

Project Based Learning Berbantuan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran IPS Inovatif

Feby Nurliana¹, Sriyanto²

¹Pendidikan IPS, Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto

²Dosen Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.337](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.337)

Submitted:

March 15, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

Project based learning, tiktok application, student creative way of thinking.

ABSTRACT

Along with the declaration of the industrial revolution 4.0, the dynamics of learning can no longer implement conventional methods, especially in the selection of learning models and media. Project based learning assisted by the Tik Tok application can be an attractive learning solution for students. Although the Tik Tok application comes with a negative predicate from the community, on average, generation Z children now really enjoy this application. But if the Tik Tok application is used properly, it will be an interesting learning medium. The purpose of this study is to find out that project based learning assisted by the tik tok application media can improve students' creative thinking in social studies learning. The researcher uses a qualitative method in the form of Research and Development (R & D), namely research that is followed up with the development and dissemination of a learning media through the cycle process of Action, Reflection, Evaluation, Replication, and Innovation. The subjects of this study were students of class VIII B SMP Negeri 3 Kawunganten Cilacap, totaling 30 students. Data collection techniques used are observation, interview and documentation techniques. While the data analysis technique is qualitative analysis to determine the increase in students' creative thinking. The instrument is used to see the creative thinking ability of class VIII B students during social studies learning. From observations on 30 students that have been carried out, it shows that for the very high category there are 16 students, for the high category 8 students, for the medium category 4 students, for the low category 2 students. From these data, the findings obtained are that social studies learning with project based learning assisted by the tik tok application media can run well and can increase the creativity of students.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Corresponding Author:

Sriyanto

Dosen Program Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (MIPS)

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jalan KH Ahmad Dahlan, Dusun III, Dukuh Waluh, Kec. Kembaran, Kota Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia.

Email: siyanto1907@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di abad 21 bertujuan untuk membangun kemampuan intelegensi siswa dalam pembelajaran agar mampu menyelesaikan permasalahan yang ada di sekitarnya. Membentuk intelegensi dalam dunia

nyata tidak hanya dengan sekedar tahu, namun dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi di sekitar lingkungan secara berarti, relevan dan kontekstual. Pembelajaran siswa yang kontekstual, dapat melatih berpikir kritis, menguasai teknologi, kooperatif, kreatif dan berkolaborasi sangat diperlukan dalam memecahkan masalah.

Guru merupakan faktor penentu majunya Pendidikan di Indonesia. Guru adalah sebuah profesi. Undang-undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen menyatakan bahwa profesional adalah profesi atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dan menjadi sumber penghasilan kehidupan yang memerlukan keahlian, atau kecakapan yang harus memenuhi standar mutu atau norma tertentu serta memerlukan pendidikan profesi. Dalam rangka meningkatkan mutu, baik mutu profesional, maupun mutu layanan maka guru perlu meningkatkan sikap profesionalnya.

Guru dituntut untuk memiliki kompetensi 4.0 agar mampu memberikan pelayanan terbaik kepada siswa yang notabene merupakan kaum milenial yaitu generasi yang highly-mobile dan selalu terhubung secara online melalui jaringan internet. Mereka begitu cepat menerima dan berbagi informasi melalui jejaring sosial. Mereka adalah generasi yang sangat melek visual dan sangat melek data sehingga piawai berselancar di Google dengan mengulik, memproses dan menganalisis informasi.

Tetapi pada kenyataannya banyak permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran adalah adanya keterbatasan ketrampilan guru untuk menggunakan model, metode dan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi, keterbatasan sarana prasarana yang tersedia di sekolah, dan keterbatasan ketersediaan media pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi yang dilakukan untuk penyampaian informasi dari guru kepada siswa, oleh karena itu model dan media pembelajaran menempati posisi penting pada proses pembelajaran.

Dimasa pandemi covid-19 yang belum juga berakhir saat ini, inovasi dalam pembelajaran akan sangat penting bagi dunia pendidikan. Oleh karena itu guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar optimal baik ketika belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas. Seiring dengan dicanangkannya revolusi industri 4.0 maka dinamika pembelajaran tidak boleh lagi mengimplementasikan cara yang konvensional, terutama dalam pemilihan model dan media pembelajaran. Guru bisa menggunakan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kurikulum 2013 dan media pembelajaran yang harus diselaraskan dengan perkembangan teknologi era digital saat ini. Project based learning berbantuan Aplikasi Tik Tok bisa menjadi solusi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Walaupun Aplikasi Tik Tok hadir dengan predikat negatif dari masyarakat, namun ironisnya rerata anak generasi Z sangat menikmati aplikasi ini. Menurut laporan dari detikInet (Mei, 2021) bahwa sebanyak 62 persen pengguna Aplikasi Tik Tok di Amerika Serikat berusia antara 10 hingga 29 tahun. Sebuah laporan dari perusahaan web security Cloudflare juga menyebut bahwa Aplikasi Tik Tok menjadi situs web terpopuler di tahun 2021, bahkan mengalahkan Google. Tapi jika Aplikasi Tik Tok digunakan dengan tepat akan menjadi media pembelajaran yang menarik. Aplikasi tik Tok sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan membantu peserta didik dalam memahami dan menerima proses pembelajaran yang akan menjadi lebih efektif dan efisien. Melalui Project Based Learning berbantuan Aplikasi Tik Tok, guru dapat meningkatkan keterampilan kreatif dari peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode kualitatif berupa Research and Development (R & D) yakni penelitian yang ditindaklanjuti dengan pengembangan dan diseminasi suatu media pembelajaran melalui siklus proses Aksi, Refleksi, Evaluasi, Replikasi, dan Inovasi. Siklus tersebut dilakukan secara sistematis dan saling terkait satu sama lain. Menurut Borg dan Gall (1983:775-776), ada 10 langkah dalam pelaksanaan R&D yaitu (1) Research and information collecting, (2) Planing, (3) Develop prelinimary form of product, (4) Preliminary field testing, (5) Mein product revision, (6) Main field testing, (7) Operational product revision, (8) Operational field testing, (9) Final product revision, (10) Dominition and implementation.

Penelitian ini difokuskan pada proses atau pembelajaran. Aspek yang menjadi perhatian adalah: materi pembelajaran, kemampuan guru, perilaku siswa, sarana dan prasarana yang tersedia, dan kondisi sumber daya lingkungan. Lokasi Penelitian di SMP Negeri 3 Kawunganten. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari sumber primer dan sekunder. Sumber primer, yaitu sumber data yang berupa proses pembelajaran di kelas VIIIB (mencakup materi, kemampuan guru, perilaku peserta didik dan media pembelajaran), dokumen berkaitan, dan key-informant yang dipandang relevan dengan masalah penelitian. Sumber sekunder, yaitu sumber data lainnya yang menunjang data primer, di antaranya adalah: literatur atau dokumen yang berkaitan, nara sumber yang diharapkan mampu memberikan informasi tentang masalah yang diteliti.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini, diperoleh dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi atau pengamatan secara langsung dan seksama terhadap obyek, untuk memperoleh

data yang berkenaan dengan proses pembelajaran, sarana dan prasarana yang dimiliki peserta didik. Pencatatan terhadap hasil amatan yang dilakukan, diikuti dengan perekaman dengan alat perekam berupa kamera foto. Wawancara mendalam (in-depth interviewing), dilakukan untuk menjangkau data-data dari informan kunci, dengan struktur yang fleksibel agar informasi yang diperoleh memiliki kedalaman yang cukup. Studi dokumenter, dilakukan pada dokumen yang berkaitan dengan permasalahan penelitian, termasuk di dalamnya penelaahan terhadap sumber pustaka. Analisis data tingkat kreatifitas siswa dinilai menggunakan kriteria penskoran indikator tingkat kreatifitas siswa, dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

X = Persentase

F = Frekuensi yang diperoleh

N = Skor total

(Sudijono, 2012)

Tabel Kriteria Penafsiran Observasi

No	Persentase (%)	Kategori
1	81-100	Sangat Tinggi
2	61-80	Tinggi
3	41-60	Sedang
4	21-40	Rendah
5	0-20	Sangat Rendah

(Riduwan, 2021b:41)

Tabel Indikator Tingkat Kreatifitas Siswa

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Kelancaran Berpikir				
2	Berpikir Luwes				
3	Berpikir Original				
4	Bersifat Imajinatif				
5	Rasa ingin tahu				
6	Berani mengambil resiko				
	Total				

Tabel Pedoman Penilaian Tingkat Kreatifitas Siswa

No	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1	Kelancaran Berpikir	Sering bertanya dan menjawab pertanyaan	Punya banyak ide dan mampu mengungkapkan dengan baik	Menyelesaikan tugas dengan cepat dan tepat	Cepat mengerti dan mengidentifikasi kesalahan pada objek
2	Berpikir luwes	Memiliki interpretasi yang berbeda dengan yang lain	Memberi pertimbangan berbeda saat diskusi	Memiliki sudut pandang yang berbeda saat	Mampu mengubah arah pikiran secara spontan

				diskusi	
3	Berpikir Original	Memikirkan cara baru dalam menyelesaikan masalah	Menggunakan cara berpikir sendiri tanpa terpengaruh orang lain	Memahami dan berusaha menemukan cara baru dalam penyelesaian masalah	Senang menganalisa masalah dan tidak terburu-buru menjawab
4	Bersifat Imajinatif	Cenderung ikut suara mayoritas	Sering memprediksi suatu masalah	Melihat hal-hal baru untuk memecahkan masalah	Membuat korelasi antara masalah dengan
5	Rasa ingin tahu	Hanya datang duduk diam	kritis terhadap orang lain peka dan perasa	tidak membutuhkan dorongan teman untuk bertanya	Cenderung tertarik kepada hal-hal yang kompleks
6	Berani mengambil resiko	Berani mempertahankan gagasan	Mau mengakui kesalahan-kesalahan sendiri	Mengemukakan pendapat meski belum tentu benar	Berani mencoba dan tidak takut gagal

(Roshandi, 2013)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini membandingkan tingkat kreatifitas siswa ketika diberikan pembelajaran konvensional dan pembelajaran dengan project based learning berbantuan media aplikasi tiktok di kelas VIII B. Dari data yang diperoleh, kemudian dianalisis berdasarkan 6 indikator tersebut yang dilakukan oleh 30 siswa. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan bahwa pada indikator 1) kelancaran berfikir dengan skor 1 sejumlah 1 siswa, dengan skor 2 sejumlah 3 siswa, dengan skor 3 sejumlah 10 siswa dan dengan skor 4 sejumlah 17 siswa. Indikator 2) berfikir luwes dengan skor 1 sejumlah 3 siswa, dengan skor 2 sejumlah 3 siswa, dengan jumlah skor 3 sejumlah 12 siswa dan dengan skor 4 sejumlah 12 siswa. Indikator 3) berfikir original dengan skor 1 sejumlah 2 siswa, dengan skor 2 sejumlah 4 siswa, dengan skor 3 sejumlah 10 siswa dan dengan skor 4 sejumlah 14 siswa. Indikator 4) bersifat imajinatif dengan skor 1 sejumlah 4 siswa, dengan skor 2 sejumlah 5 siswa, dengan skor 3 sejumlah 9 dan dengan skor 4 sejumlah 12 siswa. Indikator 5) rasa ingin tahu dengan skor 1 sejumlah 1 siswa, dengan skor 2 sejumlah 2 siswa, dengan skor 3 sejumlah 12 siswa dan dengan skor 4 sejumlah 15 siswa. Indikator 6) berani mengambil resiko dengan skor 1 sejumlah 2 siswa, dengan skor 2 sejumlah 4 siswa, dengan skor 3 sejumlah 5 siswa dan dengan skor 4 sejumlah 19 siswa.

HASIL OBSERVASI PEMBELAJARAN IPS								
METODE PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA APLIKASI TIKTOK								
Nama Siswa	Skor tiap Indikator						Jumlah	TKS %
	1	2	3	4	5	6		
Adip	1	1	1	2	1	1	7	29
Aisyah	4	4	4	4	4	4	24	100
Alvina	4	4	4	4	4	4	24	100
Bagas	2	1	1	1	2	1	8	33
Devana	2	1	2	1	2	2	10	42
Fadel	3	3	3	3	3	3	18	75
Fahri	4	4	4	4	4	4	24	100
Fandi	3	2	2	1	3	3	14	58
Farid	2	2	2	1	3	2	12	50
Gilang	3	3	3	3	3	3	18	75
Hanum	4	4	4	4	4	4	24	100
Heni	3	3	3	3	3	4	19	79
Ifan	3	3	3	3	3	4	19	79
Ikbal	3	3	3	3	3	3	18	75
Imam	4	4	3	3	3	4	21	88
Indah	4	4	4	4	4	4	24	100
Ivander	3	3	3	2	3	2	16	67
Maulida	4	4	4	4	4	4	24	100
Raffi	3	2	2	2	3	2	14	58
Nabila	4	4	4	4	4	4	24	100
Nafi	3	3	3	2	3	4	18	75
Novita	4	4	4	4	4	4	24	100
Nurholik	4	4	4	4	4	4	24	100
Davin	3	3	4	4	4	4	22	92
Radit	4	4	4	4	4	4	24	100
Rendy	4	4	4	4	4	4	24	100
Rizky	4	3	4	3	4	4	22	92
Sasa	4	3	3	3	3	3	19	79
Tri puji	4	3	3	2	4	4	20	83
Vika	3	3	4	3	4	4	21	88

Data observasi yang diperoleh dilakukan dengan menggunakan instrumen yang telah divalidasi oleh Validator. Instrumen digunakan untuk melihat kemampuan berfikir kreatif siswa kelas VIIIB pada saat pembelajaran IPS. Dari observasi pada 30 siswa yang telah dilakukan menunjukkan bahwa untuk kategori sangat tinggi sebanyak 16 siswa, dengan rincian siswa yang mempunyai skor 100% sebanyak 12 siswa, yang memperoleh 92% sebanyak 1 siswa, yang memperoleh skor 88% sebanyak 2 siswa dan yang memperoleh skor 83% sebanyak 1 siswa. Untuk kategori tinggi ada 8 siswa yaitu perolehan skor 79% sebanyak 3 siswa, skor 75% sebanyak 4 siswa dan skor 67% sebanyak 1 siswa. Untuk kategori sedang ada 4 siswa yaitu perolehan skor 58% sebanyak 2 siswa, skor 50% sebanyak 1 siswa dan skor 42% sebanyak 1 siswa. Untuk kategori rendah ada 2 siswa yaitu perolehan skor 33% sebanyak 1 siswa dan skor 29% sebanyak 1 siswa. Dari data tersebut menunjukkan bahwa tingkat berfikir kreatif siswa dengan metode project based learning berbantuan media aplikasi tiktok meningkat.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Metode pembelajaran project based learning berbantuan media aplikasi tiktok dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kamdi, W. 2007. Pembelajaran Berbasis Proyek: Model Potensial untuk Peningkatan Mutu Pembelajaran. (Online), (<http://waras.khamdi.com/pembelajaran-berbasis-proyek/html>), diakses 8 Agustus 2011
- [2] Thomas, J.W. 2000. A Review on Research on Project-Based-Learning. (Online), (<http://www.autodesk.com/foundation>), diakses 18 Agustus 2011.
- [3] Curtis, D. 2011. Project-Based Learning: Real-World Issues Motivate Students: Concrete, authentic project-based learning helps students illustrate core knowledge. (Online), <http://www.edutopia.org>, diakses 2 agustus 2011
- [4] Aji, W. N. (2018). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia (PIBSI) 2018.
- [5] Deriyanto, D., & Qorib, F. (2019). Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok. JISIP, 7(2).
- [6] Santi, N. N. (2017). Dampak kecenderungan narsiscisme terhadap self esteem pada pengguna facebook mahasiswa PGSD UNP. Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran, 5(1), 25–30.
- [7] Hendriana, H. dkk. (2016). Hard Skill dan Soft Skills Matematika siswa. Cimahi: STKIP Siliwangi Press
- [8] M. B. Miles and A. M. Huberman. (1994). Qualitative Data Analysis, Second Edi. SAGE Publications.
- [9] Isroqm, A. (2013). UNTUK PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (Studi Kasus : Aplikasi PowerPoint), 1317–1336.
- [10] Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). Jurnal Pemikiran Islam, 37(1), 27–35.
- [11] Aji, W. N., & Budiyo, S. (2018). The Teaching Strategy of Bahasa Indonesia in Curriculum 2013. International Journal of Active Learning, 3(2), 58–64. <https://doi.org/10.15294/IJAL.V3I2.12222>
- [12] Purbasari, R. J. (2013). Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa Sma Kelas X. Jurnal Online Universitas Negeri Malang.
- [13] Astawa, N. L. (2017). Project-based Learning Activities and EFL Students' Productive Skills in English. Journal of Language Teaching and Research, Vol. 8, No. 6, 1147-1155. doi:<http://dx.doi.org/10.17507/jltr.0806.16>
- [14] Luisandrih, D.R., & Yanuartuti, S. (2020). Pembelajaran Seni Tari Melalui Aplikasi Tik Tok untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. Jurnal Seni Tari, 9(2), 175-180. <https://jorunal.unnes.ac.id/sju/index.php/jst/article/view/42085/17450>
- [15] Noviyana, H. (2017). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa. JURNAL E-DuMath, 3(2). <https://doi.org/10.26638/je.455.2064>
- [16] Riduwan. 2012b. Dasar-Dasar Statistika. Bandung: Alfabeta
- [17] Sudijono. A. 2012. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada