

**PENGUNAAN APLIKASI TIKTOK BERBASIS
PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
PADA SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH**

(Penelitian Tindakan Kelas XI IPS 5 PASUNDAN 3 BANDUNG)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada
Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh

Qiden Binta Raifadilah

NIM 1909661

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
PROGRAM SARJANA, MAGISTER DAN DOKTOR
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

BANDUNG

2024

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGUNAAN APLIKASI TIKTOK BERBASIS *PROJECT BASED*
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
PADA SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH**

(Penelitian Tindakan Kelas XI IPS 5 PASUNDAN 3 BANDUNG)

oleh

QIDEN BINTA RAIFADILAH

NIM. 1909661

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Sejarah

Qiden Binta Raifadilah

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,

Dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (Penelitian Tindakan Kelas XI IPS 5 PASUNDAN 3 BANDUNG)**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,

Qiden Binta Raifadilah

NIM. 1909661

LEMBAR PENGESAHAN
QIDEN BINTA RAIFADILAH
PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK BERBASIS
PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
PADA SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
(Penelitian Tindakan Kelas XI IPS 5 PASUNDAN 3 BANDUNG)

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I,



Dr. Murdiah Winarti, M. Hum
NIP. 19600529 1987032 002

Pembimbing II,



Dr. Tarunasena, M.Pd
NIP. 19680828 1998021 001

Mengetahui:

Ketua Prodi Pendidikan Sejarah FPIPS UPI



Dr. Tarunasena, M.Pd
NIP. 19680828 1998021 001

LEMBAR PENGESAHAN

QIDEN BINTA RAIFADILAH

**PENGUNAAN APLIKASI TIKTOK BERBASIS *PROJECT BASED*
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
PADA SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH**

(Penelitian Tindakan Kelas XI IPS 5 PASUNDAN 3 BANDUNG)

Disetujui dan disahkan oleh:

Penguji I,



Prof. Dr. Nana Supriatna., M.Ed.
NIP. 19611014 198601 1 001

Penguji II,



Dr. Erlina Wivanarti., M.Pd.
NIP. 19620718 198601 2 001

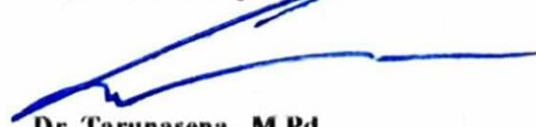
Penguji II,



Dra. Yani Kusmarni., M.Pd.
NIP. 19660113 199001 2 002

Mengetahui:

Ketua Prodi Pendidikan Sejarah EDIPS UPI



Dr. Tarunasena., M.Pd.
NIP. 19680828 1998021 001

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat dan karunia yang tidak terhingga kepada penulis dari awal hingga akhir penelitian, serta shalawat serta salam yang tidak pernah lupa tucurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Sehingga pada prosesnya banyak hal-hal luar biasa yang terjadi kepada penulis, dan penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Pendidikan Indonesia.

Skripsi yang diajukan dengan judul **“Penggunaan Aplikasi Tiktok Berbasis *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas XI IPS 5 Pasundan 3 Bandung)”**, secara umum penelitian ini akan mencoba menelusuri efektivitas penggunaan aplikasi TikTok sebagai upaya meningkatkan kreativitas pada siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 5 Pasundan 3 Bandung. Dalam hal ini, dengan memanfaatkan fitur-fitur kreatif TikTok, siswa diajak untuk membuat *project-project* video yang menggambarkan materi sejarah. Proses ini tidak hanya mempermudah pemahaman materi tetapi juga merangsang kreativitas dan keterampilan teknis siswa dalam membuat konten digital.

Pada proses penelitian serta penulisan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan-kekurangan di dalamnya. Namun penulis berharap dari kekurangan tersebut dapat dijadikan sebagai pelajaran baik itu bagi penulis maupun pembaca. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka dengan saran dan kritik yang membangun dari para pembaca agar skripsi ini dapat diperbaiki kekurangannya dimasa mendatang. Penulis berharap agar nantinya skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun penulis lain yang akan melakukan penelitian selanjutnya yang berkaitan.

Bandung, Agustus 2024

Qiden Binta Raifadilah

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam-pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya”.

(Q.S Yasin: 40)

“Lebih baik gagal setelah mencoba daripada gagal karena belum mencoba”.

(Qiden Binta Raifadilah)

“Selalu ada harga dalam proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kamu investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau inginkan, mungkin tidak akan selalu berjalan dengan lancar, tetapi gelombang-gelombang itu yang bisa kau ceritakan”. (Boy Candra)

PERSEMBAHAN

Tidak ada lembar skripsi ini yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ skripsi ini penulis persembahkan untuk:

Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik dan mudah.

Dua orang paling berjasa dalam hidup peneliti. Bapak Asep Ma'mun dan Ibu Ergi Novianti yang selalu melangitkan doa-doa baik dan menjadikan motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih sudah mengantarkan saya sampai ke tempat ini. Saya persembahkan karya tulis sederhana ini dan gelar untuk ayah dan ibuku tercinta.

**ALMAMATERKU TERCINTA TEMPAT MENIMBA ILMU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan selesainya skripsi ini, penulis secara pasti menyampaikan rasa syukur yang amat dalam berkat segala hal yang telah diizinkan dan dimudahkan oleh Allah subhaanahu wa ta'aalaa. Bersamaan dengan rasa syukur tersebut, melalui halaman ini, penulis juga hendak menghaturkan rasa dan ucapan terima kasih yang besar kepada berbagai pihak yang telah turut serta mendukung atau berbagai hal lainnya pada proses panjang penyelesaian karya skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis haturkan kepada beberapa pihak sebagai berikut: (semoga Allah subhaanahu wa ta'aalaa senantiasa memberikan dan mempercepat balasan kebaikan-kebaikannya kepada pihak-pihak berikut, *jazaakumullaahu khayran wa baarakallaahu fiikum, aamiin*)

1. Kepada Bapak Dr. Tarunasena M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah FPIPS UPI sekaligus Pembimbing II dalam penyelesaian skripsi ini, atas setiap teladan kepemimpinan yang dipraktekkan selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah FPIPS UPI;
2. Kepada Ibu Dr. Murdiah Winarti., M.Hum. selaku Pembimbing I penulis. Terima kasih banyak atas setiap arahan, bimbingan, masukan, waktu luang, dan kesempatan yang telah diberikan oleh Ibu sehingga akhirnya mampu menuntaskan karya skripsi ini
3. Kepada Dr. Wawan Darmawan, M. Hum selaku Dosen Pembimbing Akademik penulis, atas setiap perhatian dan ketegasan bapak setiap semester kepada penulis yang telah dibimbing untuk terus memperhatikan kondisi perkuliahan penulis agar tetap baik dan penuh tanggung jawab;
4. Kepada semua Bapak dan Ibu Guru Besar, Dosen serta Staf Program Studi Pendidikan Sejarah FPIPS UPI, yang telah masuk masa purna tugas maupun yang sedang berada dalam masa tugas, atas setiap teladan, wawasan, prinsip-prinsip terpuji, yang senantiasa dipraktekkan dan diajarkan kepada penulis sebagai salah satu bagian dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FPIPS UPI, dalam setiap kesempatan perkuliahan yang dilaksanakan ataupun pada kesempatan lainnya;

5. Kepada ibu Fiky Arista, S. Pd., Gr. Selaku guru mitra yang telah membantu peneliti selama melaksanakan proses penelitian dan juga ibu Delia Nurhasanah, S.Pd., yang telah membantu penelitian di tahap awal sebelum peneliti melakukan penelitian. Kepada kepala sekolah, wakasek, seluruh guru, dan staf karyawan di SMA 3 Pasundan Bandung yang telah memberi izin dan bantuan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa kepada siswa dan siswi kelas XI IPS 5 SMA 3 Pasundan Bandung atas segala bantuannya.
6. Kepada orang tua tercinta, Ayahanda Asep Ma'mun, dan Ibunda Ergi Novianti yang tiada hentinya mendo'akan dan memberi motivasi agar peneliti segera menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada para sahabat peneliti: Safana Arti Sabira Nugraha, Shofiatul Afifah, Rika Putriani, Ervina Tamayanti, Herlin Septiana, Fitrotun Najiah, Silvy Royhatuzzulfa, Siti Masturoh, Ahya Musfiroh yang telah memberikan bantuan serta semangat kepada peneliti.
8. Penulis persembahkan untuk orang yang selalu bertanya kapan kamu wisuda? Kapan skripsi kamu selesai?. Wisuda hanyalah bentuk seremonial akhir setelah melewati beberapa proses. Terlambat lulus atau tidak tepat waktu bukanlah suatu kejahatan atau aib. Alangkah kerdilnya jika kecedasan seseorang diukur dari siapa yang cepat paling cepat wisuda. Bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang di selesaikan, entah tepat waktu maupun tidak.
9. Penulis ingin berterimakasih kepada diri sendiri yang merupakan bagian kebahagiaan tersendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Terima kasih telah percaya pada diri sendiri bahwa saya bisa melalui semua ini, terima kasih karena tidak pernah berhenti mencintai diri sendiri, terimakasih untuk sudah tetap memutuskan untuk tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin. Ini merupakan pencapaian yang patut di banggakan untuk diri sendiri.

10. Serta sepada seluruh pihak yang tidak dapat peneliti tuliskan satu persatu, semoga kebaikannya di balas oleh Allah SWT.

Terima kasih atas dorongan dan bantuannya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, semoga amal kebaikannya mendapatkan balasan dari Allah SWT, Aamiin. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, tetapi semoga skripsi ini dapat berguna bagi pihak-pihak yang memerlukannya.

Bandung, Agustus 2024

Qiden Binta Raifadilah

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Penggunaan Aplikasi Tiktok Berbasis *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas XI IPS 5 SMA Pasundan 3 Bandung)”. Latar belakang dilaksanakannya penelitian ini ialah adanya permasalahan rendahnya kreativitas pada siswa SMA Pasundan 3 Bandung terutama dalam pembelajaran sejarah yang dianggap terlalu *textbook*. Selain itu, siswa kurang aktif dalam menyampaikan pendapat mereka selama proses belajar. Adapun tujuan utama dari penelitian ini ialah untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian John Elliot yang terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Indikator penelitian ini ialah kreativitas siswa yang *focus* pada kelancaran, orisinalitas, keluwesan, dan elaborasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas siswa pada setiap siklus. Pada siklus I, kreativitas siswa berada dalam kategori cukup baik, sementara pada siklus II, semua kelompok telah mencapai kategori baik pada setiap kelompok terus mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini terlihat pada kemampuan siswa dalam menyusun cerita yang jelas dan kronologis, serta dalam mengembangkan ide-ide original tanpa meniru kelompok lain. Berdasarkan data tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan TikTok dapat meningkatkan kreativitas siswa, terlihat dari kemampuan siswa dalam mencetuskan ide, menyusun narasi, dan membuat video yang kreatif dan kronologis. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti kurangnya partisipasi dan kepercayaan diri siswa pada siklus awal, tetapi penggunaan TikTok berbasis *Project Based Learning* efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah, terbukti dari peningkatan skor kreativitas dari siklus I ke siklus II pada setiap kelompok.

Kata Kunci: Kreativitas Siswa, Penelitian Tindakan Kelas, Pembelajaran Sejarah, *Project Based Learning*

ABSTRACT

This study is titled “The Use of TikTok Application Based on Project Based Learning to Enhance Creativity Among Students in History Education (A Classroom Action Research of Class XI IPS 5 SMA Pasundan 3 Bandung).” The background of this study is the issue of low creativity among students at SMA Pasundan 3 Bandung, particularly in history lessons, which are considered too textbook-oriented. Additionally, students are less active in expressing their opinions during the learning process. The main objective of this study is to enhance student creativity in history education. This study employs the classroom action research (CAR) method using John Elliott’s research design, which consists of two cycles, where each cycle includes planning, implementation, observation, and reflection. The indicators of this study are student creativity, focusing on fluency, originality, flexibility, and elaboration. The results of this study show an increase in student creativity in each cycle. In the first cycle, student creativity was in the “fairly good” category, while in the second cycle, all groups reached the “good” category, with each group experiencing an improvement from the first to the second cycle. This improvement is evident in the students’ ability to compose clear and chronological stories and develop original ideas without imitating other groups. Based on this data, it can be concluded that the use of TikTok can enhance student creativity, as seen in their ability to generate ideas, compose narratives, and create creative and chronological videos. Although there were some challenges, such as a lack of student participation and confidence in the early cycles, the use of TikTok based on Project Based Learning was effective in enhancing student creativity in history education, as evidenced by the increase in creativity scores from the first to the second cycle in each group.

Keywords: *Student Creativity, Classroom Action Research, History Education, Project Based Learning.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR GRAFIK.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	12
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	13
BAB II.....	15
2.1 Pengertian Pembelajaran Sejarah	15
2.2 Pembelajaran Abad 21.....	22
2.3 Kreativitas Belajar	26
2.3.1 Pengertian Kreativitas Belajar	26
2.3.2 Ciri-Ciri Kreativitas	30
2.4 <i>Project Based Learning</i>	31
2.5 Media Pembelajaran di Era Digital	35
2.6 <i>Technological Pedagogical Content Knowlagde (TPACK)</i>	39
2.7 Aplikasi TikTok.....	43

2.8 Penelitian Terdahulu	46
BAB III.....	51
3.1 Lokasi dan Subjek Penelitian.....	51
3.1.1 Lokasi Penelitian.....	51
3.1.2 Subjek Penelitian.....	52
3.2 Metode Penelitian	53
3.3 Desain Penelitian	58
3.4 Fokus Penelitian.....	63
3.4.1 <i>Project</i> TikTok.....	64
3.4.2 Kreativitas Siswa	68
3.4.3 Keterhubungan Indikator Kreatifitas Belajar dalam <i>Project</i> TikTok	69
3.5 Instrumen Penelitian	71
3.5.1 Catatan Lapangan.....	72
3.5.2 Lembar Panduan Observasi	73
3.5.3 Pedoman Wawancara.....	82
3.5.4 Lembar Penilaian Diri dan Penilaian Antar Teman	84
3.6 Teknik Pengumpulan Data	86
3.6.1 Observasi.....	86
3.6.2 Wawancara.....	88
3.6.3 Studi Dokumentasi.....	88
3.7 Tektik Pengolahan Data.....	90
3.7.1 Data Kulitatif.....	90
3.7.2 Data Kuantitatif.....	92
3.8 Validasi Data	92

3.8.1	<i>Member Check</i>	92
3.8.2	Triangulasi Data	93
BAB IV	95
4.1	Temuan Penelitian	95
4.1.1	Gambaran Umum Sekolah	95
4.2	Deskripsi Pelaksanaan Penggunaan Aplikasi TikTok Berbasis <i>Project Based Learning</i> untuk Meningkatkan Kreativitas siswa Pada Pembelajaran Sejarah	97
4.2.1	Deskripsi Siklus 1 Tindakan 1	97
4.2.1.1	Perencanaan Pembelajaran	97
4.2.1.2	Kegiatan Pembelajaran.....	98
4.2.1.3	Monitor Implementasi	144
4.2.1.4	Refleksi.....	178
4.2.2	Deskripsi Siklus II Tindakan 1	180
4.2.2.1	Perencanaan Pembelajaran	180
4.2.2.2	Kegiatan Pembelajaran.....	181
4.2.2.3	Observasi Kegiatan Pembelajaran	222
4.2.2.4	Refleksi.....	252
4.3	Pembahasan Temuan Penelitian	253
4.3.1	Perancangan <i>Model Project Based Learning</i> dengan Penggunaan Aplikasi TikTok untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah .	253
4.3.2	Penerapan Model <i>Project Based Learning</i> dengan Penggunaan Aplikasi TikTok untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran Sejarah	258
4.3.3	Pemaparan Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran sejarah setelah Menggunakan Aplikasi TikTok berbasi <i>Project Based Learning</i>	263
4.3.3.1	Deskripsi Data Hasil Penilaian Peningkatan Kreativitas Siswa setelah	

Penerapan Model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dengan Penggunaan Aplikasi TikTok dalam Pembelajaran Sejarah	264
4.3.3.2 Perolehan Nilai Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dengan Penggunaan Aplikasi TikTok untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	292
4.3.3.3 Data hasil wawancara dengan Siswa <i>Project Based Learning</i> dengan Penggunaan Aplikasi TikTok untuk meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	296
4.3.3.4 Pembahasan Hasil Peningkatan Kreativitas siswa dalam Pembelajaran Sejarah setelah Diterapkan Model <i>Project Based Learning</i> dengan Penggunaan Aplikasi TikTok	298
4.3.4 Pemaparan mengenai Hambatan yang Dihadapi dalam Penggunaan Aplikasi TikTok berbasis <i>Project Based Learning</i> untuk Meningkatkan Kreativitas siswa	304
BAB V	306
5.1 Simpulan	306
5.2 Rekomendasi	309
DAFTAR PUSTAKA	311
LAMPIRAN	315
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	413

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar nama siswa kelas X IPS 5	96
Tabel 4.2 Daftar Pembagian Kelompok <i>project</i> video TikTok.....	101
Tabel 4.3 Hasil Pembagian Tema Kelompok.....	101
Gambar 4.15 Hasil video TikTok kelompok 1 tindakan III pada siklus I.....	128
Gambar 4.16 Hasil video TikTok kelompok II tindakan III pada siklus I.....	131
Gambar 4.17 Hasil video TikTok kelompok III tindakan III pada siklus I.....	134
Tabel 4.4 Lembar Observasi Terhadap Guru Pada Siklus 1 Tindakan 1	144
Tabel 4.5 Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	147
Tabel 4.6 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Pada Kelompok 1 Siklus 1 Tindakan 1.....	148
Tabel 4.7 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Pada Kelompok II Siklus 1 Tindakan 1.....	149
Tabel 4.8 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Pada Kelompok III Siklus 1 Tindakan 1.....	150
Tabel 4.9 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Pada Kelompok IV Siklus 1 Tindakan 1.....	151
Tabel 4.10 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Pada Kelompok V Siklus 1 Tindakan 1.....	151
Tabel 4.11 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelompok VI Siklus 1 Tindakan 1.....	152
Tabel 4.12 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas semua Kelompok Saat Diskusi Ide Konsep Video TikTok dan Penyusunan Rancangan Narasi Video TikTok	153
Tabel 4.13 Lembar Observasi Terhadap Guru Pada Siklus 1 Tindakan II.....	155
Tabel 4.14 Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa Pada Produk (Rancangan <i>Project</i> Video TikTok) Siklus 1 Tindakan II.....	157

Tabel 4.15 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Pada Kelompok 1 Siklis 1 Tindakan II.....	158
Tabel 4.16 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Pada Kelompok II Siklis 1 Tindakan II.....	159
Tabel 4.17 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelompok III Siklis 1 Tindakan II.....	160
Tabel 4.18 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelompok IV Siklis 1 Tindakan II.....	162
Tabel 4.19 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Pada Kelompok V Siklis 1 Tindakan II.....	163
Tabel 4.20 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelompok VI Siklis 1 Tindakan II.....	164
Tabel 4.21 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Pada Produk (Rancangan <i>project</i> video TikTok) Siklus 1 Tindakan II.....	165
Tabel 4.22 Lembar Observasi Terhadap Peneliti Pada Siklus 1 Tindakan III	166
Tabel 4.23 Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa Pada Kegiatan Presentasi Produk Video TikTok Yang di Sajikan Pada Aplikasi TikTok Siklus I Tindakan III	169
Tabel 4.24 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Pada Kelompok I Siklus I Tindakan III.....	170
Tabel 4.25 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Pada Kelompok II Siklus I Tindakan III.....	171
Tabel 4.26 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelompok III Siklus I Tindakan III.....	172
Tabel 4.27 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelompok VI Siklus I Tindakan III.....	173
Tabel 4.29 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelompok VI Siklus I Tindakan III.....	175

Tabel 4.30 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Pada Kegiatan Presentasi Produk Video TikTok pada Siklus 1 Tindakan III.....	176
Tabel 4.31 Hasil Observasi Penilaian Diri Siswa Pada Siklus 1.....	177
Tabel 4.32 Hasil Observasi Penilaian Antar Teman Pada Siklus 1.....	178
Tabel 4.33 Pembagian Kelompok Pada Siklus II.....	183
Tabel 4.34 Lembar Observasi Terhadap Guru Pada Siklus II Tindakan I.....	222
Tabel 4.35 Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	225
Tabel 4.36 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Pada Kelompok 1 Siklus II Tindakan I.....	226
Tabel 4.37 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelompok II Siklus II Tindakan I.....	227
Tabel 4.38 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelompok III Siklus II Tindakan II.....	227
Tabel 4.39 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelompok IV Siklus 1 Tindakan 1.....	228
Tabel 4.40 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelompok V Siklus II Tindakan 1.....	229
Tabel 4.41 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelompok VI Siklus II Tindakan I.....	229
Tabel 4.42 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas semua Kelompok Saat Diskusi...	230
Tabel 4.43 Lembar Observasi Terhadap Guru Pada Siklus II Tindakan II.....	231
Tabel 4.44 Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa Pada Produk (Rancangan <i>Project</i> Video TikTok) Siklus II Tindakan II.....	234
Tabel 4.45 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Pada Kelompok 1 Siklus II Tindakan II.....	235

Tabel 4.46 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Pada Kelompok II Siklis II Tindakan II.....	236
Tabel 4.47 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelompok III Siklis II Tindakan II.....	237
Tabel 4.48 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelompok IV Siklis II Tindakan II.....	238
Tabel 4.49 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Pada Kelompok V Siklis II Tindakan II.....	239
Tabel 4.50 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelompok VI Siklis 1 Tindakan II.....	240
Tabel 4.51 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Pada Produk (Rancangan <i>project</i> video TikTok) Siklus II Tindakan II.....	241
Tabel 4.52 Lembar Observasi Terhadap Peneliti Pada Siklus II Tindakan III.....	242
Tabel 4.53 Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa Pada Kegiatan Presentasi Produk Video TikTok Yang di Sajikan Pada Aplikasi TikTok Siklus II Tindakan III	245
Tabel 4.54 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Pada Kelompok I Siklus II Tindakan III.....	246
Tabel 4.56 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelompok II Siklus II Tindakan III.....	247
Tabel 4.57 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelompok III Siklus II Tindakan III.....	247
Tabel 4.58 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelompok VI Siklus II Tindakan III.....	248
Tabel 4.59 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelompok V Siklus II Tindakan III.....	249
Tabel 4.60 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelompok VI Siklus II Tindakan III.....	249

Tabel 4.61 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Pada Kegiatan Presentasi Produk Video TikTok pada Siklus II Tindakan III	250
Tabel 4.62 Hasil Observasi Penilaian Diri Siswa Pada Siklus II.....	251
Tabel 4.63 Hasil Observasi Penilaian Antar Teman Pada Siklus II.....	252
Tabel 4.64 Peningkatan Ketercapaian kreativitas Kelompok I pada Tindakan I dalam Siklus I dan Siklus II.....	265
Tabel 4.65 Peningkatan Ketercapaian Kreativitas Kelompok II pada Tindakan I dalam Siklus I dan Siklus II.....	266
Tabel 4.66 Peningkatan Ketercapaian Kreativitas Kelompok III pada Tindakan I dalam Siklus I dan Siklus II.....	267
Tabel 4.67 Peningkatan Ketercapaian Kreativitas Kelompok IV pada Tindakan I dalam Siklus I dan Siklus II.....	268
Tabel 4.68 Peningkatan Ketercapaian Kreativitas Kelompok V pada Tindakan I dalam Siklus I dan Siklus II.....	270
Tabel 4.69 Peningkatan Ketercapaian Kreativitas Kelompok VI pada Tindakan I dalam Siklus I dan Siklus II.....	271
Tabel 4.70 Peningkatan Ketercapaian Kreativitas Kelompok I pada Tindakan II dalam Siklus I dan Siklus II.....	272
Tabel 4.71 Peningkatan Ketercapaian Kreativitas Kelompok II pada Tindakan II dalam Siklus I dan Siklus II.....	274
Tabel 4.72 Peningkatan Ketercapaian Kreativitas Kelompok III pada Tindakan II dalam Siklus I dan Siklus II	275
Tabel 4.73 Peningkatan Ketercapaian Kreativitas Kelompok IV pada Tindakan II dalam Siklus I dan Siklus II	277
Tabel 4.74 Peningkatan Ketercapaian Kreativitas Kelompok V pada Tindakan II dalam Siklus I dan Siklus II.....	278

Tabel 4.75 Peningkatan Ketercapaian Kreativitas Kelompok VI pada Tindakan II dalam Siklus I dan Siklus II	280
Tabel 4.76 Peningkatan Ketercapaian Kreativitas Kelompok I pada Tindakan III dalam Siklus I dan Siklus II.....	281
Tabel 4.77 Peningkatan Ketercapaian Kreativitas Kelompok II pada Tindakan III dalam Siklus I dan Siklus II	282
Tabel 4.78 Peningkatan Ketercapaian Kreativitas Kelompok III pada Tindakan III dalam Siklus I dan Siklus II	284
Tabel 4.79 Peningkatan Ketercapaian Kreativitas Kelompok IV pada Tindakan III dalam Siklus I dan Siklus II	285
Tabel 4.80 Peningkatan Ketercapaian Kreativitas Kelompok V pada Tindakan III dalam Siklus I dan Siklus II	286
Tabel 4.81 Peningkatan Ketercapaian Kreativitas Kelompok VI pada Tindakan III dalam Siklus I dan Siklus II	288
Tabel 4.82 Hasil perolehan nilai kreativitas setiap kelompok pada keseluruhan tindakan siklus I dan siklus II	292
Tabel 4.83 Perolehan Nilai Kreativitas Siswa Setiap Kelompok setelah Penerapan Model Peojct Based Learning dengan Penggunaan Aplikasi TikTok dalam Pembelajaran Sejarah pada Siklus I dan Siklus II.....	293

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tebak Gambar Perang Dunia I.....	99
Gambar 4.2 Peneliti menjelaskan teknik rangkaian tugas <i>project</i> video TikTok dan melakukan Tanya jawab terkait yang belum dipahami siswa	103
Gambar 4.3 Diskusi kelompok I pada Tindakan siklis I.....	104
Gambar 4.4 Diskusi kelompok II pada Tindakan 1 Siklus I.....	105
Gambar 4.5 Diskusi Kelompok III pada tindakan I siklus I.....	106
Gambar 4.6 Diskusi Kelompok IV pada Tindakan I Siklus I	107
Gambar 4.7 Diskusi Kelompok V pada Tindakan I Siklus I.....	108
Gambar 4.8 Diskusi Kelompok VI pada Tindakan I Siklus I	109
Gambar 4.9 Presentasi rancangan <i>project</i> video TikTok kelompok I.....	111
Gambar 4.10 Presentasi rancangan <i>project</i> video TikTok kelompok II	113
Gambar 4.11 Presentasi rancangan <i>project</i> video TikTok kelompok III	116
Gambar 4.12 Presentasi rancangan <i>project</i> video TikTok kelompok IV	120
Gambar 4.13 Presentasi rancangan <i>project</i> video TikTok kelompok V	122
Gambar 4.14 Presentasi rancangan <i>project</i> video TikTok kelompok VI.....	124
Gambar 4.18 Hasil video TikTok kelompok IV tindakan III pada siklus I.....	136
Gambar 4.19 Hasil video TikTok kelompok V tindakan III pada siklus I.....	138
Gambar 4.20 Hasil video TikTok kelompok VI tindakan III pada siklus I.....	141
Gambar 4.21 Gambar tokoh Perang Dunia 2	181
Gambar 4.22 Diskusi kelompok 1 pada Tindakan I Siklus II.....	184
Gambar 4.23 Diskusi kelompok II pada Tindakan I Siklus II.....	185
Gambar 4.24 Diskusi kelompok III pada Tindakan I Siklus II	185
Gambar 4.25 Diskusi kelompok IV pada Tindakan I Siklus II.....	186

Gambar 4.26 Diskusi kelompok V pada Tindakan I Siklus II	187
Gambar 4.27 Diskusi kelompok VI pada Tindakan 1 Siklus II	188
Gambar 4.28 Presentasi Peserta Didik Kelompok I.....	190
Gambar 4.29 Presentasi Peserta Didik Kelompok II.....	196
Gambar 4.30 Presentasi Peserta Didik Kelompok III	201
Gambar 4.31 Presentasi Peserta Didik Kelompok IV	205
Gambar 4.32 Presentasi Peserta Didik Kelompok V	208
Gambar 4.33 Presentasi Peserta Didik Kelompok VI.....	211
Gambar 4.34 Video TikTok kelompok I Silkus II	216
Gambar 4.35 Video TikTok kelompok II siklus II.....	217
Gambar 4.36 Video TikTok kelompok III siklus II	218
Gambar 4.37 Video TikTok kelompok IV siklus II.....	219
Gambar 4.38 Video TikTok kelompok V siklus II	220
Gambar 4.39 Video TikTok kelompok VI siklus II.....	221
Presentasi rancangan <i>project</i> video TikTok kelompok I siklus 1	379
Presentasi rancangan <i>project</i> video TikTok kelompok II siklus 1	379
Presentasi rancangan <i>project</i> video TikTok kelompok IV siklus 1.....	380
Presentasi rancangan <i>project</i> video TikTok kelompok III siklus 1.....	380
Presentasi rancangan <i>project</i> video TikTok kelompok V siklus 1.....	380
Presentasi rancangan <i>project</i> video TikTok kelompok VI siklus 1.....	380
Hasil video TikTok kelompok I tindakan III pada siklus I.....	381
Hasil video TikTok kelompok II tindakan III pada siklus I.....	381
Hasil video TikTok kelompok III tindakan III pada siklus I.....	381
Hasil video TikTok kelompok IV tindakan III pada siklus I	381

