



Available online at FACTUM; Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah
website: <https://ejournal.upi.edu/index.php/Factum>
FACTUM: *Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 14(2), 299-314
RESEARCH ARTICLE



Integrasi Aplikasi Tiktok berbasis *Project-Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah

Qiden Binta Raifadilah, Tarunasena

Pendidikan Sejarah, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia
Correspondence Author: qidenbinta24@upi.edu

To cite this article: Raifadilah, Q., & Tarunasena. (2025). Integrasi aplikasi tiktok berbasis project based learning untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 14(2), 299-314. <https://doi.org/10.17509/factum.v14i2.75342>.

Abstract

This classroom action research explores the effectiveness of integrating the TikTok application within project-based learning to enhance students' creativity in history education. The study was conducted at SMA Pasundan 3 Bandung, addressing the issue of low creativity caused by conventional, textbook-oriented teaching. Using John Elliot's Classroom Action Research model, the study involved two cycles of planning, action, observation, and reflection. TikTok served as a digital medium for students to design and present historical content creatively. The results show a steady improvement in creativity across the cycles. In Cycle I, students' creativity was rated as fairly good, while in Cycle II all groups achieved the good category. This progress was evident in students' ability to develop chronological narratives, generate original ideas, and present distinctive outputs. The study concludes that TikTok-based project learning effectively promotes creativity and engagement in history learning. Theoretically, it contributes to digital pedagogy discourse, while practically offering teachers an innovative, replicable framework for integrating social media as a creative learning platform.

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini menelaah efektivitas integrasi aplikasi TikTok dalam pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA Pasundan 3 Bandung. Permasalahan rendahnya kreativitas akibat metode konvensional menjadi dasar penelitian ini. Menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas John Elliot, penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. TikTok digunakan sebagai media digital bagi siswa untuk merancang serta menyajikan konten sejarah secara kreatif. Hasil menunjukkan peningkatan kreativitas pada setiap siklus: dari kategori cukup baik pada Siklus I menjadi baik pada Siklus II. Kemajuan ini tercermin dalam kemampuan siswa menyusun narasi kronologis, menghasilkan ide orisinal, dan menciptakan karya yang berbeda antar kelompok. Pembelajaran proyek berbasis TikTok terbukti efektif menumbuhkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian pedagogi digital, sedangkan secara praktis menawarkan model pembelajaran inovatif yang dapat direplikasi guru.

© 2025 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

Article Info

Article History:

Received 18 Oct. 2024
Revised 20 Sept. 2025
Accepted 30 Sept. 2025
Available online 1 Oct. 2025

Keyword:

History education; project-based learning; student creativity; TikTok.

Kata Kunci:

Kreativitas siswa; pembelajaran sejarah; project-based learning; TikTok.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah secara fundamental mengubah cara siswa belajar, berkomunikasi, dan mengekspresikan ide. *Platform* media sosial seperti TikTok tidak lagi hanya dipandang sebagai hiburan, tetapi juga memiliki potensi pedagogis yang besar ketika diintegrasikan secara tepat dalam proses pembelajaran. Penelitian-penelitian internasional menunjukkan bahwa *digital storytelling* dan produksi konten multimedia mampu meningkatkan kreativitas, keterlibatan, serta pemahaman konseptual siswa dalam pembelajaran (Robin, 2016; Yang & Wu, 2022). Namun, dalam konteks pembelajaran sejarah di Indonesia, implementasi media digital masih cenderung dominan pada penggunaan video pasif atau presentasi, bukan pada produksi konten kreatif oleh siswa sendiri.

Pendidikan menjadi wadah untuk mempersiapkan generasi muda agar mereka dapat mengembangkan kehidupan pribadi mereka dan menghadapi tantangan dalam kehidupan berkomunitas. Secara umum, tujuan pendidikan adalah menciptakan suatu lingkungan yang mendukung perkembangan bakat dan potensi siswa secara optimal, sehingga mereka dapat mencapai pemenuhan diri dan berfungsi dengan sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan individu dan masyarakat. Dengan kata lain, pendidikan berperan krusial dalam pertumbuhan dan manifestasi identitas individu. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Munandar (2014, hlm. 6) bahwa pendidikan bertanggung jawab untuk memandu (mengidentifikasi dan membina) serta memupuk (mengembangkan dan meningkatkan) bakat dan potensi yang dimiliki oleh anak didik. Salah satu potensi siswa yang dapat dikembangkan melalui pendidikan adalah kreativitas, yaitu kemampuan seseorang menciptakan sesuatu hal baru berupa ide-ide, gagasan, karya ataupun tindakan nyata yang dapat berguna bagi kehidupan. Selain itu, kreativitas juga termasuk sebagai salah satu

keterampilan yang penting bagi siswa dalam era Abad ke-21 yang tidak dapat diabaikan. Selain memungkinkan siswa untuk bersaing secara efektif, kreativitas juga memainkan peran penting dalam menghadapi perubahan cepat yang terjadi dalam dunia modern.

Pendidikan berperan sebagai sarana yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensi, bakat, dan keterampilan yang dimiliki oleh mereka. Hal tersebut tentunya sangat berguna bagi siswa agar mereka dapat bersaing dan siap untuk memasuki dunia kerja, seperti yang dikemukakan oleh Septikasari & Frasandy (2018, hlm. 108) bahwa Pendidik dituntut untuk mengembangkan keterampilan *hard skill* maupun *soft skill* pada peserta didik dalam pembelajaran di sekolah agar siswa dapat terjun ke dunia pekerjaan dan berkompetisi dengan negara lain. Dalam hal ini, mengembangkan keterampilan *hard skill* dan *soft skill* secara seimbang sangatlah penting karena keduanya saling melengkapi dan meningkatkan daya saing siswa di dunia kerja. Keterampilan *hard skill* memungkinkan siswa untuk memiliki pengetahuan yang relevan dan mampu menyelesaikan tugas-tugas tertentu, semetara itu keterampilan *soft skill* membantu siswa dalam berinteraksi. Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya kreativitas merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki oleh siswa di abad 21 agar mereka dapat bersaing secara efektif. Dimana kreativitas menjadi aspek yang penting dalam kehidupan masyarakat, karena seseorang memerlukan kreativitas untuk mengatasi tantangan dan menemukan solusi berbagai masalah yang dihadapinya.

Pembelajaran sejarah merupakan studi yang menjelaskan tentang manusia di masa lampau dengan semua aspek kegiatan manusia seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas (seperti yang berkaitan dengan seni, musik, arsitektur islam), keilmuan dan intelektual (Sapriya, 2009, hlm. 26). Selain itu juga pembelajaran sejarah diharapkan dapat membangun kesadaran, pengetahuan, wawasan, dan nilai berkenaan dengan

lingkungan tempat diri dan bangsanya hidup. Pembelajaran sejarah mempunyai peranan yang sangat penting dalam upaya pembentukan karakter bangsa dan menanamkan nilai budaya.

