



PEMANFAATAN PLATFORM *TIK TOK* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF: ANALISIS RESPON SISWA BERDASARKAN KREATIVITAS KONTEN, INTERAKTIVITAS, DAN EFEKTIVITAS PENYAMPAIAN INFORMASI

Jonathan Acel^{1*}, Riril Mardiana Firdaus², Walipah³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis,
Universitas Kanjuruhan, Malang

e-mail: Jonathan.acel.fab97@gmail.com, Ririlmardiana@unikama.ac.id, Walipah@unikama.ac.id

ARTICLE INFO

Article History:

Received April 20, 2025

Revised June 10, 2025

Accepted July 10, 2025

Available online July 15, 2025

Kata Kunci:

Tik Tok, Pembelajaran Kreatif, Kreativitas Konten, Interaktivitas, Efektivitas Penyampaian Informasi

Keywords: *Tik Tok, Creative Learning, Content Creativity, Interactivity, Information Delivery Effectiveness*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan platform Tik Tok sebagai media pembelajaran kreatif serta dampaknya terhadap respons siswa berdasarkan tiga indikator utama: kreativitas konten, interaktivitas, dan efektivitas penyampaian informasi. Dalam era digital saat ini, penggunaan media sosial seperti Tik Tok telah merambah ke dunia pendidikan dan menjadi alternatif menarik dalam menyampaikan materi pelajaran secara visual, ringkas, dan interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan inferensial. Sampel sebanyak 126 siswa dipilih dengan teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Tik Tok sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterlibatan dan pemahaman siswa. Tik Tok terbukti mampu mendorong kreativitas, menciptakan komunikasi dua arah yang aktif, serta membantu penyampaian materi dengan cara yang lebih mudah dipahami. Penelitian ini memberikan rekomendasi agar pendidik memanfaatkan Tik Tok secara strategis untuk mendukung pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kehidupan siswa masa kini.

ABSTRACT

This study aims to analyze the utilization of the Tik Tok platform as a creative learning medium and its impact on student responses based on three main indicators: content creativity, interactivity, and information delivery effectiveness. In today's digital era, the use of social media like Tik Tok has penetrated the educational sector, offering a compelling alternative to deliver subject materials in a visual, concise, and interactive format. The research method used is quantitative with descriptive and inferential approaches. A total sample of 126 students was selected using purposive sampling techniques. The results indicate that Tik Tok as a learning medium positively influences students' engagement and comprehension. Tik Tok successfully encourages creativity, facilitates active two-way communication, and helps deliver learning material in a more understandable way. This study recommends that educators strategically utilize Tik Tok to support more innovative and relevant teaching practices aligned with today's student lifestyles.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang saat ini marak digunakan dalam pembelajaran adalah platform media sosial *Tik Tok*. *Tik Tok*, yang awalnya dikenal sebagai media hiburan, kini berkembang menjadi salah satu sarana pembelajaran kreatif dengan fitur video pendek yang memungkinkan penggunaan efek visual dan audio yang menarik. Kemampuannya dalam menyajikan konten dengan cara yang dinamis dan interaktif menjadikan *Tik Tok* sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa.

Saat ini, perkembangan teknologi digital semakin mempengaruhi dunia pendidikan, termasuk dalam cara siswa menerima dan memahami materi pelajaran. *Tik Tok*, sebagai salah satu platform media sosial yang populer di kalangan remaja, telah banyak digunakan sebagai sarana penyampaian informasi secara cepat dan menarik. Harapannya, dengan pemanfaatan *Tik Tok* sebagai media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami materi IPS yang telah diajarkan di kelas, karena format penyajian yang interaktif dan berbasis visual dianggap lebih efektif dalam menarik perhatian

mereka. Guru pun mulai beradaptasi dengan tren ini, mencoba menyajikan materi dengan cara yang lebih relevan dengan keseharian siswa.

Di SMP Hang Tuah 4 Surabaya, fenomena ketergantungan siswa terhadap *Tik Tok* semakin terlihat dalam kehidupan sehari-hari. Banyak siswa yang menghabiskan waktu luang mereka untuk scrolling *Tik Tok* dibandingkan mengulang kembali materi IPS yang telah diajarkan di kelas. Kebiasaan ini menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada konten yang bersifat menghibur daripada kegiatan akademik konvensional, sehingga berdampak pada rendahnya kebiasaan mereview materi secara mandiri.

Namun, meskipun *Tik Tok* memiliki potensi sebagai media pembelajaran, efektivitasnya dalam menyampaikan informasi dan meningkatkan pemahaman siswa masih menjadi perdebatan. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Tik Tok* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih visual dan menarik (Zahwa et al., 2024). Selain itu, studi lain menyebutkan bahwa *platform* ini dapat mendorong kreativitas siswa dengan memungkinkan mereka mengekspresikan ide secara inovatif (Ruslan Afendi et al., 2023). Namun, di sisi lain, ada pula penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan *Tik Tok* dalam pembelajaran dapat menjadi distraksi, mengurangi efektivitas penyampaian materi jika tidak digunakan dengan strategi yang tepat.

Melihat berbagai pandangan tersebut, perlu dilakukan kajian lebih lanjut mengenai bagaimana pemanfaatan *Tik Tok* dalam pembelajaran berpengaruh terhadap respons siswa. Fokus utama penelitian ini adalah meninjau aspek kreativitas konten, interaktivitas dalam proses pembelajaran, dan efektivitas penyampaian informasi dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana pemanfaatan *Tik Tok* sebagai media pembelajaran kreatif mempengaruhi respons siswa, khususnya dari segi kreativitas konten, interaktivitas, dan efektivitas penyampaian informasi. Dengan memahami pengaruh dari ketiga aspek tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dan pengembang materi pembelajaran dalam merancang strategi pemanfaatan *Tik Tok* secara optimal di lingkungan pendidikan.

TINJAUAN PUSTAKA

Tik Tok dalam Pembelajaran Kreatif

Tik Tok adalah platform media sosial berbasis video pendek, telah menarik minat para pendidik dan peneliti karena potensinya untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Sebagai aplikasi berbagi video, pengguna dapat membuat dan berbagi video pendek dengan berbagai efek dan musik. Dalam konteks pendidikan, *Tik Tok* dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif, menjadikannya alat yang efektif untuk pembelajaran kreatif (Pebirimireni & Fauziya, 2024).

Tik Tok berfungsi sebagai media pembelajaran yang meningkatkan kreativitas dan interaksi antara siswa dan guru. *Tik Tok* menyediakan cara alternatif untuk menyampaikan informasi dan konsep pembelajaran, sehingga siswa dapat mengekspresikan ide mereka melalui pembuatan konten. *Tik Tok* juga memfasilitasi kolaborasi antara siswa dan guru (Alfiandra et al., 2023; Fauziyah et al., 2021).

Tik Tok merupakan alat yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menyajikan materi yang menarik dalam format yang lebih menarik. *Tik Tok* juga mendorong pembelajaran aktif, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses tersebut. Selain itu, *Tik Tok* dapat membantu mengembangkan pemikiran kreatif dan keterampilan komunikasi di kalangan siswa (Alfiandra et al., 2023; Fauziyah et al., 2021; Wisnujati et al., 2024).

Adapun indikator penelitian ini dalam mengukur pemanfaatan *Tik Tok* dalam pembelajaran kreatif, menurut penelitian (Fauziyah et al., 2021; Wisnujati et al., 2024) sebagai berikut:

1. **Tingkat Keterlibatan Siswa:** Mengukur seberapa aktif siswa berpartisipasi dalam pembuatan dan berbagi konten di *Tik Tok*.
2. **Peningkatan Hasil Belajar:** Menganalisis apakah ada peningkatan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan *Tik Tok* sebagai media pembelajaran.
3. **Umpan Balik dari Siswa:** Mengumpulkan umpan balik dari siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan *Tik Tok* dalam pembelajaran, termasuk aspek positif dan negatifnya.

Secara keseluruhan, pemanfaatan *Tik Tok* dalam pembelajaran kreatif menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa. Namun, penting bagi pendidik untuk menggunakan platform ini dengan bijak agar dapat memaksimalkan manfaatnya sambil meminimalkan risiko yang mungkin timbul dari penggunaan media sosial di lingkungan pendidikan.

Respon Siswa terhadap Pemanfaatan *Tik Tok* sebagai Media Pembelajaran Kreatif

Respon siswa terhadap pemanfaatan *Tik Tok* dalam pembelajaran kreatif mengacu pada bagaimana siswa menanggapi penggunaan platform ini sebagai media pembelajaran, terutama dalam aspek kreativitas konten, interaktivitas, dan efektivitas penyampaian informasi. Respon siswa mencerminkan reaksi, sikap, serta tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan *Tik Tok* sebagai sarana penyampaian materi (Fatmawati & Anjasari, 2021).

Respon positif siswa terhadap media pembelajaran seperti *Tik Tok* dapat berkontribusi pada peningkatan efektivitas pengajaran, motivasi belajar, serta kualitas pengalaman belajar secara keseluruhan (Iskandar & Rasmitadila, 2024). *Tik Tok* sebagai media berbasis video pendek memungkinkan siswa untuk terlibat secara lebih aktif dalam pembelajaran dengan cara yang kreatif dan interaktif. Oleh karena itu, penting untuk memahami sejauh mana *Tik Tok* dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang efektif serta bagaimana siswa merespons penggunaannya dalam konteks pendidikan.

Penelitian ini mengkaji respon siswa berdasarkan tiga indikator utama, yaitu kreativitas konten, interaktivitas, dan efektivitas penyampaian informasi dalam pembelajaran melalui *Tik Tok*. Menurut (Meilina et al., 2024; Suryana et al., 2025) sebagai berikut:

1. Kreativitas Konten

Kreativitas dalam pembelajaran berbasis *Tik Tok* mengacu pada sejauh mana siswa dapat menghasilkan ide-ide baru atau solusi inovatif dalam memahami dan menyampaikan materi IPS. *Tik Tok* menyediakan fitur yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka, baik melalui pembuatan video edukatif, penggunaan efek visual dan audio, maupun penyajian materi dalam format yang lebih menarik. Respons siswa terhadap kreativitas konten dapat dilihat dari; **1) Keaktifan dalam membuat atau mengedit video pembelajaran, 2) Dapat memanfaatkan fitur yang ada untuk mengemas materi dengan cara yang menarik.**

2. Interaktivitas

Interaktivitas dalam konteks pembelajaran berbasis *Tik Tok* mengacu pada sejauh mana siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi, kolaborasi, serta keterlibatan dalam pembuatan maupun konsumsi konten pembelajaran. *Tik Tok* memungkinkan siswa untuk berinteraksi melalui fitur komentar, duet, atau *stitch video*, sehingga mereka dapat saling memberikan tanggapan terhadap materi yang disampaikan. Respons positif terhadap interaktivitas dapat ditunjukkan melalui; **1) Keaktifan siswa dalam berdiskusi di kolom komentar, 2) Keaktifan siswa mengajukan pertanyaan, 3) Keaktifan siswa menanggapi video edukatif dengan membuat video respons.**

3. Efektivitas Penyampaian Informasi

Efektivitas penyampaian informasi mengukur sejauh mana *Tik Tok* dapat membantu siswa dalam memahami, mengingat, dan menerapkan materi pembelajaran dengan lebih baik dibandingkan metode konvensional. Salah satu alasan utama *Tik Tok* digunakan dalam pembelajaran adalah karena format videonya yang singkat, padat, dan berbasis visual, sehingga dapat menarik perhatian siswa serta membantu mereka memahami konsep dengan lebih cepat. Respon positif terhadap efektivitas penyampaian informasi dapat ditunjukkan melalui; **1) Peningkatan pemahaman terhadap materi setelah menonton konten edukatif, 2) Mampu mengingat kembali konsep yang telah diajarkan di kelas dengan lebih baik dibandingkan melalui metode konvensional seperti membaca buku atau mendengarkan ceramah guru.**

Melalui analisis respon siswa berdasarkan indikator-indikator ini, pendidik dapat mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki serta merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Dengan demikian, pemanfaatan *Tik Tok* sebagai media pembelajaran kreatif dapat dioptimalkan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa secara efektif.

METODE

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang telah mengikuti pembelajaran menggunakan *Tik Tok* sebagai media pembelajaran kreatif dalam periode tertentu. Sampel penelitian

ditentukan dengan metode *purposive sampling*, dengan kriteria responden adalah siswa yang pernah menggunakan Tik Tok dalam pembelajaran setidaknya satu kali.

Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis *Tik Tok* pada tahun ajaran 2024/2025, dengan total sebanyak 1 siswa. Untuk menentukan jumlah sampel yang representatif, digunakan rumus Slovin dengan tingkat kepercayaan 95% (Sugiyono, 2019). Rumus Slovin digunakan dalam pengambilan sampel agar jumlahnya representatif, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasi (Arianto & Nirwana, 2021). Perhitungan sampel dilakukan sebagai berikut:

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

Keterangan :

n = Jumlah Sampel
 N = Jumlah Populasi
 e = Batas toleransi kesalahan (*error tolerance*)

$$n = \frac{99.106}{1 + N(e^2)}$$

$$n = \frac{99.106}{1 + 99.106(10^2)}$$

$$n = \frac{99.106}{99.206} = 99,8 = 126$$

Berdasarkan perhitungan ini, jumlah sampel yang akan dijadikan responden dalam penelitian ini adalah 126 siswa, yang kemudian akan mengisi kuesioner yang telah disusun oleh peneliti.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode statistik deskriptif dan inferensial untuk menganalisis pengaruh kreativitas konten (X1), interaktivitas (X2), dan efektivitas penyampaian informasi (X3) terhadap respon siswa terhadap pembelajaran kreatif menggunakan *Tik Tok* (Y). Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana kreativitas konten, interaktivitas, dan efektivitas penyampaian informasi berpengaruh terhadap respon siswa dalam pembelajaran kreatif menggunakan *Tik Tok*.

Data yang terkumpul dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan distribusi data dari masing-masing variabel penelitian, meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean), dan simpangan baku (standar deviasi), sehingga dapat memberikan gambaran umum tentang kecenderungan data yang diperoleh dari responden.

Selanjutnya, dilakukan uji validitas untuk mengetahui sejauh mana butir-butir pertanyaan dalam angket mampu mengukur indikator yang dimaksud. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment*. Instrumen dikatakan valid apabila nilai signifikansi (p) lebih kecil dari 0,05 dan nilai r hitung lebih besar dari r tabel. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila memiliki nilai koefisien reliabilitas lebih dari 0,60.

Analisis data inferensial dalam penelitian ini menggunakan regresi linear berganda untuk mengetahui pengaruh variabel bebas yaitu kreativitas konten (X1), interaktivitas (X2), dan efektivitas penyampaian informasi (X3) terhadap variabel terikat yaitu respon siswa terhadap pembelajaran kreatif menggunakan *Tik Tok* (Y). Adapun model persamaan regresi yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

Keterangan:

Y = Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan Tik Tok
 a = Konstanta
 b₁, b₂, b₃ = Koefisien regresi
 X₁ = Kreativitas konten
 X₂ = Interaktivitas
 X₃ = Efektivitas penyampaian informasi
 e = Error

Untuk menguji signifikansi model regresi digunakan uji t (parsial) dan uji F (simultan) dengan tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Selanjutnya, untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen digunakan koefisien determinasi (R^2). Seluruh data diolah menggunakan bantuan perangkat lunak statistik SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*).

Keabsahan Data

Untuk memastikan alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini memiliki konsistensi internal, dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Validitas kuesioner diuji menggunakan uji validitas konstruk, sementara reliabilitasnya diuji dengan Cronbach's Alpha.

Dengan metode ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai bagaimana pemanfaatan *Tik Tok* sebagai media pembelajaran kreatif mempengaruhi respon siswa berdasarkan kreativitas konten, interaktivitas, dan efektivitas penyampaian informasi, serta memberikan rekomendasi yang relevan untuk pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Statistik deskriptif

Pengukuran statistik deskriptif ini digunakan untuk menggambarkan data secara umum dari nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean), dan simpangan baku (standar deviasi), dari masing-masing variabel penelitian, meliputi kreativitas konten (X1), interaktivitas (X2), efektivitas penyampaian informasi (X3) dan respon siswa terhadap pembelajaran kreatif menggunakan *Tik Tok* (Y).

Tabel 1 Hasil Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kreativitas Konten	126	4	20	15.83	2.800
Interaktivitas	126	5	20	15.63	3.069
Efektivitas Penyampaian Informasi	126	5	25	20.01	3.743
Respon Siswa terhadap Pembelajaran Kreatif menggunakan TikTok	126	2	10	7.82	1.525
Valid N (listwise)	126				

Sumber: Data olahan SPSS, 2025

Dari tabel 1 menjelaskan Variabel kreativitas konten (X1) menunjukkan nilai rata-rata sebesar 15,83 dari skor maksimum 20, dengan standar deviasi sebesar 2,800. Hasil ini mencerminkan bahwa siswa memberikan penilaian yang cukup tinggi terhadap unsur kreativitas dalam video pembelajaran IPS melalui *Tik Tok*. Unsur-unsur seperti penggunaan efek visual, musik, dan tampilan video yang menarik dinilai mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti materi pembelajaran. Sebagian besar siswa menganggap bahwa video yang disajikan memiliki nilai estetika dan inovasi yang baik, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Sementara itu, variabel interaktivitas (X2) memiliki nilai rata-rata sebesar 15,63 dari skor maksimum 20, dengan standar deviasi sebesar 3,069. Nilai ini menunjukkan bahwa siswa merasakan adanya interaksi yang cukup aktif dalam proses pembelajaran melalui *Tik Tok*, baik melalui aktivitas komentar, diskusi, maupun kolaborasi seperti membuat video tanggapan. Meskipun begitu, standar deviasi yang relatif sedang menandakan bahwa terdapat variasi dalam tingkat keterlibatan siswa; ada siswa yang sangat aktif, namun ada pula yang hanya berperan sebagai penonton pasif. Pada variabel efektivitas penyampaian informasi (X3), diperoleh nilai rata-rata tertinggi yaitu 20,01 dari skor maksimum 25, dengan standar deviasi sebesar 3,743. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menilai *Tik Tok* sebagai media yang sangat efektif dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Video *Tik Tok* dinilai mampu membantu siswa memahami materi IPS dengan cara yang singkat, jelas, dan mudah dipahami. Selain itu, penyajian informasi yang padat dan visual membuat siswa lebih mudah mengingat konsep-konsep penting dalam pelajaran,

terutama yang sebelumnya dirasa sulit jika hanya disampaikan secara konvensional melalui buku. Adapun variabel respon siswa terhadap pembelajaran kreatif menggunakan *Tik Tok* (Y) menunjukkan nilai rata-rata sebesar 7,82 dari skor maksimum 10, dengan standar deviasi sebesar 1,525. Hasil ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penerapan *Tik Tok* sebagai media pembelajaran kreatif. Rendahnya standar deviasi menunjukkan bahwa tanggapan positif tersebut konsisten di antara sebagian besar responden. Siswa merasa lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar ketika materi disampaikan melalui media yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Secara keseluruhan, keempat variabel dalam penelitian ini menunjukkan rata-rata yang tinggi, yang berarti bahwa siswa memberikan penilaian positif terhadap penggunaan *Tik Tok* dalam pembelajaran IPS. Efektivitas penyampaian informasi dan respon siswa menjadi aspek yang paling menonjol dalam mendukung keberhasilan pembelajaran kreatif ini. Hasil ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media sosial berbasis video pendek seperti *Tik Tok* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga efektif dan interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Hasil Uji Validitas

Tabel 2 Hasil Uji Validitas

Variabel	pertanyaan	r Hitung	r Tabel	Signifikan	α	Keterangan
Kreativitas Konten (X1)	P1	0.474	0.176	0.000	0.05	Valid
	P2	0.690	0.176	0.000	0.05	Valid
	P3	0.558	0.176	0.000	0.05	Valid
	P4	0.694	0.176	0.000	0.05	Valid
Interaktivitas (X2)	P5	0.763	0.176	0.000	0.05	Valid
	P6	0.697	0.176	0.000	0.05	Valid
	P7	0.666	0.176	0.000	0.05	Valid
	P8	0.626	0.176	0.000	0.05	Valid
Efektivitas Penyampaian Informasi (X3)	P9	0.736	0.176	0.000	0.05	Valid
	P10	0.748	0.176	0.000	0.05	Valid
	P11	0.773	0.176	0.000	0.05	Valid
	P12	0.570	0.176	0.000	0.05	Valid
	P13	0.698	0.176	0.000	0.05	Valid
Respon Siswa terhadap Pembelajaran Kreatif menggunakan <i>Tik Tok</i> (Y)	P14	0.487	0.176	0.000	0.05	Valid
	P15	0.703	0.176	0.000	0.05	Valid

Sumber: Data Olahan SPSS, 2025

Dari tabel 2 Hasil uji validitas terhadap instrumen penelitian menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan dari keempat variabel yang digunakan dalam penelitian ini memenuhi kriteria validitas. Pada variabel Kreativitas Konten (X1), terdapat empat item pernyataan (P1 hingga P4) yang memiliki nilai r hitung berkisar antara 0,474 hingga 0,694. Seluruh nilai tersebut lebih besar dari r tabel sebesar 0,176 dan memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, seluruh item pada variabel kreativitas konten dinyatakan valid. Selanjutnya, pada variabel Interaktivitas (X2) yang terdiri atas empat item pernyataan (P5 hingga P8), nilai r hitung berada dalam rentang 0,626 hingga 0,763 dengan nilai signifikansi yang juga berada pada angka 0,000. Karena semua nilai r hitung lebih besar dari r tabel dan signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka seluruh item pada variabel interaktivitas dinyatakan valid. Untuk variabel Efektivitas Penyampaian Informasi (X3) yang terdiri dari lima item pernyataan (P9 hingga P13), diperoleh nilai r hitung tertinggi sebesar 0,773 dan terendah sebesar 0,570. Seluruh item menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang memenuhi syarat validitas. Oleh karena itu, kelima butir pertanyaan pada variabel ini juga dinyatakan valid. Adapun pada variabel Respon Siswa terhadap Pembelajaran Kreatif menggunakan TikTok (Y) yang terdiri dari dua item pernyataan (P14 dan P15), diperoleh nilai r hitung sebesar 0,487 dan 0,703, yang keduanya lebih besar dari r tabel, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Maka, kedua item dalam variabel Y dinyatakan valid. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan dalam kuesioner untuk keempat variabel penelitian, yaitu kreativitas konten (X1), interaktivitas (X2), efektivitas penyampaian informasi (X3), dan respon siswa terhadap pembelajaran kreatif menggunakan TikTok (Y), dinyatakan valid. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini layak untuk digunakan karena mampu mengukur setiap konstruk variabel secara akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 3 Hasil Uji Reliability
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.909	15

Sumber: Data Olahan SPSS.2025

Dari tabel 3 berdasarkan hasil yang ditampilkan dalam tabel Reliability Statistics, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,909 dari total 15 item pernyataan. Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,60$, yang menunjukkan adanya konsistensi internal yang baik antar item dalam satu konstruk. Dengan demikian, nilai 0,909 yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrumen berada pada kategori sangat tinggi, yang berarti bahwa seluruh item pernyataan dalam kuesioner memiliki kesesuaian dan konsistensi yang sangat kuat dalam mengukur variabel-variabel yang diteliti. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian ini sangat layak digunakan karena mampu menghasilkan data yang stabil dan konsisten apabila digunakan dalam pengukuran yang sama di waktu yang berbeda.

Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Tabel 4 Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.696	.605		2.802	.006
	Kreativitas Konten	.117	.057	.214	2.049	.043
	Interaktivitas	.109	.055	.220	1.986	.049
	Efektivitas Penyampaian Informasi	.128	.049	.315	2.633	.010

a. Dependent Variable: Respon Siswa terhadap Pembelajaran Kreatif menggunakan TikTok

Sumber: Data Olahan SPSS, 2025

Berdasarkan tabel hasil analisis regresi linear berganda, diketahui bahwa penelitian ini menguji pengaruh tiga variabel independen, yaitu kreativitas konten (X_1), interaktivitas (X_2), dan efektivitas penyampaian informasi (X_3) terhadap variabel dependen yaitu respon siswa terhadap pembelajaran kreatif menggunakan *Tik Tok* (Y). Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel kreativitas konten memiliki koefisien regresi sebesar 0,117 dengan nilai t sebesar 2,049 dan nilai signifikansi 0,043. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas konten berpengaruh positif dan signifikan terhadap respon siswa. Selanjutnya, variabel interaktivitas memiliki koefisien regresi sebesar 0,109 dengan nilai t sebesar 1,986 dan signifikansi sebesar 0,049. Hal ini juga menunjukkan bahwa interaktivitas memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap respon siswa. Sementara itu, variabel efektivitas penyampaian informasi menunjukkan pengaruh yang paling kuat, dengan koefisien regresi sebesar 0,128, nilai t sebesar 2,633, dan signifikansi sebesar 0,010. Nilai-nilai ini mengindikasikan bahwa efektivitas penyampaian informasi merupakan faktor yang paling dominan dalam memengaruhi respon siswa. Selain itu, nilai konstanta dalam model regresi ini adalah sebesar 1,696, yang berarti bahwa jika seluruh variabel independen bernilai nol, maka respon siswa diperkirakan sebesar 1,696. Berdasarkan kolom Unstandardized Coefficients (B), maka persamaan regresi linear berganda adalah:

$$Y=1,696+0,117X_1+0,109X_2+0,128X_3$$

Berdasarkan persamaan regresi linear berganda yang diperoleh, makna dari masing-masing komponen dapat dijelaskan sebagai berikut. Nilai konstanta sebesar 1,696 menunjukkan bahwa jika seluruh variabel independen (kreativitas konten, interaktivitas, dan efektivitas penyampaian informasi) dianggap tidak memberikan pengaruh atau bernilai nol, maka nilai dasar dari respon siswa terhadap pembelajaran kreatif menggunakan *Tik Tok* diperkirakan sebesar 1,696. Selanjutnya, koefisien pada variabel kreativitas konten (X_1) sebesar 0,117 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu satuan dalam kreativitas konten akan meningkatkan respon siswa sebesar 0,117 satuan, dengan asumsi variabel lainnya tetap. Pada variabel interaktivitas (X_2), koefisien sebesar 0,109 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan dalam interaktivitas akan meningkatkan respon siswa sebesar 0,109 satuan. Sementara itu, variabel efektivitas penyampaian informasi (X_3) memiliki koefisien sebesar 0,128, yang berarti bahwa setiap peningkatan satu satuan pada efektivitas penyampaian informasi akan meningkatkan respon siswa sebesar 0,128 satuan.

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda, ketiga variabel independen (kreativitas konten, interaktivitas, dan efektivitas penyampaian informasi) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap respon siswa terhadap pembelajaran kreatif menggunakan *Tik Tok*. Efektivitas penyampaian informasi memiliki pengaruh paling dominan dibandingkan dua variabel lainnya. Oleh karena itu, untuk meningkatkan respon siswa secara positif, guru atau pendidik perlu mengutamakan penyampaian materi yang efektif, diikuti dengan konten yang kreatif dan interaksi yang aktif di dalam platform *Tik Tok*.

KESIMPULAN dan SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran kreatif memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap respon siswa. Tiga variabel yang diteliti, yaitu kreativitas konten, interaktivitas, dan efektivitas penyampaian informasi, terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkat respon siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan *Tik Tok*. Di antara ketiga variabel tersebut, efektivitas penyampaian

informasi menunjukkan pengaruh yang paling dominan, diikuti oleh kreativitas konten dan interaktivitas. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan mampu memahami materi apabila disampaikan secara visual, padat, dan interaktif melalui video pendek yang ditawarkan oleh *Tik Tok*. Secara keseluruhan, penggunaan *Tik Tok* sebagai media pembelajaran dinilai efektif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan siswa, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka.

Disarankan agar para pendidik dan guru lebih inovatif dalam menyusun konten pembelajaran berbasis *TikTok*, dengan memperhatikan unsur visual, audio, dan penyampaian pesan yang ringkas namun tetap informatif. Pemanfaatan fitur-fitur interaktif seperti kolom komentar dan video tanggapan juga penting dilakukan untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, sekolah dan lembaga pendidikan diharapkan dapat memberikan pelatihan atau pendampingan kepada guru dalam mengoptimalkan penggunaan platform digital seperti *Tik Tok* sebagai media pembelajaran yang efektif. Penyediaan infrastruktur pendukung, seperti akses internet dan perangkat teknologi, juga perlu diperhatikan guna menunjang kelancaran proses belajar mengajar. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain seperti minat belajar, hasil belajar, atau keterampilan berpikir kritis siswa, serta mengujinya pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih general. Adapun bagi para pengembang konten edukatif di *Tik Tok*, dianjurkan untuk menggabungkan unsur edukasi dan hiburan secara seimbang, sehingga selain menarik secara visual, konten yang disajikan juga mampu memberikan kontribusi nyata terhadap pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiandra, A., Susanti, E., Manangsang, A., Adila, R., Dameliza, O., & Nauval, S. (2023). Pelatihan Pembuatan Konten Tik Tok bagi Guru PPKn sebagai Sumber Belajar Peserta Didik. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 07(02), 899–909. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i2.5925>
- Arianto, N., & Nirwana, Y. K. (2021). Kualitas Pelayanan terhadap Loyalitas Nasabah dengan Kepuasan Nasabah Simpanan sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Equilibrium*, 7(2), 179–192. https://doi.org/https://doi.org/10.47329/jurnal_mbe.v7i2.658
- Bahri, A., Damayanti, C. M., Sirait, Y. H., & Alfariy, F. (2022). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Di Indonesia. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 03(01), 120–130. <https://doi.org/10.36418/jiss.v3i1.505>
- Devi, A. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal EPISTEMA*, 03(01), 307–311. <https://doi.org/10.58344/jig.v2i2.64>
- Fajriani, F., Aprilia, N. N., Harahap, I., & Mulyeni, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tik Tok Dalam Proses Pembelajaran. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 06(01), 346–352. <https://doi.org/https://doi.org/10.59059/mutiara.v3i1.1962>
- Fatmawati, & Anjasari, P. (2021). Stimulus Guru dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Tingkat SMP. *Al Urwatul Wutsqa*, 01(02), 13–26. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/6565>
- Fauziyah, N., Ramadhini, A., Wardhana, K. E., & Hidayat, A. F. S. (2021). Penggunaan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Era Globalisasi Digital. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 03(03), 167–182. <https://doi.org/10.21462/educasia.v6i3.126>
- Iskandar, N. M., & Rasmitadila. (2024). Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Evaluasi yang Efektif: Tinjauan Terhadap Praktik dan Metode Evaluasi. *Karimah Tauhid*, 03(02), 2270–2287. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i2.11945>
- Meilina, D., Hanafiah, N. A., Fatmawan, A. R., Hamzah, M. Z., Ulimaz, A., & Priyantoro, D. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran. *Attractive: Innovative Education Journal*, 06(01), 27–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.51278/aj.v6i1.1041>
- Pebrimireni, D., & Fauziya, D. S. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 02(03), 169–178. <https://jpk.joln.org/index.php/2/article/download/359/307/682>
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring. *Akademika*, 10(02), 425–436. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>
- Ruslan Afendi, A., Fauziyah, N., Rohan Saputra, M., & Islam Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok dalam Mata Pelajaran PAI sebagai Media Pembelajaran

- Inovatif Era Digital. *Borneo Journal of Islamic Education*, 03(01), 2023. <https://doi.org/https://doi.org/10.21093/bjie.v3i1.6257>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Afabeta.
- Suryana, H., Nugraha, D., Ekonomi, F., Bisnis, D., Trisakti, U., Awareness, B., Engagement, B., Awareness, B., & Intention, P. (2025). Peran Instagram dalam Meningkatkan Minat Pendaftaran Mahasiswa Baru Universitas Trisakti. *Musytari: Jurnal Manajemen, Akuntansi, Dan Ekonomi*, 13(03). <https://doi.org/https://doi.org/10.8734/musytari.v13i3.9584>
- Utami, W. (2024). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Teks Drama. *JPBB: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 03(02), 223–231. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i2.3184>
- Wisnujati, N. P., Bintoro, H. S., & Purwaningrum, J. P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Konten Kreatif Tik Tok Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 04(01), 96–104. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1180>
- Zahwa, S., Fadillah, M. A., Umar, T., & Hadi, S. (2024). Pengaruh Konten Tik Tok @sejarahseru.id Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Sejarah Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas XI SMA Negeri 2 Pandeglang. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 18(02), 143–152. <https://doi.org/https://doi.org/10.52434/jpu.v18i2.4143>