Hasil video TikTok kelompok V tindakan III pada siklus I.....	381
Hasil video TikTok kelompok VI tindakan III pada siklus I	381
Presentasi rancangan <i>project</i> video TikTok kelompok I siklus II.....	383
Presentasi rancangan <i>project</i> video TikTok kelompok II siklus II	383
Presentasi rancangan <i>project</i> video TikTok kelompok III siklus II.....	383
Presentasi rancangan <i>project</i> video TikTok kelompok IV siklus II.....	383
Presentasi rancangan <i>project</i> video TikTok kelompok V siklus II.....	383
Presentasi rancangan <i>project</i> video TikTok kelompok VI siklus II.....	383
Hasil video TikTok kelompok I siklus II	384
Hasil video TikTok kelompok II siklus II.....	384
Hasil video TikTok kelompok III siklus II.....	384
Hasil video TikTok kelompok IV siklus II	384
Hasil video TikTok kelompok V siklus II.....	384
Hasil video TikTok kelompok VI siklus II	384

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Peningkatan Kreativitas Siswa Kelompok I pada Tindakan I Siklus I dan Siklus II.....	266
Grafik 4.2 Peningkatan Kreativitas Siswa Kelompok II pada Tindakan I Siklus I dan Siklus II.....	267
Grafik 4.3 Peningkatan Kreativitas Siswa Kelompok III pada Tindakan I Siklus I dan Siklus II.....	268
Grafik 4.4 Peningkatan Kreativitas Siswa Kelompok IV pada Tindakan I Siklus I dan Siklus II.....	269
Grafik 4.5 Peningkatan Kreativitas Siswa Kelompok V pada Tindakan I Siklus I dan Siklus II.....	271
Grafik 4.6 Peningkatan Kreativitas Siswa Kelompok VI pada Tindakan I Siklus I dan Siklus II.....	272
Grafik 4.7 Peningkatan Kreativitas Siswa Kelompok I pada Tindakan II Siklus I dan Siklus II.....	274
Grafik 4.8 Peningkatan Kreativitas Siswa Kelompok II pada Tindakan II Siklus I dan Siklus II.....	275
Grafik 4.9 Peningkatan Kreativitas Siswa Kelompok III pada Tindakan II Siklus I dan Siklus II.....	276
Grafik 4.10 Peningkatan Kreativitas Siswa Kelompok IV pada Tindakan II Siklus I dan Siklus II.....	278
Grafik 4.11 Peningkatan Kreativitas Siswa Kelompok V pada Tindakan II Siklus I dan Siklus II.....	279
Grafik 4.12 Peningkatan Kreativitas Siswa Kelompok VI pada Tindakan II Siklus I dan Siklus II.....	281

Grafik 4.13 Peningkatan Kreativitas Siswa Kelompok I pada Tindakan III Siklus I dan Siklus II	282
Grafik 4.14 Peningkatan Kreativitas Siswa Kelompok II pada Tindakan III Siklus I dan Siklus II	284
Grafik 4.15 Peningkatan Kreativitas Siswa Kelompok III pada Tindakan III Siklus I dan Siklus II	285
Grafik 4.16 Peningkatan Kreativitas Siswa Kelompok IV pada Tindakan III Siklus I dan Siklus II	286
Grafik 4.17 Peningkatan Kreativitas Siswa Kelompok V pada Tindakan III Siklus I dan Siklus II	288
Grafik 4.18 Peningkatan Kreativitas Siswa Kelompok VI pada Tindakan III Siklus I dan Siklus I.....	289
Grafik 4.19 Presentase penilaian sub indikator kreativitas siswa dari siklus I hingga siklus II.....	289
Grafik 4.20 Perolehan nilai pencapaian kreativitas setiap kelompok pada siklus I dan siklus II.....	296

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Administrasi Penelitian.....	318
Lampiran Instrumen Penelitian	326
Lampiran Hasil Penelitian.....	375
Lampiran Dokumentasi Penelitian.....	378

DAFTAR PUSTAKA

- Adzandini, V.N. (2019). Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Video Vlog (Penelitian Tindakan Kelas di kelas X IPS 1 SMA YAS Bandung). (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis kebutuhan pembelajaran sejarah di era digital. *Proceeding Umsurabaya*.
- Afthoni, W. N. (2021). Persepsi siswa terhadap aplikasi media sosial tiktok dalam pembelajaran sejarah di kelas XI Madrasah Aliyah Shirothul Fuqoha Gondanglegi Kabupaten Malang.
- Aqib, Z., (2013). Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif). Bandung: CV Yrama Widya. hlm. 66.
- Arikunto, S., Suhardjono., & Suryani. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asbari, M., & Chiam, J. V. (2023). Innovate to Liberate: Akselerasi Kreativitas Siswa dalam Pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 8-12.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontekstual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 2(2), 105-120.
- Asrori. & Rusman. (2020). Classroom Action Research: Pengembangan Kompetensi Guru. Purwokerto: CV Pena Persada
- Daryanto. (2014). Pendekatan Pembelajaran saintifik kurikulum 2013. Yogyakarta: Penerbit Gava Media. hlm. 42.
- Erisa, H., Hadiyanti, A.H.D., & Saptoru, A. (2021). Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 12(1), 1-11. Doi: doi.org/10/21009/JPD.012.01
- Hopkins, D. (2011). *Panduan Guru: Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Guilford, J.P (1975). Kreativitas: Kemajuan Seperempat Abad. Dalam I. A. Taylor, & J. W. Getzels, (Eds.), *Perspektif dalam Kreativitas*. Chicago: Aldine Publishing Co.
- Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Gramedia

- Jasmine, N., & Supriatna, N. (2022). Meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital pada pembelajaran sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 11(1), 1-8.
- Kemendikbud. (2020). *Merdeka Belajar Jadi Lahan Tumbuhkan Kreativitas di Satuan Pendidikan*. [Online]. Diakses dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/merdeka-belajar-jadilahan-tumbuhkan-kreativitas-di-satuan-pendidikan>
- Lukitoyo, P. S., Pratiwi, D., Pandiangan, M., Siregar, A. R., & Nababan, E. S. B. (2024). Persepsi Mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Medan tentang Penggunaan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 5665-5676.
- Margono. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Melynia, C. (2021). *Pembelajaran Sejarah Pada Abad 21*. [Online]. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/351091711_Pembelajaran_Sejarah_Pada_Abad_21
- Muhtarom, H., & Kurniasih, D. (2020). Pengaruh model pembelajaran abad 21 terhadap pembelajaran sejarah Eropa. *BIHARI: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(2).
- Mulyani, N. (2019). *Mengembangkan Keativitas Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rinka Cipta
- Nugroho, A. M., Wardono, W., Waluyo, S. B., & Cahyono, A. N. (2019, February). Kemampuan Berpikir Kreatif ditinjau dari Adversity Quotient pada Pembelajaran TPACK. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 2, pp. 40-45).
- Nurhalimah, S.,. (2019). *Media Sosial Dan Masyarakat Pesisir:Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Oktavia, F., & Hanifah, N. N. (2023). Transformasi Digital: Inovasi Pembelajaran Sejarah melalui TikTok-learning dengan Pendekatan CTL Model Pasa: Digital Transformation: History Learning Innovation through TikTok-learning with the Pasa Model CTL Approach. *Prodiksema*, 2(2), 162-180.
- Padila, C., Nelwati, S., Misra, M., & Safni, P. (2024). Analisis Penerapan Technological Pedagogical And Content Knowledge (TPACK) Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X Madrasah Aliyah. *PAKAR Pendidikan*, 22(1), 71-78.

- Pentury, H. J., & Anggraeni, A. D. (2022). E-Literasi Dalam Mengembangkan Pedagogi Kreatif Guru PAUD. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 58-64.
- Prianbodo, B. (2018). Pengaruh Tiktok Terhadap Kreativitas Remaja Surabaya. Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater. Surabaya.
- Priansa, D.J. (2017). *Komunikasi Pemasaran Terpadu Pada Era Media Sosial*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Raihany, V., Widjaya, S. D., Meliya, R., & Andi, A. (2022). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(2), 122.
- Rati, N.W.R., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 6(1), 60-71
- Saefuddin, H.A. & Berdiati, A. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Schmidt, dkk. (2009). *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): The Development and Validation of an Assesement Instrument for Preservice Teachers*. *Journal of Rsearch on Technology in Education*, 42(2), 123-149.
- Septikasari. R, & Frasandy. R,N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*. 8(2), 107-117
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supriatna, N. & Maulidah, N. (2020). *Pedagogi Kreatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Septikasari. R, & Frasandy. R,N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*. 8(2), 107-117
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Suryani, E. (2017). *Best Practice: Pembelajaran Inovasi Melalui Model Project Based Learning*. Yogyakarta: Deepublish

- Septiyaningsih, I. C., & Waskito, H. H. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Lokal Ki Gede Sebayu Melalui Platform TikTok. *Historia Pedagogia*, 12(1), 1-12.
- Sitepu, A. S. M. B. (2019). *Pengembangan kreativitas siswa*. Guepedia.
- Susanto, H., Prawitasari, M., Akmal, H., Syurbakti, M. M., & Fathurrahman, F. (2023). Efektivitas Penggunaan Buku Ajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 1-10.
- Syaputri, R. (2018). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui *Model Project Based Learning* dengan Pembuatan Poster dalam Pembelajaran IPS. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- Yuliana, T. (2021). TikTok Sebagai Bentuk Eksistensi Diri Remaja (Doctoral dissertation, FISIP UNPAS).
- Wahyuningtyas, dkk. (2022). Gambaran *Pedagogical Content Knowledge (PCK)* pada Calon Guru Biologi di Universitas Kristen Indonesia. *Jurnal Pendidikan Biologi, Biologi, dan Ilmu Serumpun*, 9(1), 316-329.
- Wiriaatmadja, R. (2014). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya