

SKRIPSI

ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PENGUNA TIKTOK PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI DI SMAN I MAMASA



Oleh :

CHRISTIN APRIANY

H0318328

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
Untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

**ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PENGGUNA
TIKTOK PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI
DI SMAN I MAMASA**

CHRISTIN APRIANY

NIM H0318328

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tanggal : 30 Juni 2025

PANITIA UJIAN

Ketua Penguji	: Dr. Nur Aisyah Humairah, S.Si., M.Pd.	(.....)
Sekretaris Ujian	: Ramlah, S.Si., M.Sc.	(.....)
Pembimbing I	: Dr. Jirana, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Pembimbing II	: M. Irfan, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Penguji I	: Dr. Nurmiati, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Penguji II	: Ramlah, S.Si., M.Sc.	(.....)

Majene, ~~25 September~~ 2025

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sulawesi Barat

Dekan



Prof. Dr. H. Ruslan, M.Pd.
NIP. 19631231 199003 1 028

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Christin Apriany

NIM : H0318328

Program Studi : Pendidikan Biologi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri Dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat pendapat atau karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis di acuh dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hariterbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Majene, 25 juni 2025

Yang membuat pernyataan



Christin Apriany

H0318328

ABSTRAK

CHRISTIN APRIANY : Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi Di SMAN I Mamasa. **SKRIPSI. Majene : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sulawesi Barat.**

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana kemampuan berpikir kreatif peserta didik pengguna TikTok pada pembelajaran biologi di SMAN I Mamasa. Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif. Desain penelitian ini yaitu study kasus dimana peneliti menggali suatu phenomena tertentu. Sumber data penelitian ini adalah data sekunder dan data primer. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar wawancara. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis kemampuan berpikir kreatif peserta didik pengguna TikTok pada pembelajaran biologi di SMAN I Mamasa maka diperoleh hasil penelitian bahwa peserta didik dalam menggunakan aplikasi TikTok menunjukkan bahwa kemampaun berpikir kreatifnya tinggi, mereka dapat mengembangkan ide-ide kreatif atau hal-hal yang unik dan dapat mempresentasikan ide atau gagasan yang didapat dalam video berkaitan dengan pembelajaran.

Kata Kunci : Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Pengguna TikTok

ABSTRACT

CHRISTIN APRIANY : Analysis of Student's Creative Thinking Skills In Biology Learning at SMAN I Mamasa. **Thesis. Majene : Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sulawesi Barat.**

The purpose of this study was to determine the creative thinking skills of students who use TikTok in biology learning at SMAN I Mamasa. The approach to this study is qualitative. The design of this study is a case study where researchers explore a particular phenomenon. The data sources for this study are secondary data and primary data. The instrument used in this study were observation sheets and interview sheets. Based on the results of the study, it shows that the analysis of the creative thinking skills of students TikTok users in biology learning at SMAN I Mamasa, the results of the study show that students in using the TikTok application show that their creative thinking skills are high, they can develop creative ideas or unique things and can present ideas or ideas obtained in videos related to learning.

Keywords : Analysis of Creative Thinking Ability of TikTok Users

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memasuki era digital saat ini peserta didik lebih sering menggunakan media sosial yang ada pada aplikasi *smartphone*. Media sosial umumnya digunakan peserta didik untuk saling berbagi pesan yang berupa berita (informasi), gambar (foto), dan juga dalam bentuk video. Media sosial merupakan wadah yang mampu menciptakan bermacam-macam bentuk komunikasi dan pemberian berbagai macam informasi bagi semua kalangan masyarakat khususnya peserta didik. Adanya media sosial memberikan hiburan bagi setiap orang untuk menghilangkan rasa lelah atau rasa bosannya, bahkan bisa tertawa bahagia jika sedang menggunakan media sosial tersebut. TikTok, sebuah platform media sosial yang populer di kalangan remaja dan kaum muda, menawarkan potensi yang menarik untuk memperluas cakupan dan daya tarik pembelajaran melalui pendekatan yang inovatif dan berorientasi pada pengguna. Dengan durasi video singkat yang khas dari TikTok, pembelajaran menjadi lebih singkat dan mudah dicerna, cocok untuk pemahaman generasi muda yang terbiasa dengan konten cepat dan langsung. Melalui penggunaan konten pendidikan yang relevan dan menarik, TikTok juga memungkinkan interaksi yang lebih aktif antara peserta didik dan materi pembelajaran, dengan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berbagi pandangan mereka sendiri, memperluas diskusi, dan meningkatkan kolaborasi antar sesama. (Marini, 2019).

Media sosial yang banyak di gunakan saat ini adalah media sosial *TikTok*. Aplikasi *TikTok* adalah aplikasi pembuatan video pendek dengan didukung musik, yang sangat digemari oleh orang banyak termasuk orang dewasa dan anak-anak dibawah umur. Aplikasi *TikTok* ini juga memiliki manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu seperti mengasah kreatifitas anak dalam pembuatan vidio pendek. Pengamatan yang dilakukan dapat dilihat beberapa peserta didik meniru gerakan dan gaya anak-anak *TikTok* yang ada atau yang ditampilkan di aplikasi *TikTok* tersebut yang justru gerakan yang mereka lakukan itu tidak

cocok untuk anak seumuran mereka dan dengan diiringi musik atau lagu yang mereka nyanyikan TikTok memiliki daya tarik dan potensi sebagai media pembelajaran online. Aplikasi ini mampu menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih sederhana dan menarik karena berbagai fitur yang dimilikinya. Selain itu, penggunaan TikTok juga dapat membantu dalam meningkatkan kreativitas dan keaktifan peserta didik dalam belajar. Tidak hanya bagi peserta didik, TikTok juga dapat membantu guru untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk video yang variatif dan menarik. Penggunaan TikTok dalam pembelajaran juga dapat menjadi salah satu opsi atau pilihan bagi guru dalam rangka mewujudkan kebijakan kurikulum merdeka, yaitu pembelajaran berbasis teknologi dan informasi. Aplikasi tersebut dalam pembelajaran dapat diterapkan sebagai media pembelajaran. Dalam pembelajarannya peserta didik tidak hanya dituntut paham teori atau mampu melakukan praktik, namun juga dituntut mampu berkomunikasi dengan yang baik secara lisan maupun tulisan. Kemampuan komunikasi baik lisan maupun tulisan dalam berargumentasi adalah salah satu kemampuan penting di dalam kehidupan sosial. Argumentasi merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran karena mampu memperkuat kemampuan berpikir serta menguji pemahaman peserta didik untuk berlatih dalam menyampaikan ide dan mengaplikasikan metode ilmiah ketika menyelidiki suatu konsep. (Valiana, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara antara guru mata pelajaran Biologi, dimana peserta didik yang ada di kelas XI SMAN I Mamasa pada bulan Januari 2025 semuanya memiliki *smartphone*, dan sebagian besar peserta didik yang memiliki *smartphone* memiliki akun *TikTok*. Dari hasil wawancara yang peneliti dapatkan yaitu peserta didik menggunakan aplikasi *TikTok* untuk menonton konten yang ada di dalam *TikTok*, kemudian mereka juga sering membuat konten atau video yang ada di dalam aplikasi *TikTok* tersebut, sebagian peserta didik juga mengatakan alasan mereka membuat akun *TikTok* untuk melihat *konten* yang berhubungan dengan pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan maka peneliti ingin meneliti bagaimana kemampuan peserta didik pengguna *TikTok* oleh segi kemampuannya berpikir kreatif. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan

sesuatu, dapat berupa ide-ide yang baru ataupun suatu produk, dan juga dapat mengembangkan sesuatu yang sudah ada. Pada dasarnya keterampilan kreativitas memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan juga peserta didik karena dalam pembelajaran, peserta didik diharuskan untuk mencari dan menemukan gagasan-gagasan baru dan juga ide-ide baru yang dapat berguna bagi diri sendiri maupun orang lain. Hal ini sejalan dengan adanya aplikasi *TikTok* dapat digunakan peserta didik dalam mencari sesuatu ide-ide untuk mengasah kemampuan berfikir bagaimana menciptakan suatu idea tau gagasan yang kreatif. adanya berpikir kreatif dapat menghasilkan ide ataupun gagasan, memikirkan suatu hal dengan sudut pandang yang berbeda dapat bersifat imajinatif, mampu menciptakan ide-ide baru.

Adapun kemampuan berfikir kreatif peserta didik hubungannya dengan aplikasi *TikTok* yaitu tempat rekreasi peserta didik di media sosial. Aplikasi tersebut membolehkan para pemakai untuk membuat video musik pendek mereka sendiri serta untuk mengasah kreativitas dengan cara meniru dan memperagakan gerakan yang disuguhkan oleh *TikTok*, kemudian juga dengan *video lipsync* yang dapat diperoleh berdasarkan pencarian pada *filter-filter* dari *TikTok* serta mendapatkan apresiasi dari pengguna lainnya, sehingga peserta didik dapat mengasah kemampuan berfikirnya untuk membuat ide atau gagasan yang lebih menarik atau lebih kreatif. *TikTok* menginspirasi kreativitas dan membawa sukacita. Membangun komunitas *global* dan tempat pengguna dapat membuat berbagi secara otentik, menemukan dunia, dan terhubung dengan orang lain Kemampuan berpikir kreatif bisa diartikan sebagai kemampuan dalam menemukan dan mengembangkan ide sendiri atau ide asli. Kemampuan berpikir kreatif bisa disebut sebagai kreativitas peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif adalah cara berpikir untuk memodifikasi atau mengembangkan suatu permasalahan, terbuka pada ide atau gagasan baru, dan bisa melihat situasi pada sisi yang berbeda, kemampuan berpikir kreatif bisa direpresentasikan sebagai berpikir secara divergen yaitu berpikir yang berorientasi pada jawaban benar atau salah. Berpikir kreatif tidak bisa muncul dengan sendirinya atau secara tiba-tiba tetapi dibutuhkan latihan untuk memperolehnya. Oleh karena itu perlu adanya bantuan guru untuk melatih kreativitas dari peserta didik melalui

berbagai cara misalnya menerapkan cara berpikir kreatif dalam pembelajaran dan memberikan permasalahan-permasalahan yang mampu merangsang kreativitas peserta didik dalam memecahkannya (Maharani, 2020).

Berpikir kreatif merupakan hal intrinsik yang perlu digali karena aspek kreatif merupakan salah satu dari tujuan pendidikan nasional sehingga penting untuk melakukan berbagai hal terencana dalam peningkatan berpikir kreatif. Berpikir lebih kreatif tidak akan lahir secara tiba-tiba tanpa adanya kemampuan, keingintahuan yang tinggi dan diikuti dengan keterampilan dalam membaca. Kemampuan berpikir kreatif hubungannya dengan pembelajaran yaitu sebuah kebiasaan dari fikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru. Kemampuan Berpikir Kreatif yaitu memiliki kemampuan untuk menciptakan, sedangkan matematis ialah lebih tepat dan pasti. Sehingga dapat diartikan kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan berpikir yang mempunyai suatu tujuan untuk menciptakan atau menemukan suatu ide baru yang berbeda, tidak umum, orisinal yang membawa hasil yang tepat dan pasti. Dengan kehidupan yang semakin modern saat ini kemampuan berpikir setiap manusia harus semakin modern, terlebih dalam kemampuan berpikir matematis. Karena matematika merupakan ilmu yang bisa mencakup berbagai aspek didalam kehidupan dan pendidikan. Indikator berpikir kreatif secara rinci sebagai berikut: Kelancaran meliputi mencetuskan banyaknya ide, jawaban, penyelesaian masalah, dan pertanyaan dengan lancar untuk melakukan berbagai hal, maka diberikan banyak cara atau saran, dan memikirkan lebih dari suatu jawaban. Kelenturan meliputi menghasilkan suatu gagasan, jawaban, serta pertanyaan yang bervariasi berbeda-beda cara melihat sudut pandang suatu masalah. (Yuliani, 2017).

Kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran membantu peserta didik menciptakan ide-ide baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan dari sudut pandang yang berbeda. Kemampuan berpikir kreatif juga dibutuhkan untuk menemukan inovasi-inovasi baru dalam kehidupan manusia, sedikitnya orang yang berpikir kreatif ditandai dengan rendahnya inovasi dan kreasi baru oleh masyarakat umum. Kemampuan berpikir

kreatif merupakan salah satu ciri kognitif dari kreativitas. Suryadi dan Herman, menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu proses berpikir untuk mengungkapkan hubungan-hubungan baru, melihat sesuatu dari sudut pandang baru, dan membentuk kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang sudah dikuasai sebelumnya. Kemampuan berpikir kreatif membantu peserta didik menciptakan ide-ide baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki menyelesaikan permasalahan dari sudut pandang yang berbeda kreativitas makin berkembang dan keluar dari zona nyaman. Konsep diri seseorang terbentuk dari bagaimana penilaian orang terhadap dirinya. Jika kita diterima, dihargai oleh orang lain maka kita akan cenderung menerima dan menghargai dan menghormati diri kita. Akan tetapi, tidak semua orang lain bisa mempengaruhi terbentuknya konsep diri seseorang (Putra, 2016).

Fungsi dari penelitian ini adalah menganalisis dan mengeksplorasi antara pengguna TikTok dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, tujuannya untuk menganalisis pengaruh TikTok terhadap kreativitas kemudian memberikan pelajaran yang berguna untuk peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Peserta didik juga dapat memiliki potensi untuk memberikan wawasan baru mengenai peran media sosial dalam pendidikan serta pentingnya berpikir kreatif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Pengguna *TikTok* Dalam Pembelajaran Biologi Di SMAN 1 Mamasa

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah yaitu:

1. Sebagian besar peserta didik menggunakan aplikasi *TikTok*.
2. Peserta didik menggunakan aplikasi *TikTok* untuk menonton konten yang ada di aplikasi *TikTok*
3. Peserta didik menggunakan aplikasi *TikTok* untuk membuat konten.

C. Fokus Penelitian

Analisis bagaimana kemampuan berfikir kreatif peserta didik pengguna *TikTok* terhadap pembelajaran biologi di kelas XI IPA SMAN I Mamasa.

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana kemampuan berfikir kreatif peserta didik pengguna *TikTok* terhadap pembelajaran biologi

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap upaya peningkatan cara berfikir kreatif peserta didik pengguna *TikTok* dalam pembelajaran biologi

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengaplikasikan materi kuliah yang didapatkan serta memperoleh pelajaran dan pengalaman dalam mengamati kemampuan berfikir kreatif peserta didik pengguna *TikTok* dalam pembelajaran Biologi.

2. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat menumbuhkan kerjasama dan komunikasi, serta mengembangkan kemampuan berfikir kreatif dalam menggunakan sosial media khususnya dalam menggunakan aplikasi *TikTok*.

3. Bagi Guru

Sebagai referensi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik. Diharapkan pula guru memotivasi untuk melakukan pembelajaran yang bervariasi dan inovatif untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik

F. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ellya (2021), berjudul “Profil Keterampilan Kreativitas dan Inovasi Pada Produk Peserta didik Berbantuan Aplikasi *TikTok* Di MAN 2 Kota Sukabumi”. Penelitian sebelumnya memiliki persamaan dan perbedaan yang dilakukan ini, di mana persamaannya sama-sama akan meneliti peserta didik pengguna aplikasi *TikTok* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreativitas pengguna aplikasi *TikTok*. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian yaitu peneliti sebelumnya menggunakan metode kuantitatif, sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Maharani (2020), dimana penelitiannya berjudul “Penggunaan Aplikasi *TikTok* (Versi Terbaru) dan Kreativitas Anak”. Penelitian sebelumnya memiliki perbedaan dan persamaan yang dilakukan ini, persamaannya yaitu sama-sama ingin mengetahui kreativitas peserta didik dalam menggunakan aplikasi *TikTok*, dan sama-sama menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data secara wawancara dan dokumentasi. Perbedaannya terletak pada sampel penelitian di mana penelitian sebelumnya menggunakan anak-anak di bawah umur sedangkan peneliti menggunakan sampel penelitian peserta didik di SMAN I Mamasa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Zahirah (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis *TikTok* Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI Di MAN 1 Langsa”. Penelitian sebelumnya memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti yang dilakukan ini, di mana persamaannya sama-sama menggunakan sampel kelas XI. Sedangkan perbedaannya yaitu pada metode penelitian menggunakan metode pengembangan sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan metode kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan yaitu pengembangan media pembelajaran biologi berbasis *TikTok* sangat membantu siswa dalam pembelajaran, siswa dapat mengerti proses pembelajaran dan materi yang diberikan melalui pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* tersebut.
4. Penelitian yang dilakukan Marfuah (2021), dimana penelitiannya berjudul “Penerapan Aplikasi *TikTok* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis

Siswa Pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Kelas XI Dalam Pembelajaran Daring Di SMAN I Luragung”. Penelitian sebelumnya memiliki perbedaan dan persamaan yang dilakukan ini, di mana persamaannya terletak pada sampel penelitian yaitu sama-sama menggunakan sampel kelas XI sedangkan perbedaannya terletak pada tempat penelitian. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan penerapan aplikasi *TikTok* sangat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan membantu meningkatkan pembelajaran siswa dikelas.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Shen Shadiqien (2019), dengan judul “Analisis Perilaku Komunikasi Penggunaan Media Sosial *TikTok*”. Penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *TikTok* memberikan kreativitas bagi penggunanya. Perbedaan penelitian ini adalah Shen meneliti analisis perilaku komunikasi pengguna media sosial *TikTok*, sedangkan peneliti meneliti Analisis kemampuan berfikir kreatif pengguna *TikTok*.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Lina Ayu Safitri (2021), yang berjudul “Pemanfaatan Media sosial *TikTok* Sebagai Media Promosi Industri Kuliner Di Yogyakarta Pada Masa Pandemi *Covid-19*”. Penelitian ini menyatakan bahwa pengguna aplikasi *TikTok* menggunakan *TikTok* sebagai media promosi dan juga untuk menjadikan *TikTok* sebagai tempat untuk berkreasi dan berfikir kreatif. Perbedaan penelitian ini adalah Lina meneliti Pemanfaatan media sosial *TikTok* sebagai media promosi sedangkan peneliti meneliti analisis kemampuan berfikir kreatif penggunaan media sosial *TikTok*.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Ellya (2021), yang berjudul “Profil Keterampilan Kreativitas dan Inovasi Pada Produk Peserta Didik Berbantuan Aplikasi *TikTok* di SMA 2 Sukabumi”. Persamaan dari peneliti yang dilakukan di mana dilakukan penelitian keterampilan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran dibantu oleh aplikasi media sosial *TikTok* yang diperoleh adalah peserta didik sangat kreatif.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Salma (2021), dengan judul” Pengaruh Aplikasi *TikTok* terhadap Perkembangan Bahasa Siswa Sekolah Dasar”. Kesimpulan dari penelitian ini di mana aplikasi media sosial *TikTok* sangat membawah pengaruh positif maupun pengaruh negative bagi peserta didik dalam hal

berbicara. Perbedaan dari penelitian ini adalah pada metode penelitian yang dilakukan oleh Salma instrument pada penelitian ini adalah peneliti sendiri, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan peneliti pada instrument penelitian menggunakan angket penelitian. Persamaan penelitian ini adalah keduanya meneliti pengguna aplikasi *TikTok*.

9. Penelitian yang dilakukan Febrianti (2016), dengan judul “ Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dengan Memanfaatkan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi DI SMA 6 Palembang”, di mana penelitian yang dilakukan yaitu penelitian berfikir kreatif dikaitkan dengan pelajaran ekonomi mendapatkan hasil bahwa kemampuan berfikir kreatif peserta didik sangat baik.
10. Penelitian yang dilakukan Mayarni (2021) dengan judul “Keterampilan Berpikir Kreatif Biologi Siswa Kelas X Melalui Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sains*”. Penelitian sebelumnya memiliki persamaan dan perbedaan dimana persamaannya sama-sama meneliti pengguna *TikTok* untuk mengetahui kemampuan kreatif peserta didik, sedangkan perbedaannya adalah penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan penelitian menggunakan metode kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *google sains* memiliki pengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik, hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi ekologi yang peneliti telah lakukan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. TikTok

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan di berbagai aspek sosial, salah satunya adalah berkomunikasi menjadi lebih mudah dan cepat. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, komunikasi antar remaja di lingkungan sosial maupun di lingkungan sekolah sekarang sudah menguasai ilmu teknologi yang menggunakan jaringan internet, yaitu media sosial. Perkembangan media sosial ini membuat remaja sendiri mulanya berlomba-lomba dalam membina komunitas melalui jaringan internet terutama media sosial yang terdiri dari *Facebook*, *Twitter*, *YouTube*, *TikTok*, *Instagram*, *WhatsApp*, *Game Online* dan masih banyak lagi. Perkembangan teknologi sekarang, salah satu media sosial yang paling menonjol yang sangat populer di kalangan anak-anak maupun remaja dan mahasiswa adalah media sosial *TikTok*. Banyak penyebab yang di timbulkan oleh efek media sosial yang mendorong orang memiliki perilaku komunikasi tertentu, salah satunya media sosial *TikTok* yang merupakan aplikasi media sosial yang dapat memenuhi kebutuhan yang diinginkan penggunanya dan merupakan salah satu alat komunikasi yang memang berbeda dengan media sosial lainnya. *TikTok*, pada platform ini memiliki berbagai kelebihan khususnya dalam bidang pendidikan yaitu menyediakan tutorial, saran, dan informasi yang bersifat edukatif. *TikTok* mempunyai kelebihan diantaranya menyajikan informasi yang luas tanpa membutuhkan biaya yang tinggi, tenaga yang besar, serta mampu dijangkau dengan jangka periode yang tergolong singkat. (Oktahariyani, 2019).

TikTok memungkinkan setiap orang untuk menjadi kreator dan mendorong pengguna untuk membagikan ekspresi kreatif melalui video berdurasi 15 sampai 10 detik. Adapun yang membuat aplikasi *TikTok* lebih digemari dibandingkan pesaing lain di karenakan aplikasi hiburan ini

memungkinkan bagi pengguna untuk menjadi kreator baru karena kemudahan dan kesederhanaan dalam mengakses menjadi alasan utamanya. Pada *platform TikTok* banyak konten-konten yang dibuat oleh para kreator dengan tema yang bermacam-macam, dengan tema seperti konten dance, masak, tutorial make up, menyebar informasi, challenge dan masih banyak lagi konten lainnya. Dengan semakin pesatnya

Kemajuan teknologi, maka banyaknya media yang digunakan manusia untuk dijadikan alat berkomunikasi, demikian pula dengan media sosial dapat dengan mudah diakses oleh internet. Media sosial tidak hanya dapat diakses di perangkat komputer, tetapi dengan adanya aplikasi di *smartphone* atau *telephone* pintar, maka semakin mudah masyarakat untuk mengakses media sosial secara *mobile* sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun Media sosial, seperti Youtube dan TikTok, sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari di kalangan remaja, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran. Sementara itu, TikTok, platform jejaring sosial, sangat disukai oleh semua karena sifat program TikTok yang memungkinkan pengguna membuat dan berbagi materi video satu sama lain, aplikasi ini dapat digunakan sebagai sumber hiburan. Karena itu, TikTok menjadi aplikasi yang populer dan banyak digunakan oleh masyarakat. Peserta didik saat ini cukup menggemari platform media sosial berbasis audio-video yang dikenal dengan TikTok. TikTok, yang berfokus pada video dan musik, diperkenalkan pada beberapa hari pertama bulan September 2016. Aplikasi TikTok merupakan jejaring sosial yang berbasis video dan musik asal negeri Tiongkok yang diluncurkan pada awal September 2016. TikTok dilaporkan telah diunduh sebanyak 45,8 juta kali, mengalahkan aplikasi terkenal lainnya seperti Instagram dan WhatsApp. TikTok memiliki keuntungan yang sangat disukai oleh siswa karena materi dan platformnya yang menarik bagi siswa yang ingin membuat video menggunakan imajinasi mereka. Dengan unsur-unsur yang ditawarkan dan dikemas secara tepat, TikTok dapat menumbuhkan kreativitas pembelajar dalam untuk memproduksi video dalam waktu singkat. Beragam konten TikTok yang mendidik, menghibur, mode dan kecantikan, masakan, dan jenis konten lainnya. Untuk meningkatkan proses pembelajaran

aplikasi Tiktok berfungsi sebagai sarana yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran sekaligus hiburan (Valiant, 2019).

TikTok memiliki ciri khas sendiri. Video yang diunggah oleh TikTok memiliki “watermark” berupa username yang membedakannya dengan aplikasi lainnya. Aplikasi ini banyak digunakan oleh berbagai macam orang dari segala umur tidak menutup kemungkinan terdapat konten-konten yang mengandung unsur negatif di dalamnya. Adanya konten-konten negative tersebut tentunya dapat membahayakan untuk perkembangan mental penggunanya yang rata-rata remaja yang berusia di bawah 18 tahun karena belum stabilnya dari segi pendirian maupun pemikiran. Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa dalam hal ini terdapat perkembangan baik itu secara fisik maupun mental. Terdapat batasan usia yang umumnya digunakan oleh ahli antara 12 sampai 21 tahun, dapat dikelompokkan antara lain, remaja awal memiliki rentang usia 12-15 tahun, remaja pertengahan 15-18 tahun dan remaja akhir yang memiliki rentang usia 18-21 tahun (Adawiyah, 2020).

Menurut Ilhan (2022), ada beberapa dampak yang didapatkan dalam penggunaan aplikasi *TikTok* terhadap perkembangan karakter siswa yaitu :

1. Mengubah sikap seseorang itu menjadi tidak baik, yaitu contohnya anak sering marah-marah disaat sedang membuat video tersebut diganggu oleh teman atau orang di sekitarnya.
2. Membuat anak lalai akan *smartphone* dalam membuat video hingga lupa akan shalat dan waktu belajar.
3. Membuat anak tidak jujur contohnya ketika mereka meminta uang untuk jajan mereka mempergunakannya untuk hal yang lain yaitu membeli kuota.
4. Membuat anak tidak menghormati orang yang lebih dewasa ataupun sesama teman.
5. Membuat anak tidak disiplin.
6. Membuat anak tidak sadar dalam membuat sebuah video yang *berkonten* tidak baik.
7. Menghabiskan waktunya hanya untuk memainkan *smartphone*.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

a. Definisi Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir pada umumnya didefinisikan sebagai proses mental yang dapat menghasilkan pengetahuan. Berpikir juga adalah melatih ide-ide dengan cara yang tepat dan seksama yang dimulai dengan adanya masalah, berpikir adalah sebuah proses di mana representasi mental baru dibentuk melalui transformasi informasi dengan interaksi yang kompleks atribut-atribut mental seperti penilaian, abstraksi, logika, imajinasi, dan pemecahan masalah. Berpikir Kreatif adalah sebuah proses yang mengembangkan ide-ide yang tidak biasa dan menghasilkan pemikiran yang baru yang memiliki ruang lingkup yang luas. Berpikir kreatif dapat menghasilkan pemikiran yang bermutu, proses kreatif tersebut tentunya tidak dapat dilaksanakan tanpa adanya pengetahuan yang didapat dengan pengembangan pemikiran dengan baik. Berpikir kreatif memberikan dukungan kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih terpacu untuk lebih kreatif, berpikir kreatif juga merupakan kemampuan mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas, dan sesuai tugas. Hal tersebut menunjukkan bahwa berpikir kreatif dapat mengembangkan daya pikir yang mencangkup wawasan dengan unsur-unsur yang luas. (Febrianti (2016).

Berpikir kreatif mengacu pada kemampuan peserta didik menghasilkan dan mengembangkan ide ide untuk masalah dan solusi alternatif. Keterampilan berpikir kreatif merupakan kemampuan individu untuk mencari cara, strategi, ide, atau gagasan baru tentang bagaimana memperoleh penyelesaian dari suatu permasalahan. keterampilan berpikir kreatif digunakan dalam membantu proses pemecahan masalah. Keterampilan berpikir kreatif dapat menstimulasi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat lanjut. Kemampuan berpikir kreatif ada enam faktor yang berhubungan dengan kreativitas individu, yaitu kemampuan melihat masalah dari perspektif yang berbeda, kemampuan menyelaraskan ide dengan masalah yang ada, kemampuan membujuk orang lain dan keterampilan intelektual lainnya, pengetahuan

tentang masalah yang ada keragaman pola pikir, 4) motivasi individu untuk melakukan sesuatu, dukungan lingkungan untuk pengembangan ide-ide baru dan kepribadian individu meliputi situasi seperti: Saya berani mengambil risiko, mengatasi rintangan dan bekerja keras. Kreativitas merupakan hal yang sangat diperlukan dalam kehidupan. Kreativitas dapat membantu seseorang dalam mengembangkan bakat yang dimilikinya untuk meraih prestasi dalam hidupnya. Kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu dari kombinasi karya-karya yang telah ada sebelumnya, menjadi suatu karya baru yang berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya dan dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan. Kreativitas makin berkembang dan keluar dari zona nyaman. Konsep diri seseorang terbentuk dari bagaimana penilaian orang terhadap dirinya. Jika kita diterima, dihargai oleh orang lain maka kita akan cenderung menerima dan menghargai dan menghormati diri kita. Akan tetapi, tidak semua orang lain bisa mempengaruhi terbentuknya konsep diri seseorang.

Pemanfaatan jaringan media sosial dapat mendorong pendidik dan murid untuk berpikir secara lebih kreatif saat menyampaikan materi pelajaran. Berpikir kreatif ialah kemampuan menciptakan ide-ide baru, yang inovatif, unik, dan kreatif. Berpikir kreatif sangat diperlukan guna membangun lingkungan belajar yang lebih menarik serta menyenangkan. Kemampuan berpikir kreatif dalam kaitannya dengan hal tersebut pendidik berperan sangat penting dalam mewujudkan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan dapat memberikan motivasi kepada peserta didik. Berpikir kreatif sangat diperlukan dalam pembelajaran agar tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan dan dapat lebih mudah dipahami, sehingga pembelajaran matematika yang awalnya dirasa menyulitkan menjadi lebih menyenangkan dan menarik untuk dapat dipelajari, karena melalui berpikir kreatif peserta didik dapat memecahkan masalah dengan caranya sendiri tanpa berpikir yang terpaku pada satu solusi (Winda, 2018).

Kemampuan berpikir kreatif tertuang dalam PP no. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 ayat 1 bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif mengakibatkan siswa kesulitan menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. Kemampuan berpikir kreatif dapat berupa imajinasi individu dalam memecahkan masalah, kemampuan berpikir kreatif yang dikembangkan dalam pembelajaran meliputi aspek *fluency* (kemampuan berpikir lancar), *flexibility* (kemampuan berpikir luwes), *originality* (kemampuan berpikir orisinal), dan *elaboration* (kemampuan berpikir memerinci). Kemampuan berpikir kreatif juga didukung oleh faktor internal peserta didik karena peserta didik yang mendapat skor tes berpikir kreatif yang tinggi adalah peserta didik yang memiliki prestasi dalam pembelajaran yang baik di kelasnya. Prestasi kreatif didukung oleh tiga prasyarat yaitu kemampuan intelektual yang memadai, motivasi dan intelegensi. Beberapa faktor peningkatan kemampuan berpikir kreatif antara lain guru memberikan dukungan kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih terpacu untuk aktif, diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan yang berupa apresiasi, pemberian penghargaan, pujian, dan lain-lain. Perumusan pertanyaan merupakan salah satu bagian yang paling penting dan paling kreatif (Amtiningsih 2016).

Kreativitas perlu diterapkan secara menyeluruh dalam kurikulum dan peserta didik harus mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dalam setiap bidang kegiatan. Dalam konteks pembelajaran kreativitas yang dimaksud berkaitan dengan kreatifitas ilmiah pada ranah kognitif. kreativitas sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah yang melibatkan ciri kognitif dan afektif. Model tiga dimensi yang dirancang Williams membagi berpikir kreatif menjadi dua aspek. Aspek afektif meliputi berani mengambil risiko, merasakan tantangan, rasa ingin tahu,

imajinasi, dan firasat, dan aspek kognitif meliputi fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Setiap peserta didik pasti memiliki tingkat keterampilan yang berbeda-beda. Keterampilan berpikir kreatif yang dimiliki individu akan terus berkembang seiring dengan kematangan pola pikir dan struktur kognitif yang berkaitan langsung dengan tingkat pemahaman individu tersebut terhadap suatu konsep. Oleh karena itu, pengukuran terhadap keterampilan berpikir sangat diperlukan. Kemampuan berpikir kreatif mempunyai suatu peranan yang penting dalam berpikir tingkat tinggi, sebab kreativitas menentukan kuantitas kemungkinan solusi dari permasalahan yang sedang dihadapi. Dalam berpikir tingkat tinggi, kemampuan untuk mencari berbagai solusi adalah suatu modal utama. Kemampuan memikirkan berbagai kemungkinan ini dikenal juga sebagai kemampuan memprediksi. Dalam istilah lain kemampuan ini disebut dengan kemampuan yang berpikir secara menyebar atau secara luas. Kemampuan berpikir kreatif sangat membantu dalam mengembangkan berpikir matematika tingkat tinggi tersebut. Kemampuan berpikir kreatif berperan penting dalam setiap langkah pengembangan berpikir tingkat tinggi tersebut. Biologi adalah salah satu bidang pendidikan yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara logis, analitis, kritis, sistematis dan kreatif untuk menyelesaikan masalah yang ada. Kemampuan berpikir kreatif mempunyai suatu peranan yang penting dalam berpikir tingkat tinggi, sebab kreativitas menentukan kuantitas kemungkinan solusi dari permasalahan yang sedang dihadapi. Dalam berpikir tingkat tinggi, kemampuan untuk mencari berbagai solusi adalah suatu modal utama. Kemampuan memikirkan berbagai kemungkinan ini dikenal juga sebagai kemampuan memprediksi. Dalam istilah lain kemampuan ini disebut dengan kemampuan yang berpikir secara menyebar atau secara luas. Kemampuan berpikir kreatif sangat membantu dalam mengembangkan berpikir matematika tingkat tinggi tersebut. Kemampuan berpikir kreatif berperan penting dalam setiap langkah pengembangan berpikir matematika tingkat tinggi tersebut. Matematika adalah salah satu bidang pendidikan

yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara logis, analitis, kritis, sistematis dan kreatif untuk menyelesaikan masalah yang ada. (Yuniati, 2018).

b. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator berpikir kreatif menurut Edi Istiyono (2020)

1. Kelancaran (*Fluency*), adalah kemampuan untuk menciptakan ide. Semakin banyak ide maka semakin besar kemungkinan yang ada untuk memperoleh sebuah ide yang signifikan. Ciri-ciri dari *Fluency* adalah :
 - a. Kemampuan menghasilkan banyak ide, *fluency* menunjukkan kemampuan untuk menghasilkan sejumlah besar ide dalam waktu terbatas semakin banyak ide yang dihasilkan maka semakin tinggi tingkat kelancaran berpikir seseorang.
 - b. Kecepatan dalam berpikir, orang yang memiliki *fluency* dapat dengan mudah atau cepat merespon dan menghasilkan ide-ide yang baru tanpa terhambat oleh kebingungan atau kebuntuan.
 - c. Kreativitas yang mengalir dengan natural, *fluency* berhubungan dengan aliran ide yang lancar dimana seseorang bisa menghasilkan ide-ide baru secara spontan dan alami.
 - d. Menghasilkan ide yang variatif, *fluency* mencakup variasi ide-ide yang menghasilkan misalnya dalam menyelesaikan suatu masalah. Orang dengan *fluency* tinggi dapat menawarkan berbagai macam solusi yang berbeda.
 - e. Kemampuan untuk menghasilkan ide yang relevan, selain banyak ide yang dihasilkan juga relevan dan sesuai dengan topik atau masalah yang dihadapi, ini menunjukkan produktivitas dalam berpikir kreatif.
2. Fleksibilitas (*Flexibility*), adalah indikator yang menggambarkan kemampuan seseorang untuk mengubah mentalnya ketika suatu keadaan atau cenderung untuk memandang sebuah masalah secara instan dari berbagai perspektif. Fleksibilitas juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengatasi rintangan-rintangan mental, mengubah pendekatan untuk sebuah masalah. Tidak terjebak dengan mengasumsikan aturan-aturan atau

kondisi-kondisi yang tidak bisa diterapkan pada sebuah masalah. Ciri-ciri dari fleksibilitas adalah

- a. Kemampuan berpindah dari satu ide ke ide yang lain, dimana mengacu pada kemampuan untuk dengan mudah berpindah gagasan atau pendekatan ke pendekatan yang lainnya.
 - b. Menyesuaikan diri dengan perubahan atau kondisi baru, orang yang fleksibel dapat menyesuaikan diri dengan situasi yang berubah atau dengan informasi baru yang muncul. Mereka tidak kaku dalam cara berpikir dan siap untuk mengubah strategi atau pemikiran mereka sesuai kebutuhan.
 - c. Menerima ide atau pendapat orang lain, fleksibilitas juga mengacu pada sikap terbuka terhadap ide atau pendapat orang lain. Seseorang yang fleksibel tidak hanya mengandalkan pemikirannya sendiri tetapi juga siap untuk mempertimbangkan perspektif orang lain.
 - d. Kemampuan untuk berinovasi dan beradaptasi dengan lingkungan, fleksibilitas melibatkan kemampuan untuk mengadaptasi diri dengan cepat terhadap tantangan atau perubahan sambil tetap menghasilkan ide-ide baru yang relevan.
3. Elaborasi (*elaboration*), indikator yang diartikan sebagai kemampuan untuk menguraikan sebuah objek tertentu. Elaborasi adalah jembatan yang harus dilewati oleh seseorang untuk mengkomunikasikan ide kreatifnya kepada masyarakat. Faktor inilah yang menentukan nilai dari ide apapun yang diberikan kepada orang lain di luar dirinya, elaborasi ditunjukkan oleh sejumlah tambahan detail yang bisa dibuat untuk stimulus sederhana untuk membuatnya lebih kompleks. Adapun ciri-ciri dari elaborasi yaitu :
- a. Menambah detail pada ide atau konsep, elaborasi mencakup kemampuan untuk memberikan rincian lebih lanjut memperjelas atau mengembangkan ide dasar sehingga menjadi lebih kaya dan mendalam.
 - b. Memperluas ide awal, orang yang mampu berelaborasi tidak hanya mengemukakan ide dasar tetapi juga menambahkan aspek-aspek baru yang relevan seperti contohnya ilustrasi atau kemungkinan aplikasi ide tersebut.

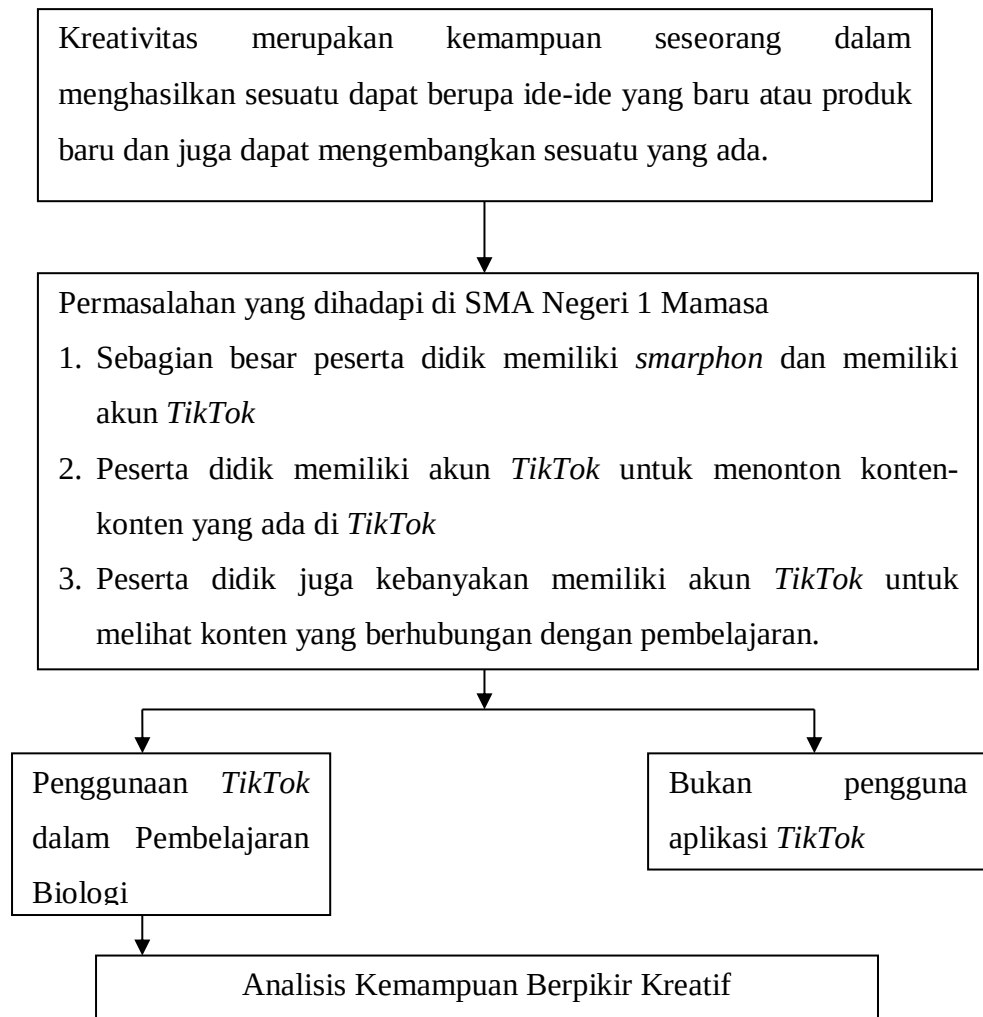
- c. Membuat ide lebih realistis atau praktis, seseorang yang menguasai elaborasi dapat mengubah ide abstrak menjadi solusi praktis menggambarkan bagaimana ide itu bagus bisa diimplementasikan atau diaplikasikan dalam dunia nyata.
 - d. Menerjemahkan ide ke dalam bentuk yang lebih kompleks, elaborasi melibatkan proses pengembangan ide menjadi sesuatu yang lebih terstruktur terperinci atau lebih mudah dipahami dengan memecahkan kedalam komponen-komponen yang lebih kecil.
4. Orisinalitas (*Originality*), indikator yang mengacu pada keunikan dari respon apapun yang diberikan. Orisinalitas yang ditunjukkan oleh sebuah respon yang tidak biasa, unik dan jarang terjadi. Berpikir tentang masa depan bisa juga memberikan stimulus ide-ide orisinal, jenis pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk menguji kemampuan ini adalah tuntutan penggunaan yang menarik dari objek-objek umum. Ciri-ciri orisinalitas adalah :
- a. Menghasilkan ide yang unik dan baru, orisinalitas mencakup kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang belum pernah ada sebelumnya atau yang sangat jarang ditemukan atau berpikir diluar kebiasaan dan menemukan solusi yang tak terduga.
 - b. Menciptakan solusi yang berbeda dari yang lain, orisinalitas terlihat ketika seseorang menciptakan solusi atau pendekatan yang berbeda dari yang biasa digunakan yang menunjukkan kreativitas yang tinggi.
 - c. menghindari meniru atau menyalin, orang yang orisinalitas cenderung menghindari meniru atau menyalin ide orang lain mereka lebih memilih untuk mengembangkan konsep atau solusi yang benar-benar baru.
 - d. Memiliki identitas atau karakteristik yang unik, ciri lain dari orisinalitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang memiliki ciri khas atau identitas sendiri, yang membedakannya dari idea tau karya lainnya.

3. Pengukuran Kemampuan Berpikir Kreatif

Menurut Alberida (2022) pengukuran kemampuan berpikir kreatif yaitu:

- a. Kuesioner, kuesioner seperti creative style inventory atau creativity assessment packet yang mengevaluasi gaya dan proses berpikir kreatif seseorang.
- b. Portofolio, mengumpulkan karya-karya kreatif seperti tulisan, desain, atau proyek yang menunjukkan kemampuan dan proses kreatif.
- c. Observasi, pengamatan langsung terhadap individu atau kelompok dalam situasi yang memerlukan pemecahan masalah kreatif.

B. Kerangka Berfikir



Gambar 2.1

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif peserta didik pengguna TikTok pada pembelajaran biologi di SMAN I Mamasa. Peneliti mengadakan penelitian terhadap peserta didik pada kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2 di SMAN I Mamasa dengan melakukan observasi dan wawancara.

Dari data hasil penelitian dimana yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi dan wawancara didapatkan

1. Bahwa kemampaun berpikir kreatif peserta didik dalam kategori baik dalam menyelesaikan sebuah masalah.
2. Mereka dapat mengembangkan ide-ide kreatif atau hal-hal yang unik dan dapat mempresentasikan ide atau gagasan yang didapat dalam video berkaitan dengan pembelajaran.
3. Dalam pembelajaran biologi peserta didik menggunakan aplikasi TikTok untuk mencari referensi sesuai dengan pembelajaran yang diajarkan di sekolah.
4. Peserta didik pengguna TikTok dalam menggunakan TikTok lebih tertarik karean bisa menonton konten sesuai dengan pelajaran yang dipelajari yang diberikan oleh guru di sekolah.
5. Peserta didik dapat mengubah ide-ide atau menyesuaikan ide yang mereka dapatkan sesuai dengan pendekatan yang didapatkan dalam proses belajar mengajar.
6. Peserta didik dalam proses belajar mengajar mampu menyelesaikan masalah dengan cara berpikir kreatif dimana mereka mencari solusi untuk suatu masalah yang dihadapi dengan solusi yang baru dan lebih baik sehingga dapat dimengerti.
7. peserta didik mengembangkan ide-ide yang mereka dapatkan dengan memberikan penjelasan yang detail dan contoh-contoh yang dapat dipahami oleh peserta didik yang lain.

B. Saran

Dari penelitian ini peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, dari hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru dan dapat memahami bagaimana kemampuan berpikir kreatif kita dalam menyikapi segala sesuatu, dan mereka dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bagi sekolah, dari hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi peneliti lain, dari hasil penelitian ini berfokus pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik pengguna TikTok saja, maka bagi peneliti lain atau mahasiswa yang lain yang akan melakukan penelitian diadakan pada aspek-aspek yang lain tentang kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, D.P.R. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 135–148. <https://journal.trunojoyo.ac.id/komunikasi/article/view/7504>.
- Anisa (2025). Analisis Konten TikTok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 3(3), 83-101. <https://journal.aripi.or.id/index.php/Yudistira>.
- Amtiningsi, S., Dwiastuti, S., & Sari, D.P. (2016). Peningkatan kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Penerapan Guided Inquiry Dipadu Brainstorming pada Materi Pencemaran Air. *Proceeding Biology Education Conference*, 13(1), 868–872. <https://junal.uns.ac.id/prosbi/article/view/5944>.
- Awalinda Dea Kusumandaru (2022). Implementasi Media Sosial Aplikasi TikTok sebagai Media Meningkatkan Literasi Sastra Dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Junal Basicedu*, 6(3), 4876-4886. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- Chriswardana Bayu Dewa, Lina Ayu Safitri, (2021). Pemanfaatan Media sosial TikTok Sebagai Media Promosi Industri Kuliner Di Yogyakarta pada Masa Pandemi Covid-19. *Junal Indonesia*, 12(1), 114-120. <https://www.semanticscholar.org/paper/pemanfaatan-media-sosial-TikToksebagai-media-di-dewa-safitri/f2ca8841465fe49a2f3a2b1e081c18f80e>.
- Dwi Maharani (2020), Penggunaan Aplikasi TikTok (Versi Terbaru) Dan Kreativitas Anak. *Jurnal Inovasi*. 14(1), 1-10. [http://eprints.binadarma.ac.id/10993/1/Jurnal%20Inovasi%2014%20\(1\)](http://eprints.binadarma.ac.id/10993/1/Jurnal%20Inovasi%2014%20(1)).
- Edi Istiyono, Widiastuti (2020), Measuring Creative Thingking Skills of Senior High School Male and Female Students in Physics (CTSP) Using the IRT-based PhysTCreTS. *Journal of Turkish Science Education*, 17(4). <https://www.tused.org/index.php/tused/article/view/1248/643>
- Ellya, F. Fitrianty, Ramdhan, B., & Ratnasari, J. (2021). Profil Keterampilan Kreativitas dan Inovasi pada Produk Peserta Didik Berbantuan Aplikasi TikTok di Man 2 Kota Sukabumi. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 7(3), 114–122. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i3.13418>
- Fika Elfiani, (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII f MTs MA'ARIF NU 1 Wangon Melalui Pembelajaran

Ideal Problem Solving. 3(2), 27-35. [Jurnal nasional.ump.ac.id/index.php/alphamath/](http://jurnal.nasional.ump.ac.id/index.php/alphamath/).

Febrianti, Y., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif peserta Didik dengan Memanfaatkan Lingkungan pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal Profit*, 3(1), 121–127. <https://doi.org/10.24252/mapan.2019v7n1a12>

Heffi Alberida, (2022). Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas X Tahun Ajaran 2021/2022 di SMA I Pariaman. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 8(2) 112-117. <https://10.22437/bio.v8i2.17356>.

Hafiza (2022). Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas XI IPA Di SMAN 9 Pontianak Pada Materi Sistem Koloid. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3) 4036-4047. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>.

Imron Fauzi (2022). Literasi Visual Melalui Aplikasi TikTok Sebagai Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Keguruan dan Pembelajaran*. 06(02), 103-111. <https://doi.org/10.26858/pembelajaran.v6i2.32980>.

Marini, R. (2019). Pengaruh Media Sosial TikTok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik di SMP 1 Gunung Sugih Kab. Lampung Tengah. Skripsi. [universitas Islam Negeri Raden Intas Lampung]. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1546>

Marfuah (2021). Penerapan Aplikasi TikTok Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Kelas XI Dalam Pembelajaran Daring Di SMAN I Luragung. Institut Agama Islam Negeri (IAIN).

Nyoman Gita Gayatri (2024). Efektifitas Penggunaan Video TikTok untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif dalam Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel (SPLTV) SMA. *Jurnal Pendidikan*. 9(1), 1-15. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i1.3612>.

Oktahariyani, D., Wafa, M. A., & Shadiqien, S. (2019). Analisis Perilaku Komunikasi Penggunaan Media Sosial TikTok. In Skripsi [Uniska Mab Banjarmasin]. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v7i1.1038>

Octavia, (2019). Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Negeri Di Surabaya Barat. *Jurnal Kemampuan Berpikir Kreatif*, 7(3), 896-905. <https://ejournal.unesa.ac.id>

Putri Salma, Triana Lestari, (2021). Pengaruh Aplikasi *TikTok* Terhadap Perkembangan Bahasa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal pendidikan*

- dan Pembelajaran Dasar, 8(2), 115-122.
<http://ejournal.radenintan.ac.id>
- Putri (2024), Analisis Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Junal of Education and Learning*. 1(1),54-66.
<http://journal.innoscientia.org>.
- Putra, R. D., Rinanto, Y., Dwiastuti, S., & Irwa, I. (2016). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016. *Proceeding Biology Education*, 13(1), 330–334.
<https://doi.org/10.30998/sap.v2i1.1726>
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV.Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Valiana, L. (2020). Dampak Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Kelas VI MIN 1 ACEH UTARA. *Biologi, Pendidikan*, 5(1), 75–84.
<https://repo.iainlhokseumawe.ac.id>
- Yuliani, H., Mariati, Yulianti, R., & Herianto, C. (2017). Keterampilan Berpikir Kreatif pada Siswa Sekolah Menengah di Palangka Raya menggunakan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 3(1), 48–56.
- Valiant, V. (2019). Pengelola Konten TikTok Sebagai Media Informasi. *Pendidikan Biologi*, 3(1), 1-21.
<https://doi.org/10.37817/ikon.v27i2.1905>.
- Zahira (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis TikTok Pada materi Sistem Ekskresi Kelas XI Di MAN I Langsa. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-raniry Darussalam Banda Aceh.