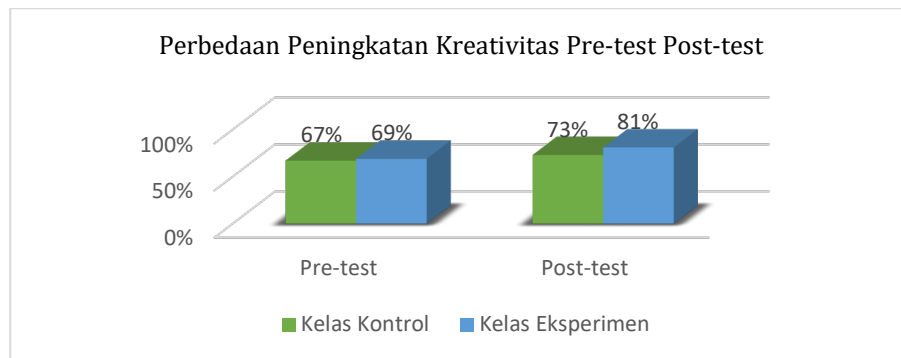
Pre-test adalah data yang didapat peneliti pada tahap awal untuk melihat kreativitas siswa saat belum diberikan media TikTok, sedangkan *post-test* adalah data akhir yang diperoleh untuk mengetahui kreativitas siswa kelas yang menerima perlakuan dan kelas yang tidak menerima perlakuan. Hasil perolehan *pre-test* dan *post-test* dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil perolehan angket kreativitas siswa

Kelas	<i>Pre-Test</i>		<i>Post-Test</i>	
	Rata-rata	Persentase	Rata-rata	Persentase
Kontrol (8A)	70.4667	67%	77.1333	73%
Eksperimen (8B)	72.6061	69%	85.15152	81%

Berdasarkan Tabel 2 disimpulkan bahwa *pre-test* kreativitas kelas kontrol mendapat rata-rata skor 70.4667 dengan persentase 67%, sedangkan kelas eksperimen mendapat rata-rata skor 72.6061 dengan persentase 69%. Kedua perolehan skor menunjukkan bahwa

kegiatan siswa pada kedua kelas berada pada kategori cukup kreatif. Hal ini berdasarkan kategori kreativitas yaitu jika <33% kreativitas sangat rendah, 33%-69% cukup kreatif, dan 69%-100% sangat kreatif (Rahayu, Susanto, & Yulianti, 2011). Data *post-test* kedua kelas menunjukkan perbedaan dengan data yang didapat saat *pre-test* yaitu, kelas kontrol mendapatkan rata-rata skor 77.1333 dengan persentase 73% dan kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor 85.15152 dengan persentase 81%. Hal ini menunjukkan kreativitas siswa berada pada kategori sangat kreatif. Kedua kelompok mengalami peningkatan pada *post-test*, namun terdapat perbedaan skor yang diperoleh. Perhitungan hasil angket kreativitas siswa menggunakan *Microsoft Excel 2019*. Data perbedaan kreativitas *pre-test* dan *post-test* disajikan dalam bentuk gambar sebagai berikut.



Gambar 1. Perbedaan Peningkatan Kreativitas

Gambar 1 menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas kontrol dan eksperimen sama-sama mengalami peningkatan. Namun, terdapat perbedaan jumlah persentase dari kedua kelompok. Dari persentase skor pada gambar, disimpulkan bahwa kreativitas kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi daripada kelas kontrol.

3.3. Analisis Data

Pada tahap awal analisis data, dilakukan uji normalitas. Uji ini mempunyai fungsi untuk melihat normal atau tidaknya persebaran data. Uji yang dipakai ialah uji *Kolmogorov Smirnov* yang mempunyai taraf signifikansi sebesar 5% (0,05). Jika nilai signifikansi >0,05, data tersebar normal, sedangkan jika nilai signifikansi <0,05, data tidak tersebar normal (Usmadi, 2020). Hasil uji ini dilampirkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.78440361
Most Extreme Differences	Absolute	.090
	Positive	.090
	Negative	-.086
Test Statistic		.090
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal

Dari Tabel 3 diketahui bahwa hasil *Asymp. Sig* yaitu $0,200 > 0,05$. Dari hasil yang dipaparkan, dinyatakan bahwa data tersebar dengan normal. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui sama atau tidaknya asal varian populasi dari kelompok sampel (Usmadi, 2020). Uji yang dipakai ialah uji Levene dengan penarikan kesimpulan, jika taraf signifikansi $> 0,05$, kedua sampel memiliki varian yang homogen atau sama. Hasil uji Levene dilampirkan sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances		Levene Statistic	Df1	df2	Sig.
Hasil Kreativitas	Based on Mean	.411	1	61	.524
	Base on Median	.116	1	61	.735
	Base on Median and with adjusted df	.116	1	54.878	.735
	Base on Timmed mean	.231	1	61	.632

Tabel 4 menunjukkan perolehan dari uji homogenitas pada nilai signifikansi 0,524. Hasil tersebut menunjukkan signifikansi $> 0,05$, oleh karena itu kedua sampel dinyatakan homogen. Uji Linearitas merupakan uji statistik yang dipakai menjadi syarat sebelum dilakukan uji regresi linear. Kegunaan dari uji ini ialah untuk mengetahui linear atau tidak hubungan kedua variabel. Uji ANOVA dipakai mempunyai taraf signifikansi $> 0,05$ dikatakan linear dan jika $< 0,05$ tidak linear. Hasil uji linearitas dilampirkan sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil uji linearitas

ANOVA Table			Sig.
Kreativitas * Tiktok	Between Groups	(Combined)	.143
		Linearity	.024
		Deviation from Linearity	.190
Within Groups			
Total			

Hasil dari uji linearitas yang dilampirkan pada Tabel 5. menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,190. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa nilai signifikansi $> 0,05$, maka dari itu kedua variabel dinyatakan mempunyai hubungan linear. Uji T dilakukan guna menjawab hipotesis yang dibuat peneliti. Tes atau uji yang dipakai ialah *paired sampel t-test* pada *pre-test* dan *post-test*. Uji ini mempunyai tujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari sampel yang datanya tersebar normal. Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$, ada perbedaan yang berarti pada variabel awal dan akhir yang mempunyai arti ada pengaruh yang berarti pada pemberian perlakuan yang berbeda, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $> 0,05$, tidak ada perbedaan yang berarti pada variabel awal dan akhir yang mempunyai arti tidak ada pengaruh terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil Uji ditampilkan melalui tabel berikut.

Tabel 6. Hasil uji paired sampel t-test

Pair 1	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pre Test Eksperimen - Post Test Eksperimen	-10.969	-16.214	32	.000

Dari Tabel 6, nilai signifikansi (*2-tailed*) yang didapat dari uji *paired sampel t-test* ialah 0,000. Hasil yang didapat menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$ yang mempunyai arti

ada perbedaan yang berarti antara *pre-test* dan *post-test*, sehingga ada pengaruh pada perbedaan perlakuan yang diberikan yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak.

Tahap akhir dalam analisis data pada penelitian ini ialah uji regresi linear sederhana. Uji ini dipakai untuk melihat pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat. Jika nilai signifikansi $<0,05$, artinya variabel X (bebas/independen) mempunyai pengaruh terhadap variabel Y (terikat/dependen). Namun, apabila nilai signifikansi $>0,05$, maka variabel bebas tidak mempunyai pengaruh pada variabel terikat. Hasil uji ini ditampilkan sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil uji regresi linear

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	69.948	1	69.948	4.731	.037 ^b
	Residual	458.295	31	14.784		
	Total	528.242	32			

a. Dependent Variable: Kreativitas

b. Predictors (Constant), tiktok

Dari Tabel 7 dapat dilihat bahwa tingkat signifikansi yang didapat sebesar $0,037 < 0,05$. Hasil ini memiliki arti yaitu variabel X memiliki pengaruh terhadap variabel Y. Hasil uji ini menunjukkan bahwa media sosial TikTok mempunyai pengaruh positif terhadap kreativitas siswa yang signifikan. Pada penelitian ini perhitungan uji analisis menggunakan aplikasi *SPSS 25.0* untuk *windows*.

3.4. Pembahasan

Penggunaan media sosial TikTok sebagai media pembelajaran di kelas diterapkan pada materi seni budaya sub bidang seni musik KD 3.2 memahami teknik dan gaya bernyanyi lagu daerah dengan dua suara atau lebih secara berkelompok. Pembelajaran materi teori tidak dilakukan dengan ceramah seperti biasa dilakukan guru tapi disajikan dengan konten kreatif dari TikTok yang membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan, berkreaitifitas, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pembelajaran materi musik dengan melibatkan kreativitas pada proses pembelajaran memberikan wadah dan peluang bagi siswa untuk berperan dalam imajinatif dan mengasah kreativitas (Wicaksono, 2009).

Penyebaran instrumen untuk mengetahui perubahan kreativitas yang dialami siswa selama proses penelitian dilakukan dengan memakai *pre-test* dan *post-test*. Setiap butir pernyataan dalam angket yang disebarkan telah teruji validitas dan reliabilitasnya melalui uji coba pada kelas lain di luar sampel yaitu 32 siswa kelas VIII C dengan hasil 2 butir dari 23 pernyataan dinyatakan tidak valid. Pernyataan-pernyataan yang tidak valid ini dihilangkan, kemudian 21 butir pernyataan yang valid langsung disebarkan pada sampel.

Proses pelaksanaan eksperimen dalam menggunakan media sosial TikTok sebagai media pembelajaran dilakukan dengan penyebaran Google Form berisi angket *pre-test* kreativitas di tahap awal. Proses pembelajaran pada pertemuan pertama dilaksanakan secara *online* menggunakan Google Meet. Pada tahap ini, guru memperkenalkan aplikasi TikTok beserta fitur-fitur yang ada di dalamnya kepada siswa. Penggunaan media sosial TikTok sebagai media pembelajaran dikarenakan TikTok menjadi penunjang kreativitas penggunaannya pada masa pandemi COVID-19 (Fanaqi, 2021). Pada pertemuan kedua, proses pembelajaran dilaksanakan

secara *offline* mengikuti peraturan daerah yang berlaku. Guru melakukan pembelajaran dengan menjelaskan materi dan menayangkan video dari konten kreator yang ada di TikTok yang berkaitan dengan materi bernyanyi lagu daerah menggunakan dua suara atau lebih. TikTok yang dekat dengan keseharian siswa, menarik, mudah digunakan, dan berisi konten musik yang berkaitan dengan materi membuat media sosial tersebut memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran (Taubah, 2020). Selanjutnya siswa diberikan tugas untuk bernyanyi lagu daerah menggunakan dua suara atau lebih. Siswa melakukan duet menggunakan fitur duet dengan salah satu konten kreator TikTok dengan nama akun *@nichobenito* yang merupakan kreator yang menyajikan konten bernyanyi lagu daerah menggunakan dua suara atau lebih. Duet ini membantu siswa untuk lebih memahami perbedaan bernyanyi menggunakan satu suara dengan bernyanyi dua suara. Pemberian tugas duet bernyanyi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengasah kepekaan melalui mendengarkan musik, membuat, dan menyajikan musik yang membantu siswa mengembangkan kreativitas dalam bermusik (Prehatiningsih, Palupi, & Syamsuddin, 2018). Pada tahap akhir, siswa diberikan *post-test* kreativitas dan tes berisi soal-soal untuk mengetahui pemahaman siswa dalam kreativitas ranah kognitif.

Penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep bernyanyi lagu daerah dengan dua suara atau lebih secara teoritis sehingga ketika siswa diminta untuk mempraktikkan siswa tidak mengalami kebingungan. Kreativitas dalam ranah kognitif memiliki peran penting dalam kemajuan manusia, karena membantu siswa dalam berpikir kreatif, menggerakkan siswa untuk menelusuri hal baru, menemukan hal baru, mengembangkan diri, dan membantu memecahkan permasalahan yang ada (Mardhiyana & Sejati, 2016). Pemberian tugas berduet dengan salah satu konten kreator TikTok membantu siswa untuk mengetahui dan memahami teori bernyanyi lagu dengan dua suara atau lebih sehingga ketika dimintai untuk mempraktikkan bernyanyi dua suara atau lebih, siswa dapat mempraktikannya dengan baik. Teori yang dipakai ialah teori humanistik. Teori humanistik merupakan teori yang menekankan kebebasan dalam proses pembelajaran dengan syarat tujuannya adalah untuk membantu manusia dalam pencapaian diri, pemahaman diri, dan perwujudan diri secara maksimal Assegaf (Qodir, 2017). Teori ini menjelaskan bahwa kreativitas manusia tidak terbatas pada waktu dan akan terus berkembang. Kreativitas seorang individu akan terus berkembang, tidak terbatas pada waktu 5 tahun (Munandar, 2009). Rogers (Fatmawiyati, 2018) mengemukakan bahwa terdapat tiga ciri pribadi kreatif dalam teori humanistik yaitu memiliki sifat terbuka terhadap pengalaman baru, mampu menilai sesuatu, dan memiliki kemampuan untuk memainkan konsep-konsep yang ada. Manusia pada dasarnya memiliki ciri tersebut, kemudian akan berkembang jika diberi pendorong, baik dorongan dari diri sendiri maupun dari lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat sekitar. Teori humanistik memiliki konsep bahwa kreativitas setiap manusia dilahirkan dengan adanya dorongan untuk mencapai kemungkinan tertinggi bukan hanya pertahanan neuris dalam hidup (Fatmawiyati, 2018). Teori ini mendukung penelitian karena sejalan dengan pemanfaatan media sosial TikTok sebagai pendorong lahirnya kembali kreativitas siswa yang sempat mengalami penurunan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa pada ranah kognitif pada kelas yang menggunakan media sosial TikTok sebagai media pembelajaran memperoleh nilai tes yang lebih tinggi daripada siswa yang tidak menggunakan media TikTok sebagai media pembelajaran yaitu pada kelas eksperimen nilai tertinggi sebesar 97 yang diperoleh satu siswa dan nilai terendah yaitu 65 oleh dua siswa, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi

sebesar 85 oleh 2 siswa dan nilai terendah yaitu 65 oleh 7 siswa. Hal ini menunjukkan lebih banyak siswa pada kelas kontrol yang belum memahami teori bernyanyi lagu daerah dengan dua suara atau lebih karena lebih banyak siswa yang belum mencapai KKM yang ada di sekolah. Hasil angket untuk ranah afektif menunjukkan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang tidak menggunakan media TikTok. Kreativitas siswa pada kelas yang menggunakan media sosial TikTok sebagai media pembelajaran memperoleh rata-rata 85.15152 dengan persentase sebesar 81%, sedangkan kelas yang tidak menggunakan media sosial TikTok sebagai media pembelajaran memperoleh rata-rata 77.1333 dengan persentase sebesar 73%. Uji prasyarat yang dilakukan mendapatkan hasil yaitu data berdistribusi normal (Tabel 3), data bersifat homogen (Tabel 4), dan kedua variabel memiliki hubungan yang linear (Tabel 5). Uji hipotesis pada penelitian yang dilakukan menunjukkan hasil bahwa nilai signifikansi (*2 tailed*) $<0,05$ (Tabel 6), sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Uji terakhir yang dilakukan ialah uji regresi linear sederhana yang juga mendapat nilai signifikansi $<0,05$ (Tabel 7), sehingga dinyatakan media sosial TikTok berpengaruh terhadap kreativitas. Hasil pengamatan yang dilakukan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung juga menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen menjadi lebih aktif di kelas, aktif bertanya dan menjawab, serta lebih semangat di kelas dibandingkan kelas kontrol. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini serupa dengan penelitian terdahulu oleh Ferniansyah, Nursanti, & Nayiroh (2021) yang menyatakan bahwa media sosial TikTok mempunyai pengaruh terhadap kreativitas berpikir penggunaannya. Penelitian lain oleh (Rahmawati, 2017) menerangkan bahwa TikTok yang diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran sebagai media belajar memiliki dampak atau pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar.

4. Simpulan

TikTok dapat menjadi media pembelajaran yang mempunyai pengaruh positif secara signifikan terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya sub bidang seni musik pada materi bernyanyi lagu daerah menggunakan dua suara atau lebih. Hasil tes yang diberikan menunjukkan bahwa pemahaman siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dilihat dari nilai tes yang diperoleh kedua kelas. Hasil rata-rata skor kreativitas siswa pada kelas eksperimen yang proses pembelajarannya memakai media sosial TikTok meningkat lebih tinggi yaitu 81% dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan TikTok sebagai media pembelajaran dengan persentase 73%. Kreativitas siswa pada kelas eksperimen meningkat 12%. Penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dengan lebih menyenangkan. Fitur TikTok yang mudah digunakan membantu siswa untuk mengeksplorasi dan mengerjakan tugas sesuai dengan daya imajinatif dan kreatif siswa. TikTok dapat dimanfaatkan guru sebagai media belajar agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, kekinian, sekaligus membangkitkan dan meningkatkan kreativitas siswa. Namun, konten-konten yang disajikan harus berkaitan dengan materi dan tetap diperlukan batasan dalam penggunaan TikTok untuk menjaga siswa tetap fokus dalam proses pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Campbell, D. (2012). *Mengembangkan kreativitas (adapted by A.M Mangunhardjana)*. Jakarta: Kanisius.
- Erikasari. (2019). Peranan motivasi, kreativitas dalam proses belajar dan pembelajaran. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 7(2).
- Fanaqi, C. (2021). TikTok sebagai media kreativitas di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Dakwah*, 22(1), 105–130. Retrieved from <https://ejournal.uin-suka.ac.id/dakwah/jurnaldakwah/article/view/1978>

- Fatmawiyati, J. (2018). *Telaah kreativitas* (Unpublished master's article, Universitas Airlangga, Surabaya, Indonesia). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/328217424_TELAAH_KREATIVITAS
- Ferniansyah, A., Nursanti, S., & Nayiroh, L. (2021). Pengaruh media sosial Tiktok terhadap kreativitas berpikir generasi z. *Syntax Literate*, 6(9).
- Kidi. (2018). *Teknologi dan aktivitas dalam kehidupan manusia (sebuah tinjauan)*. Retrieved from <https://bpsdmd.ntbprov.go.id/wp-content/uploads/2018/05/Teknologi-dan-aktivitas-dalam-kehidupan-manusia.pdf>
- Lestari, I. & Zakiah, L. (2019). *Kreativitas dalam konteks pembelajaran*. Bogor: Erzatama Karya Abadi.
- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016). *Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu melalui model pembelajaran berbasis masalah*. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 1(1), 672–688. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21686>
- Marini, R. (2019). *Pengaruh media sosial Tik Tok terhadap prestasi belajar peserta didik di SMPN 1 Gunung Sugih Lab. Lampung Tengah* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, Indonesia). Retrieved from <http://repository.radenintan.ac.id/8430/>
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nasrullah, R. (2015). *Media sosial perspektif komunikasi, budaya dan sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nasution, A. K. P. (2020). Integrasi media sosial dalam pembelajaran generasi z. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 13(1), 80–86. doi: <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.277>
- Prehatiningsih, A., Palupi, W., & Syamsuddin, M. M. (2018). Pengaruh permainan musik terhadap kreativitas musik anak usia 5-6 tahun. *Kumara Cendikia*, 6(4), 282–289.
- Prianbodo, B. (2018). *Pengaruh "Tiktok" terhadap kreativitas remaja Surabaya* (Unpublished undergraduate thesis, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi almater Wartawan Surabaya, Surabaya, Indonesia). 1–83.
- Qodir, A. (2017). Teori belajar humanistik dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pedagogik*, 4(2), 188–202. Retrieved from <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/17>
- Rahayu, E., Susanto, H., & Yulianti, D. (2011). Pembelajaran sains dengan pendekatan keterampilan proses untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 7(2), 106–110.
- Rahmawati, I. (2017). Pengaruh media sosial Tik Tok terhadap prestasi belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Panjangrejo Kabupaten Bantul. *Pedagogos*, 3(2).
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taubah, M. (2020). Aplikasi Tik Tok sebagai media pembelajaran maharah kalam. *Mu'allim Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 57–66. doi: <https://doi.org/10.35891/mu'allim.v2i1.2201>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. doi: <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Valiant, V. (2020). *Pengelolaan konten Tiktok sebagai media informasi (studi deskriptif kualitatif mengenai pengelolaan konten tiktok pada akun @iben_ma)* (Unpublished undergraduate article, Universitas Persada Indonesia Y.A.I., Jakarta, Indonesia).
- Warpindyastuti, L. D., & Sulistyawati, M. E. S. (2018). Pemanfaatan teknologi internet menggunakan media sosial sebagai sarana penyebaran informasi dan promosi pada MIN 18 Jakarta. *Widya Cipta*, 2(1), 91–95. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/widyacipta/article/view/2971>
- Wicaksono, H. Y. (2009). Kreativitas dalam pembelajaran musik. *Cakrawala Pendidikan*, 1(2019), 1–12. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/42>
- Wulandari, D., Rahayuningtyas, W., & Widyawati, I. W. (2021). Pengaruh model project base learning terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi bermain alat musik sederhana di SMP Negeri 3 Singosari. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(3), 320–330. doi: <https://doi.org/10.17977-/um064v1i32021p320-330>