Selain itu, kreativitas juga merupakan salah satu aspek yang perlu diprioritaskan dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran sejarah. Hal ini sesuai dengan kebijakan Kemendikbud yang dikenal sebagai "Merdeka Belajar". Dalam kebijakan tersebut, Kemendikbud menekankan pentingnya pengembangan kreativitas siswa. Menurut kutipan dari Kemendikbud, bahwa Pendidikan sejatinya untuk memerdekakan pikiran lahir dan batin siswa, oleh karena itu kebijakan Merdeka Belajar yang dikeluarkan oleh Kemendikbud menciptakan lahan agar kreativitas tumbuh dan berkembang baik pada siswa, tenaga pendidik maupun tenaga kependidikan (Kemendikbud, 2020). Pernyataan tersebut pun didukung oleh Melynia (2021) bahwa Pembelajaran sejarah harus memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan kreatif, berpikir kritis, serta mengembangkan nilai-nilai dasar dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah harus memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka.

Kreativitas merupakan salah satu keterampilan kognitif tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) yang sangat dibutuhkan dalam era Revolusi Industri 4.0. *Partnership for 21st Century Learning* (P21) menempatkan kreativitas sebagai bagian dari 4C (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration, Communication*) yang harus dikembangkan melalui pembelajaran sekolah (Trilling & Fadel, 2009). Penelitian global juga menekankan bahwa pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning/PBL*) memberikan ruang otonomi, eksplorasi ide, serta penciptaan produk nyata yang mendorong kreativitas siswa (Bell, 2010; Kokotsaki, Menzies, & Wiggins, 2016). Meskipun demikian, studi tentang integrasi PBL dengan platform media sosial populer seperti TikTok dalam konteks pembelajaran sejarah masih sangat terbatas, baik

secara nasional maupun internasional. Sebagian besar penelitian digital *history learning* hanya menekankan penggunaan teknologi sebagai media presentasi, bukan sebagai wahana produksi dan ekspresi kreatif siswa.

Dalam mengembangkan potensi kreativitas siswa, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong perkembangan kreativitas siswa. "Kurangnya dukungan yang diberikan terhadap peningkatan berpikir siswa menyebabkan rendahnya kemampuan kreativitas siswa dan hasil belajar yang kurang maksimal" (Erisa, Hadiyanti, & Saptoro, 2021, hlm. 2). Dengan kata lain, guru harus memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam proses pembelajaran sejarah. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa belum semua kegiatan pembelajaran mampu merangsang kreativitas siswa. Hal ini terjadi karena sebagian besar guru hanya menyajikan informasi terkait peristiwa sejarah kepada siswa yang sudah terbiasa memperoleh jawaban yang sudah ada dalam buku.

Hasil pra-penelitian di kelas XI IPS 5 SMA Pasundan 3 Bandung menunjukkan rendahnya kreativitas siswa, ditandai dengan kesulitan dalam mencetuskan ide orisinal, menyusun narasi yang runtut, serta kurangnya kepercayaan diri dalam mengemukakan pendapat. Kondisi ini sejalan dengan penelitian di berbagai negara yang menemukan bahwa siswa sering bersikap pasif dalam pembelajaran sejarah karena metode yang digunakan masih bersifat *teacher-centered* dan berfokus pada hafalan fakta (Husbands, Kitson, & Pendry, 2003; Wineburg, 2018). Padahal, pembelajaran sejarah seharusnya mampu mengembangkan *historical thinking, historical empathy*, dan kemampuan reflektif siswa (Seixas & Morton, 2013).

Maka dari itu, berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan di kelas XI IPS 5 SMA Pasundan 3 Bandung, peneliti melihat serta menyadari bahwa tingkat kreativitas belajar siswa masih rendah. Rendahnya kreativitas

dapat dilihat dari dalam diri siswa yang mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep, menghasilkan ide-ide atau gagasan yang relevan dengan materi yang telah mereka pelajari. Sehingga kurang mampu untuk mengembangkan pribadi yang mandiri dalam proses belajar dan kurang kreatif dalam menghadapi berbagai permasalahan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Permasalahan lain yang peneliti temukan yang berkaitan dengan kreativitas belajar siswa di mana saat pembelajaran berlangsung di kelas, siswa jarang bertanya jika mereka mengalami kesulitan memahami materi yang diajarkan. Selain itu, siswa kurang aktif dalam menyampaikan pendapat mereka selama proses belajar, mereka belum dapat mengungkapkan ide-ide mereka sendiri dan terpaku dengan pemikiran orang lain. Namun, mereka tampak mengalami kesulitan dalam merangkai gagasan secara teratur dan memerlukan waktu yang cukup lama untuk menghasilkan gagasan-gagasan sendiri. Keadaan ini juga menunjukkan bahwa indikator kreativitas siswa dalam menciptakan ide yang unik (*flexibility* atau keluwesan berpikir) belum terlihat. Berdasarkan pengamatan peneliti, siswa menghadapi kesulitan dalam menyusun pendapat mereka dan memerlukan waktu yang relatif lama. Dengan kata lain, siswa kurang memiliki kemampuan menghasilkan gagasan atau ide secara efisien.

Dalam upaya mengatasi permasalahan dalam pembelajaran sejarah yang dialami oleh para siswa di Pasundan 3 Bandung khususnya di kelas XI IPS 5, peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah yaitu menggunakan aplikasi TikTok berbasis *project based learning*. hal tersebut dapat ditemukan dalam penelitian Sulastriningsih, Agung, dan Musadad (2020, hlm. 96) bahwa intervensi model pembelajaran proyek dapat memberikan peluang bagi siswa dalam mengembangkan potensinya sehingga kreativitas bisa tersalurkan secara optimal. Melalui proyek yang dibuat, siswa

memiliki kesempatan untuk mengungkapkan ide kreatif yang dimiliki, mengembangkan gagasan mereka, dan menciptakan hal-hal baru bagi diri mereka sendiri. Pendapat tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Erisa, Hadiyanti, & Saptoro (2021, hlm. 3) bahwa Model *project based learning* dapat menumbuhkan sikap belajar siswa yang lebih kreatif dan disiplin.

Adapun proyek yang akan siswa buat adalah proyek membuat video melalui aplikasi TikTok, yang mana merupakan platform media sosial yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan membagikan video pendek. Pada dasarnya aplikasi TikTok juga dapat memberikan *special effects* unik dan menarik yang dapat digunakan oleh siswa dengan mudah sehingga dapat membuat video pendek dengan hasil yang keren. Pada aplikasi TikTok siswa dapat membuat video yang berdurasi minimal 15 detik dan maksimal sampai 10 menit dengan memberikan kesan video yang unik dan menarik serta memiliki dukungan musik yang banyak, sehingga siswa dapat melakukan performa dengan beragam kreativitas. Selain itu, siswa juga dapat menuangkan ide atau gagasan pada saat membuat rancangan pada konsep proyek video TikTok, dan dengan membuat naskah cerita yang jelas dan menggunakan bahasa sendiri, siswa memiliki kesempatan untuk mengasah kelancaran (*fluency*) dalam menghasilkan beragam ide yang berkembang. Kemudian selama proses menyusun naskah cerita untuk membuat video TikTok, siswa juga diajarkan untuk menghindari plagiarisme. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih orisinalitas siswa, yang merupakan salah satu indikator dari kreativitas.

Dalam konteks Indonesia, kebijakan Merdeka Belajar menekankan pentingnya kreativitas, otonomi belajar, dan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Namun, penelitian Mutiani et al. (2021) menunjukkan bahwa guru masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif, termasuk dalam

sejarah. Oleh karena itu, integrasi TikTok berbasis *Project-Based Learning* menjadi solusi yang relevan karena menggabungkan pendekatan konstruktivistik, produksi konten digital, dan kolaborasi. Penelitian ini penting karena mengisi celah (*gap*) dalam kajian pembelajaran sejarah berbasis media sosial dengan pendekatan PBL yang tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang autentik, kontekstual, dan sesuai dengan karakter generasi digital-native. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada inovasi pedagogi sejarah di Indonesia, tetapi juga memperkaya literatur internasional terkait digital project-based history learning.

Berdasarkan pemaparan di atas dan juga hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dan guru, maka peneliti ingin mengembangkan kreativitas siswa berbasis *project based learning* melalui media aplikasi TikTok. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul "Penggunaan Aplikasi TikTok Berbasis *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Siswa dalam Pembelajaran Sejarah" untuk mengukur lebih lanjut sejauh mana peningkatan kreativitas siswa Berbasis *Project Based Learning* dengan menggunakan media aplikasi TikTok dalam pembelajaran sejarah.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian tindakan kelas. Metode penelitian Tindakan kelas ini digunakan dengan alasan melalui metode ini guru lebih mengetahui keadaan kelasnya dan guru dapat melakukan penelitian secara langsung untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Menurut Wardhani (2011) Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Esensi PTK terletak pada adanya tindakan dalam situasi

alami untuk memecahkan masalah-masalah praktis dalam pembelajaran. PTK berangkat dari persoalan-persoalan praktis yang dihadapi oleh guru atau calon guru di kelas. Prosedur pelaksanaannya dapat dimulai dengan analisis situasi, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, perefleksian, dan evaluasi terhadap dampak tindakan. Prosedur ini dapat diulang sampai diperoleh hasil sesuai dengan kualitas yang diharapkan.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model John Elliot yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pendekatan ini dipilih karena PTK memungkinkan guru untuk secara langsung mengidentifikasi permasalahan di kelas dan melakukan inovasi pembelajaran secara sistematis guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Menurut Kemmis dan McTaggart (2014), PTK bukan hanya prosedur teknis, tetapi juga praktik reflektif kolaboratif yang mendorong perubahan pedagogis yang berkelanjutan.

Penelitian Tindakan Kelas dapat diartikan sebagai proses analisis permasalahan yang terjadi di dalam kelas untuk mengatasi permasalahan melalui Tindakan yang telah direncanakan serta memperbaiki permasalahan yang terjadi di dalam kelas tersebut. Alasan peneliti memilih metode Penelitian Tindakan Kelas ini karena penelitian yang dilakukan peneliti sesuai dengan sifat Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilakukan secara kolaborasi antara peneliti sendiri dengan guru mata pelajaran sejarah, dan siswa sebagai subjek penelitian. Selama kegiatan pelaksanaan tindakan, Guru sejarah bertindak sebagai guru (pelaksana tindakan), sedangkan Peneliti bertindak sebagai observer yang melakukan observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran. Dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar di kelas X IPS 2, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan

Tindakan profesional guru dalam menangani proses pembelajaran sejarah di kelas.

Dalam penelitian ini, integrasi model *Project-Based Learning* (PBL) dengan aplikasi TikTok dirancang melalui penyusunan RPP, LKPD, instrumen observasi kreativitas, dan panduan pembuatan video. PBL dipilih karena memberikan otonomi dan tanggung jawab kepada siswa untuk merancang, mengelola, dan mempresentasikan proyek secara mandiri. Penelitian internasional menunjukkan bahwa PBL efektif dalam meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah (Bell, 2010; Kokotsaki et al., 2016). Integrasi dengan TikTok memperkuat dimensi *digital literacy* dan *multimodal expression*, sebagaimana ditegaskan oleh Robin (2016) dan Yang dan Wu (2022) bahwa platform digital mendorong siswa untuk mengembangkan ide secara visual, naratif, dan kreatif.

Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator kreativitas Guilford (*fluency, flexibility, originality, elaboration*) yang banyak digunakan dalam penelitian pendidikan global. Untuk meningkatkan validitas data, digunakan triangulasi teknik (observasi, penilaian produk video, refleksi siswa) dan triangulasi sumber (guru mitra dan observer), sesuai rekomendasi Creswell (2018) mengenai kredibilitas dalam penelitian kualitatif. Selain itu, penelitian ini juga memperhatikan etika penelitian dengan mendapatkan izin sekolah, menjaga privasi siswa, dan memastikan partisipasi bersifat sukarela.

Dengan demikian, metode penelitian ini tidak hanya mengikuti prosedur PTK, tetapi juga mengintegrasikan pendekatan pedagogis konstruktivistik, standar internasional kreativitas, dan pemanfaatan teknologi digital secara autentik. Hal ini menjadikan desain penelitian relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan praktik pembelajaran abad ke-21.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan di SMA Pasundan 3 Bandung. SMA Pasundan 3

Bandung ini merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas yang didirikan pada tahun 1982, yang berlokasi di Jalan Kebon Jati No. 31, Kebon Jeruk, Kecamatan Andir, Kota Bandung, Jawa Barat. Selain itu sekolah SMA Pasundan 3 Bandung merupakan salah satu sekolah yang sudah terakreditasi A. Kemudian dalam proses pembelajaran di SMA Pasundan 3 Bandung sudah menggunakan kurikulum 13 yang mana di SMA Pasundan 3 Bandung ini hanya terdapat 2 (dua) jurusan kelas yaitu kelas Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Adapun kelas yang menjadi tempat penelitian yaitu kelas XI IPS 5. Kelas ini memiliki siswa yang cukup dalam kemampuan belajar. Adapun jumlah siswa dalam kelas yaitu 32 siswa/I dengan komposisi 15 siswa laki-laki dan 17 siswi perempuan.

Perancangan Model *Project Based Learning* dengan Penggunaan Aplikasi TikTok untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah

Pada dasarnya tujuan perencanaan pembelajaran ini adalah agar penelitian dapat berjalan dengan lancar dan berhasil meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) dengan menggunakan aplikasi TikTok. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah memilih sekolah mitra dan meminta izin kepada pihak sekolah serta guru sejarah terkait, Ibu DNH, untuk melaksanakan penelitian di kelas yang diajarnya. Setelah mendapatkan izin, peneliti berdiskusi dengan Ibu DNH dan disepakati bahwa kelas XI IPS 5 akan menjadi subjek penelitian.

Berdasarkan observasi di kelas XI IPS 5, ditemukan bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah masih rendah. Oleh karena itu, peneliti merancang penerapan model pembelajaran PBL dengan menggunakan aplikasi TikTok untuk meningkatkan kreativitas siswa. Pendekatan ini didasari oleh pendapat

Suryani, E (2017) yang menyatakan bahwa model pembelajaran PBL dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa. Langkah selanjutnya adalah mendiskusikan materi yang tepat untuk penelitian tindakan kelas, dan dipilihlah materi tentang Perang Dunia I.

Pada siklus I, setelah memperoleh izin, peneliti melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Materi yang ditetapkan adalah Perang Dunia I, sesuai saran dan kesepakatan dengan guru mitra. Peneliti kemudian mempersiapkan media pembelajaran berupa powerpoint, bahan ajar, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta instrumen penelitian seperti lembar catatan lapangan dan lembar observasi kreativitas. Peneliti juga meminta rekan-rekan peneliti, yaitu AM, SA, TR, RP, dan YTA, untuk menjadi observer yang bertugas mengamati aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan model PBL dengan aplikasi TikTok.

Pada siklus II, peneliti kembali menyusun RPP dan melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing. Materi yang ditetapkan adalah Perang Dunia II, sesuai kesepakatan dengan guru mitra. Peneliti menyiapkan media pembelajaran berupa powerpoint, bahan ajar, dan LKPD. Selain itu, peneliti memberikan contoh video TikTok kepada siswa agar mereka memiliki gambaran tentang video TikTok yang baik dan benar. Peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian yang digunakan, yaitu catatan lapangan dan lembar observasi kreativitas. Peneliti menghubungi kembali observer, yaitu YTA, RP, AM, SA, dan TR, untuk ikut serta dalam penelitian siklus II.

Melalui penerapan model pembelajaran PBL dengan aplikasi TikTok, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 5. Langkah-langkah yang terstruktur dan kolaborasi yang baik dengan guru mitra serta observer diharapkan dapat mendukung kelancaran dan keberhasilan penelitian ini.

Penerapan Model *Project Based Learning* dengan Penggunaan Aplikasi TikTok untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran Sejarah

Pelaksanaan penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan penggunaan aplikasi TikTok untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah dilakukan sebanyak dua siklus dengan masing-masing siklus terdapat tiga tindakan di dalamnya sehingga apabila dijumlahkan terdapat enam tindakan penelitian. Adapun pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan penggunaan aplikasi TikTok akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Siklus I tindakan 1

Kegiatan pembelajaran siklus I tindakan I dilaksanakan pada hari Rabu, 08 November 2023 pada pukul 06.45 WIB hingga 08.05 WIB. Pada tindakan I peneliti, observer, dan guru mitra memasuki kelas bersama. Kemudian peneliti mengucapkan salam dan melakukan serangkaian kegiatan pendahuluan seperti mengecek kehadiran siswa, kesiapan belajar, melakukan apresiasi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Dalam tindakan I ini peneliti mulai menerapkan *project based learning* dengan penggunaan aplikasi TikTok untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah.

2. Siklus I Tindakan II

Pembelajaran pada siklus I tindakan II dilaksanakan pada hari Kamis, 09 November 2023 pada pukul 12.50 WIB sampai dengan 14.00 WIB. Pada tahap awal pelaksanaan tindakan II ini sama seperti halnya pada tindakan I. setelah selesai melakukan kegiatan pendahuluan, peneliti meminta siswa untuk duduk bersama dengan kelompoknya masing-masing. Peneliti bertanya kepada setiap kelompok mengenai progress pembuatan video TikTok.

3. Siklus I Tindakan III

Pembelajaran pada siklus I Tindakan III dilaksanakan pada hari Rabu, 15 November

2023. Pada tahap awal pelaksanaan tindakan III ini sama halnya seperti sebelumnya. Setelah peneliti melaksanakan kegiatan pendahuluan, peneliti meminta siswa untuk duduk sesuai kelompoknya masing-masing. Kemudian peneliti mengarahkan kepada setiap kelompok untuk menyimak dan memberikan tanggapan kepada video TikTok yang dibuat kelompok lain. setelah menyimak dan memberi tanggapan barulah perwakilan kelompok menanggapi tanggapan kelompok lain. setelah kegiatan tersebut selesai, peneliti memberikan umpan balik dan masukan kepada masing-masing kelompok terkait perbaikan yang diperlukan. Perbaikan tersebut diharapkan untuk menjadi hal yang harus diterapkan pada *project* video TikTok pada siklus II

4. *Siklus II Tindakan II*

Pembelajaran siklus II tindakan I dilaksanakan pada hari Kamis, 16 November 2023. Peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam yang disertai dengan motivasi agar siswa tetap semangat belajar. Kemudian peneliti memeriksa daftar hadir siswa. Pada kegiatan inti, peneliti menyampaikan secara garis besar mengenai Perang Dunia ke-2. Setelah itu, peneliti meminta siswa untuk berkumpul dengan kelompoknya dan memberikan tema dan LKPD perencanaan project video TikTok kepada setiap kelompoknya.

5. *Siklus II Tindakan II*

Pembelajaran siklus II tindakan II dilaksanakan pada hari Kamis, 23 November 2023. Peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam yang disertai dengan motivasi supaya siswa tetap semangat belajar. Kemudian peneliti memeriksa kehadiran siswa. Pada tindakan ini, peneliti meminta siswa agar duduk dengan kelompoknya masing-masing dan perwakilan kelompok mempresentasikan LKPD rancangan project video TikTok yang telah mereka buat sebelumnya. Setelah siswa mempresentasikan LKPD dan menyampaikan kendala yang mereka hadapi, peneliti bersama siswa mendiskusikan solusi atas kendala yang dihadapi. Setelah kegiatan pembelajaran

selesai, peneliti memberikan refleksi pada pembelajaran hari ini, dan mengingatkan siswa agar mengumpulkan video TikTok satu hari sebelum pertemuan ketiga.

6. *Siklus II Tindakan III*

Pembelajaran siklus II tindakan III dilaksanakan pada hari Kamis, 30 November 2023. Peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan memberikan motivasi kepada siswa. Kemudian peneliti memeriksa kehadiran siswa. Setelah itu, peneliti meminta siswa untuk berkumpul dengan kelompoknya masing-masing. Kemudian peneliti mengintruksikan siswa untuk menyimak video TikTok milik kelompok lain, dan memberikan tanggapan. Selanjutnya peneliti meminta siswa untuk mengisi lembar penilaian diri dan lembar penilaian antar teman. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peneliti mengucapkan terimakasih dan pujian terhadap partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran sejarah setelah Menggunakan Aplikasi TikTok berbasis Project Based Learning

Dalam hal ini, efektivitas peningkatan pembelajaran sejarah dengan menerapkan model project based learning dengan penggunaan aplikasi TikTok terhadap peningkatan kreativitas siswa berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebanyak enam kali tindakan di kelas XI IPS 5 SMA Pasundan 3 Bandung. Berikut ini merupakan tabel hasil skor penilaian peningkatan kreativitas siswa pada siklus I dan siklus II.

Tabel 1. Hasil perolehan nilai kreativitas setiap kelompok pada keseluruhan tindakan siklus I dan siklus II

Kelompok	Tindakan	Siklus I	Siklus II
I	Tindakan I	5	6
	Tindakan II	7	8
	Tindakan III	4	6
II	Tindakan I	4	6
	Tindakan II	4	8
	Tindakan III	3	5

QIDEN BINTA RAIFADILAH, TARUNASENA
INTEGRASI APLIKASI TIKTOK BERBASIS PROJECT-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

III	Tindakan I	4	6
	Tindakan II	6	7
	Tindakan III	5	6
IV	Tindakan I	3	6
	Tindakan II	3	6
	Tindakan III	3	4
V	Tindakan I	5	6
	Tindakan II	4	7
	Tindakan III	3	5
VI	Tindakan I	1	6
	Tindakan II	4	7
	Tindakan III	3	4
Jumlah skor siklus		72	110
Rata-rata		57%	87%
Konversi nilai rata-rata		Cukup Baik	Baik

Perhitungan Persentase Skor Indikator

$$\frac{\text{Jumlah Skor Indikator}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Konversi nilai rata-rata (persentase)

Skor Persentase	Keterangan
61-100%	Baik
31-60%	Cukup Baik
1-31%	Kurang baik

Tabel 2. Perolehan Nilai Kreativitas Siswa Setiap Kelompok setelah Penerapan Model PjBL dengan Penggunaan Aplikasi TikTok dalam Pembelajaran Sejarah pada Siklus I dan Siklus II

Kelompok	Nilai Siklus I	Kriteria	Nilai Siklus II	Kriteria
I	16	Baik	20	Baik
II	11	Cukup Baik	19	Baik
III	15	Baik	19	Baik
IV	9	Cukup Baik	16	Baik
V	12	Cukup Baik	18	Baik
VI	8	Cukup Baik	17	Baik

Kriteria	Rentang Skor
Baik	15-21
Cukup Baik	8-14
Kurang Baik	1-7

Mengacu pada tabel hasil skor kreativitas dari siklus I sampai siklus II, dapat dikatakan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I, dapat dilihat hampir setiap kelompok berada dalam kategori cukup baik kreativitasnya. Sedangkan pada siklus II semua kelompok sudah berada dalam kategori baik kreativitasnya.

Kelompok I mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 4 poin. Pada siklus I, kreativitas kelompok I berada dalam kategori cukup baik. Sedangkan pada siklus II kelompok I berada dalam kategori baik kreativitasnya. Dengan begitu terjadi peningkatan dalam setiap tindakan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan pada tindakan I yang dicapai kelompok I ke siklus II yaitu Menyusun cerita yang jelas dan kronologis. Pada tindakan II, peningkatan yang menjadi dalam hal siswa tidak meniru konsep project video TikTok kelompok lain. Pada tindakan III, peningkatan terjadi dalam hal menyampaikan jalan cerita yang jelas dan kronologis.

Kelompok II, mengalami peningkatan kreativitas pada setiap siklusnya. Peningkatan terjadi pada setiap Tindakan. Pada tindakan I terjadi peningkatan dalam Menyusun narasi yang jelas dan kronologis. Pada tindakan II terjadi peningkatan dalam mencantumkan sumber-sumber relevan yang mereka gunakan, dan mengatasi masalah-masalah yang mereka hadapi oleh setiap kelompok/siswa pada saat pembuatan project video TikTok. Pada tindakan III, terjadi peningkatan pada menyampaikan jalan cerita dengan jelas dan kronologis secara lisan.

Kelompok III mengalami peningkatan kreativitas pada setiap siklusnya. Peningkatan kreativitas kelompok III dari siklus I ke siklus II sebanyak 4 poin. Pada tindakan I terjadi peningkatan dalam menuangkan ide pada project video TikTok yang akan dibuat oleh siswa, dan Menyusun narasi yang jelas dan kronologis. Pada tindakan II peningkatan terjadi dalam mengatasi masalah-masalah yang dihadapi oleh setiap kelompok/siswa pada saat pembuatan project video TikTok.

Pada tindakan III terjadi peningkatan dalam menyampaikan jalan cerita dengan jelas dan kronologis secara lisan.

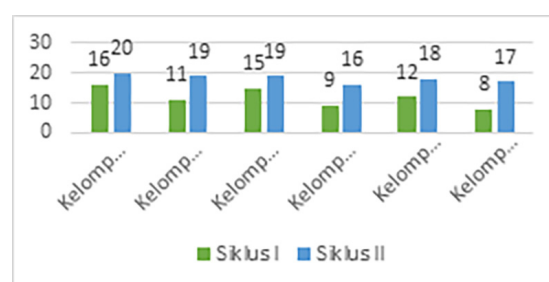
Kelompok IV mengalami peningkatan kreativitas pada siklus II. Peningkatan kreativitas kelompok IV dari siklus I ke siklus II sebanyak 7 poin. Pada tindakan I peningkatan kelompok IV terjadi dalam menuangkan ide pada project video TikTok yang akan dibuat oleh siswa, dan Menyusun narasi yang jelas dan kronologis. Pada tindakan II peningkatan yang terjadi dalam tidak meniru konsep project video TikTok kelompok lain, mencantumkan sumber-sumber relevan yang mereka gunakan, dan mengatasi masalah yang dihadapi oleh setiap kelompok/siswa pada saat pembuatan project video TikTok. Kemudian pada tindakan III terjadi peningkatan dalam membuat project video TikTok sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

Kelompok V mengalami peningkatan kreativitas pada siklus II. Pada siklus II, kelompok V memperoleh peningkatan kreativitas sejumlah 6 poin. Pada tindakan I peningkatan terjadi dalam hal menyusun narasi yang jelas dan kronologis. Pada tindakan II terjadi peningkatan pada tidak meniru konsep project video TikTok kelompok lain, mencantumkan sumber-sumber relevan yang mereka gunakan, dan mengatasi masalah-masalah yang dihadapi oleh kelompok/siswa pada saat project video TikTok. Pada tindakan III terjadi peningkatan dalam membuat project video TikTok sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya, dan menyampaikan jalan cerita dengan jelas dan kronologis secara lisan.

Kelompok VI mengalami peningkatan kreativitas pada siklus II. Kelompok VI memperoleh peningkatan kreativitas sejumlah 9 poin pada siklus II. Pada tindakan I peningkatan yang terjadi dalam hal menuangkan ide pada project video TikTok yang akan dibuat oleh siswa, dan menyusun narasi yang jelas dan kronologis. Pada tindakan II peningkatan yang terjadi yaitu tidak meniru konsep project video TikTok kelompok lain, dan bisa mengatasi masalah-

masalah yang di hadapi setiap kelompok/siswa pada saat pembuatan project video TikTok. Pada tindakan III terjadi peningkatan dalam membuat project video TikTok sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya.

Dari data dan pemaparan di atas maka dapat diketahui kreativitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II pada setiap tindakannya. Berikut ini peneliti menyajikan peningkatan perolehan nilai ketercapaian kreativitas setiap kelompok dari siklus I hingga siklus II dalam bentuk diagram grafik di bawah ini.



Grafik 1. Perolehan nilai pencapaian kreativitas setiap kelompok pada siklus I dan siklus II

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat dilihat bahwa kreativitas siswa telah mengalami peningkatan pada siklus selanjutnya. Peningkatan kreativitas tersebut terjadi setelah di terapkannya rangkaian tugas menggunakan model *project based learning* dengan penggunaan aplikasi TikTok. Hasil positif yang menunjukkan peningkatan kreativitas siswa dalam penelitian ini telah membenarkan pendapat Suryani bahwa “Model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran” (Suryani, 2017, hlm. 10).

Saat ini kita berada pada abad 21 yang disebut dengan abad pengetahuan. Abad 21 ini ditandai dengan berkembangnya teknologi dan informasi secara pesat dalam segala aspek kehidupan. Oleh karena itu, tuntutan yang harus dihadapi adalah menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Yang dimaksud dengan sumber daya manusia berkualitas adalah mereka yang memiliki keterampilan-

keterampilan yang dibutuhkan pada abad 21. Menurut *US-based Partnership for 21st Century Skills* (dalam Mardhiyah, R,H., dkk, 2021, hlm. 33) keterampilan yang diperlukan pada abad ke-21 yaitu 4C atau *communication, critical thinking, collaboration, dan creativity*. Salah satu wadah bagi generasi muda untuk mengembangkan keterampilan abad 21 adalah sekolah. Dengan begitu, pembelajaran harus dirancang agar dapat mengembangkan keterampilan tersebut. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Septikasari & Frasandy (2018, hlm. 108) bahwa keterampilan 4C siswa dapat berkembang apabila guru mampu merencanakan kegiatan-kegiatan yang menantang siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah, kegiatan membuat produk kreatif, dan kegiatan yang mendorong siswa untuk bekerja sama serta berkomunikasi, kegiatan-kegiatan tersebut harus ada pada rencana pembelajaran yang dibuatnya.

Salah satu keteampilan abad 21 yan telah di paparkan di atas yaitu kreativitas. Kreativitas dapat di kembangkan, dan termasuk hal yang penting untuk dikuasai pada saat ini. Hal tersebut didukung dengan kebijakan yang dikeluarkan pemerintah pendidikan. Kebijakan tersebut dikenal dengan “Merdeka Belajar”. Dimana kebijakan merdeka belajar memberikan wadah agar kreativitas siswa dapat tumbuh dan berkembang baik. “Pendidikan sejatinya untuk memerdekakan pikiran lahir dan batin siswa, oleh karena itu kebijakan Merdeka Belajar yang dikeluarkan oleh Kemendikbud menciptakan lahan agar kreativitas tumbuh dan berkembang baik pada peserta didik, tenaga pendidik maupun tenaga kependidikan” (Kemendikbud, 2020).

Mengetahui pentingnya kreativitas bagi siswa, maka guru hendaknya menerapkan pembelajaran yang memberi ruang kepada siswa untuk mengembangkan kreativitasnya. Menurut Suryani (2017, hlm. 10) “Model pembelajaran project based learning dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa

dalam proses pembelajaran”. Untuk itu dalam penelitian ini peneliti menerapkan model pembelajaran project based learning dengan penggunaan aplikasi TikTok.

Merujuk pada indikator kreativitas yang dikemukakan oleh Guilford (dalam Munandar, 2014, hlm. 10) bahwa indikator kreativitas siswa adalah Kelancaran (*fluency*), Orisinalitas (*Originality*), Keluwesan (*flexibility*), dan Elaborasi (*elaboration*). Indikator kreativitas dalam penelitian ini dirancang dengan menyesuaikan penerapan model *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling* yang mengajak siswa untuk menyalurkan dan mengembangkan kreativitasnya. Terdapat tiga tahapan pembelajaran yaitu pertama, menyusun draft (perencanaan) project; kedua, pembuatan project; ketiga, publikasi hasil project dan penilaian project. Pada tahapan pertama terdapat terdapat dua sub indikaorr yang diamati yaitu menuangkan ide; serta menyusun narasi yang jelas dan kronologis. Tahap kedua terdapat tiga sub indikator yaitu ttidak meniru konsep Project video TikTok kelompok lain; mencantumkan sumber-sumber yang mereka gunakan; serta mengatasi masalah-masalah yang dihadapi oleh setiap kelompok/siswa pada saata pembuaan Project video TikTok. tahap ketiga terdapat dua su indikator yaitu membuat Project video TikTok; dan menyampaikan jalan jerita yang jelas dan kronologis secara lisan.

Berdasarkan hasil penemuan selama melakukan penerapan model pembelajaran project based learning dengan penggunaan aplikasi TikTok untung meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah, baik hasil pengamatan dan pengerjaan tugas menunjukan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan pada setiap tindakan dari siklus I ke siklus II. Paa penelitian ini terdapat tiga tindakan dalam satu siklus. Setiap tindakan yang dilaksanakan kelompok I,II, III, IV, V, V mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Hambatan yang Dihadapi dalam Penggunaan Aplikasi TikTok berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas siswa

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran project based learning dengan penggunaan aplikasi TikTok untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah terdapat beberapa hambatan/kendala yang di hadapai. Hambatan/kendala yang mereka hadapi antara lain:

Pada siklus I, Ketika siswa mengerjakan LKPD rancangan project video TikTok, judul yang siswa gunakan menyalin dengan tema yang di berikan oleh peneliti. Pada siklus I, pada saat mendiskusikan ide project video TikTok, jumlah siswa yang berpartisipasi dalam mencetuskan ide belum maksimal. Pada siklus I, terdapat beberapa kelompok yang meniru konsep project video TikTok. Pada siklus I, beberapa kelompok tidak mencantumkan sumber yang digunakan. Dengan kata lain siswa menyusun narasi cerita project video TikTok tanpa menyertai sumber yang mereka rujuk. Pada siklus I, Ketika siswa menjelaskan masih terlihat seperti sedang membaca, sehingga kurang terdengar jelas dan kronologis

Kendala-kendala yang sudah dipaparkan tersebut merupakan kendala yang dihadapi selama proses pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan menerapkan model pembelajaran project based learning dengan penggunaan aplikasi TikTok dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 5. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti melakukan berbagai upaya berikut: Pada siklus II peneliti lebih mengarahkan dan memantau siswa untuk membuat judul yang tidak meniru tema yang telah diberikan oleh peneliti. Peneliti juga meminta kepada siswa untuk membuat judul yang unik dan sesuai.

Pada siklus I peneliti sudah memberikan contoh ide konsep kepada siswa secara umum. Sedangkan pada siklus II peneliti lebih menegaskan dan memberi motivasi kepada siswa untuk menyampaikan idenya, peneliti

juga memberikan contoh ide kepada masing-masing kelompok adarrrr siswa mendapatkan gambaran lebih paham terkait ide konsep project video TikTok yang dimaksud.

Pada siklus I peneliti lebih menegur siswa yang meniru ide konsep project video TikTok. sedangkan pada siklus II penelitti lebih memantau dan menegaskan siswa untuk tidak meniru konsep project video TikTok kelompok lain. Pada siklus II peneliti memberikan contoh vidio TikTok agar siswa mendapatkan gambaran terbaru bagaimana vidio TikTok yang menarik. Pada siklus II peneliti memotivasi siswa untuk lebih semangat dan percaya diri pada saat membuat project video TikTok

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project-Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi TikTok mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan. Pada siklus pertama, siswa masih mengalami kebingungan dalam merancang ide proyek, membagi tugas, dan menguasai fitur aplikasi. Namun, pada siklus kedua, siswa menunjukkan peningkatan dalam kelancaran ide (*fluency*), keberagaman perspektif (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan kemampuan mengembangkan detail (*elaboration*). Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang memberi kebebasan berekspresi dapat menstimulasi potensi kreatif siswa.

Temuan ini sejalan dengan Bell (2010) dan Kokotsaki et al. (2016) yang menyatakan bahwa PBL mampu meningkatkan kreativitas dan problem-solving karena melibatkan siswa dalam tugas otentik dan kolaboratif. Dalam penelitian ini, proyek video sejarah melalui TikTok membuat siswa tidak hanya mengingat fakta sejarah, tetapi juga mengonstruksi ulang peristiwa dalam bentuk narasi visual yang menarik. Hal ini mendukung pandangan Robin (2016) bahwa *digital storytelling* memberikan

kesempatan kepada siswa untuk berpikir naratif, multimodal, dan ekspresif.

Selain kreativitas, penggunaan TikTok juga memperkuat literasi digital dan keberanian tampil di depan publik. Menurut Yang dan Wu (2022), platform digital seperti TikTok dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan siswa, dan kualitas produk belajar karena bersifat sosial dan interaktif. Data penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih antusias ketika membuat konten digital dibanding tugas tertulis konvensional. Ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi relevan dengan karakteristik generasi digital native dan prinsip Kurikulum Merdeka.

Secara pedagogis, hasil penelitian ini membuktikan bahwa kreativitas siswa tidak muncul secara spontan, tetapi berkembang melalui bimbingan, kolaborasi, dan refleksi. Peran guru sebagai fasilitator sangat penting untuk mengarahkan proses berpikir kreatif, sebagaimana ditegaskan oleh Vygotsky (1978) melalui konsep *scaffolding*. Dengan demikian, PBL berbasis TikTok tidak hanya menjadi metode inovatif, tetapi juga pendekatan yang selaras dengan teori pembelajaran modern dan kebutuhan abad ke-21.

KESIMPULAN

Penerapan model *Project-Based Learning* berbantuan aplikasi TikTok dalam pembelajaran sejarah terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS 5. Peningkatan kreativitas terlihat dari kemampuan siswa dalam mengembangkan ide orisinal, menyusun narasi yang jelas dan kronologis, serta menghasilkan produk video TikTok yang sesuai dengan rancangan proyek. Pada siklus II, seluruh kelompok menunjukkan perkembangan yang signifikan, baik dalam tahap perencanaan ide, penyusunan judul yang kreatif, maupun dalam proses produksi dan penyajian video. Siswa mampu mencantumkan sumber referensi, menyelesaikan permasalahan teknis secara mandiri, serta mengekspresikan

alur cerita secara lisan dengan runtut dan komunikatif.

Keberhasilan ini dipengaruhi oleh pembelajaran yang bersifat kolaboratif, kontekstual, dan berbasis proyek, sehingga memungkinkan siswa terlibat aktif dalam setiap tahap proses kreatif. Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, seperti rendahnya partisipasi ide, peniruan konsep antarkelompok, kurangnya kepercayaan diri, dan belum optimalnya penggunaan referensi pada siklus awal. Kendala tersebut berhasil diatasi melalui pendampingan intensif, pemberian contoh ide, pengarahan dalam penulisan judul, penegasan pentingnya orisinalitas, serta motivasi berkelanjutan kepada siswa.

Secara keseluruhan, model *Project-Based Learning* dengan dukungan aplikasi TikTok tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan pemecahan masalah. Dengan demikian, model ini layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran sejarah yang relevan dengan karakteristik generasi digital dan tuntutan keterampilan abad ke-21.

REFERENSI

- Abrami, P. C., Venkatesh, V., Meyer, E., & Wade, C. A. (2020). Using digital storytelling to improve literacy skills. *Journal of Educational Research*, 113(6), 451–463. <https://doi.org/10.1080/00220671.2020.1782814>
- Afthony, W. N. (2021). Persepsi siswa terhadap aplikasi media sosial TikTok dalam pembelajaran sejarah di kelas XI Madrasah Aliyah Shirothul Fuqoha Gondanglegi Kabupaten Malang (*Skripsi*, tidak dipublikasikan).
- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis kebutuhan pembelajaran sejarah di era digital. *Proceeding UMSurabaya*.

- Aisyah, D. N., & Yulifar, L. (2023). Create video-based hero biography to increase historical comprehension, historical analysis and interpretation ability. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 6(1), 73–80.
- Asbari, M., & Chiam, J. V. (2023). Innovate to liberate: Akselerasi kreativitas siswa dalam pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 8–12.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran sejarah menjadi bermakna dengan pendekatan kontekstual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 2(2), 105–120.
- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House*, 83(2), 39–43.
- Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. (2014). Classroom contexts for creativity. *High Ability Studies*, 25(1), 53–69. <https://doi.org/10.1080/13598139.2014.905247>
- Cohen, D. J., & Rosenzweig, R. (2006). *Digital history: A guide to gathering, preserving, and presenting the past on the web*. University of Pennsylvania Press.
- Creswell, J. W. (2018). *Qualitative inquiry and research design* (4th ed.). Sage.
- Demenescu, A., & Grosseck, G. (2022). TikTok in education: A systematic review on digital pedagogy and student engagement. *Education and Information Technologies*, 27(6), 8347–8369. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-10938-7>
- Harris, L. M., & Girard, B. (2014). Instructional practices for teaching historical thinking in secondary schools. *History Teacher*, 47(4), 621–649.
- Hidayat, F., & Pribadi, A. (2023). Pengaruh model project-based learning terhadap keterampilan 4C siswa dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 23(1), 45–56.
- Holm, M. (2011). Project-based instruction: A review of the literature on effectiveness in prekindergarten through 12th grade classrooms. *River Academic Journal*, 7(2), 1–13.
- Jasmine, N., & Supriatna, N. (2022). Meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital pada pembelajaran sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 11(1), 1–8.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner*. Springer.
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 267–277.
- Lukitoyo, P. S., Pratiwi, D., Pandiangan, M., Siregar, A. R., & Nababan, E. S. B. (2024). Persepsi mahasiswa pendidikan sejarah Universitas Negeri Medan tentang penggunaan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran sejarah. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(3), 5665–5676.
- Muhtarom, H., & Kurniasih, D. (2020). Pengaruh model pembelajaran abad 21 terhadap pembelajaran sejarah Eropa. *BIHARI: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 3(2).
- Mutiani, M., Abbas, E. W., Syaharuddin, S., & Susanto, H. (2020). Membangun komunitas belajar melalui lesson study model transcript-based learning analysis (TBLA) dalam pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 3(2), 113–122.
- Nafi'ah, U., Sapto, A., Sayono, J., & Herdiani, A. (2022). Peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk menyelaraskan pembelajaran sejarah dengan kebutuhan masa kini. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(1), 49–56.
- Nafi'ah, U., & Musdad, A. A. (2024). Implementasi desain pembelajaran sejarah mode bauran (blended learning) berbasis digital. *Historia: Jurnal Pendidik dan*

- Peneliti Sejarah*, 7(1), 13–26. <https://doi.org/10.17509/historia.v7i1.66331>
- Nugroho, A. M., Wardono, W., Waluyo, S. B., & Cahyono, A. N. (2019, February). Kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari adversity quotient pada pembelajaran TPACK. In PRISMA, *Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 2, pp. 40–45).
- Nurdiantie, A. S., & Kusmarni, Y. (2023). Penggunaan kanal YouTube “Pahamify” untuk meningkatkan pemahaman literasi digital siswa dalam pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 6(2), 241–248. <https://doi.org/10.17509/historia.v6i2.63483>
- Oktavia, F., & Hanifah, N. N. (2023). Transformasi digital: Inovasi pembelajaran sejarah melalui TikTok-learning dengan pendekatan CTL Model Pasa. *Prodiksema*, 2(2), 162–180.
- Padila, C., Nelwati, S., Misra, M., & Safni, P. (2024). Analisis penerapan technological pedagogical and content knowledge (TPACK) dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas X Madrasah Aliyah. *PAKAR Pendidikan*, 22(1), 71–78.
- Ramadani, A., & Kurniawati, Y. (2022). Inovasi media digital interaktif dalam pembelajaran sejarah abad ke-21. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 11(2), 55–64.
- Raihany, V., Widjaya, S. D., Meliya, R., & Andi, A. (2022). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(2), 122.
- Robin, B. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 30, 17–29.
- Rohmah, L., Sholeh, K., & Wandiyono, W. (2022). Analisis temuan benda-benda peninggalan sejarah di Sungai Musi sebagai sumber pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(1), 65–80. <https://doi.org/10.17509/historia.v5i1.36374>
- Septianingsih, I. C., & Waskito, H. H. (2023). Inovasi media pembelajaran sejarah lokal Ki Gede Sebayu melalui platform TikTok. *Historia Pedagogia*, 12(1), 1–12.
- Sitepu, A. S. M. B. (2019). *Pengembangan kreativitas siswa*. Guepedia.
- Sofiani, Y., & Andriyani, S. (2021). Potensi Tugu Perjuangan Bagus Rangin sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah bagi generasi muda di Kecamatan Susukan, Kabupaten Cirebon. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 9–18. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.29311>
- Susanto, H., Prawitasari, M., Akmal, H., Syurbakti, M. M., & Fathurrahman, F. (2023). Efektivitas penggunaan buku ajar mata kuliah media pembelajaran sejarah. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 1–10.
- Susilo, A., & Sarkowi, S. (2018). Peran guru sejarah abad ke-21 dalam menghadapi tantangan arus globalisasi. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 2(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i1.11206>
- Tang, Y., & Hew, K. F. (2017). Using social media to engage students in meaningful learning: A meta-analysis. *Educational Research Review*, 22, 13–38. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2017.08.001>
- Utami, K. S. N. (2021). Representasi filosofi cageur, bageur, bener, pinter, tur singer terhadap upaya penguatan karakter peserta didik dalam pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(2), 115–122. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i2.25952>

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yang, Y. T. C., & Wu, W. C. I. (2022). Digital storytelling for enhancing student academic achievement. *Educational Technology & Society*, 25(4), 1–14.