BAB I
PENDAHULUAN

Pada bab ini akan memaparkan dasar-dasar penelitian, dimulai dari pengenalan topik dan permasalahan yang menjadi fokus penelitian. Terdiri dari latar belakang yang menjelaskan konteks dan urgensi penelitian, perumusan masalah yang merumuskan pertanyaan penelitian, tujuan penelitian yang menyatakan apa yang ingin dicapai, serta manfaat penelitian yang menjelaskan kontribusi teoretis dan praktis dari penelitian ini.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi wadah untuk mempersiapkan generasi muda agar mereka dapat mengembangkan kehidupan pribadi mereka dan menghadapi tantangan dalam kehidupan berkomunitas. Secara umum, tujuan pendidikan adalah menciptakan suatu lingkungan yang mendukung perkembangan bakat dan potensi siswa secara optimal, sehingga mereka dapat mencapai pemenuhan diri dan berfungsi dengan sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan individu dan masyarakat. Melalui pendidikan, seseorang memperoleh pengetahuan dasar seperti membaca, menulis, dan matematika, serta keterampilan lanjutan yang diperlukan dalam berbagai profesi. Urgensi pendidikan masa kini sangat penting karena dunia terus mengalami perubahan cepat yang mempengaruhi semua aspek kehidupan.

Dalam era globalisasi dan teknologi informasi, pendidikan bukan hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai alat untuk mempersiapkan individu menghadapi tantangan dan peluang baru. Pendidikan yang berkualitas memberikan keterampilan kritis, analitis, dan teknis yang diperlukan untuk beradaptasi dengan perubahan cepat dan kompleksitas global. Selain itu, pendidikan membantu membentuk karakter dan etika, mempromosikan kesadaran sosial dan budaya, serta mendorong inovasi dan kreativitas. Pendidikan tidak hanya berkisar pada aspek akademik tetapi juga pada pengembangan keterampilan hidup yang esensial, seperti kemampuan berkolaborasi, pemecahan masalah, dan komunikasi yang efektif.

Qiden Binta Raifadilah, 2024
PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK BERBASIS PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (Penelitian Tindakan Kelas XI IPS 5 PASUNDAN 3 BANDUNG)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Ketersediaan akses pendidikan yang inklusif dan merata juga berperan penting dalam mengurangi kesenjangan sosial dan ekonomi, memastikan bahwa setiap individu memiliki kesempatan yang sama untuk mencapai potensi penuh para siswa.

Selain itu, pendidikan juga memainkan peran penting dalam upaya meningkatkan karakter serta penanaman nilai sosial. Pendidikan mengajarkan berbagai nilai social kehidupan seperti tanggung jawab, disiplin, dan empati, yang sangat penting dalam kehidupan sosial. Dalam hal ini, Munandar, U (2014, hlm. 6) mengungkapkan poin utama pendidikan ialah menanamkan nilai tanggung jawab dalam menemukan (membimbing) serta juga mengasah (memperkuat) bakat serta berbagai potensi pada peserta didik. Adapun aspek penting yang dapat diasah ialah kreativitas, yang merupakan kemampuan individu untuk menciptakan hal-hal baru dalam bentuk ide, gagasan, karya, atau tindakan nyata yang bermanfaat dalam kehidupan. Kreativitas pada siswa bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif mereka, yang memungkinkan mereka untuk memecahkan masalah secara efektif, mengeksplorasi ide-ide baru, dan beradaptasi dengan cepat dalam berbagai situasi, sehingga mempersiapkan mereka untuk sukses dalam dunia yang terus berubah dan menghadapi tantangan yang kompleks. Selain itu, kreativitas sebagai keterampilan yang penting dalam era abad ke 21 yang tidak dapat diabaikan. Selain memungkinkan siswa untuk bersaing secara efektif, kreativitas juga memainkan peran penting dalam menghadapi perubahan cepat yang terjadi dalam dunia modern.

Pendidikan memainkan peran penting sebagai sarana yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi, bakat, dan keterampilan yang dimilikinya. Seperti yang disampaikan oleh Septikasari. (2018, hlm. 108), pendidik perlu mengembangkan berbagai keterampilan seperti *hard skil* dan *soft skil* secara seimbang sangatlah penting karena keduanya saling melengakapi dan meningkatkan daya saing siswa di dunia kerja. Keterampilan hard skil memungkinka siswa untuk memiliki pengetahuan yang relevan dan mampu menyelesaika tugas-tugas tertentu, semetara itu keterampilan *soft skil* membantu siswa dalam berinteraksi. Mengacu pada hal tersebut, Lawrence (dalam

Suratno, 2005, hlm. 24), mengungkapkan bahwasanya kreativitas didefinisikan mengacu pada kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal, serta menemukan solusi inovatif untuk masalah atau tantangan yang melibatkan berpikir di luar batas konvensional, menghubungkan konsep yang berbeda, dan menerapkan imajinasi untuk menciptakan sesuatu yang unik. Kreativitas dapat diterapkan dalam berbagai bidang, mulai dari seni dan desain hingga ilmu pengetahuan dan teknologi, dan memainkan peran penting dalam kemajuan pribadi dan profesional serta pemecahan masalah secara efektif. Kreativitas juga tercermin dari kemampuan untuk menghubungkan konsep-konsep yang tidak terkait, mengeksplorasi berbagai kemungkinan, dan mengatasi hambatan dengan cara yang tidak konvensional. Selain itu, seseorang yang kreatif sering menunjukkan keterbukaan terhadap pengalaman baru dan keberanian untuk mengambil risiko dalam upaya mencapai hasil yang unik dan berbeda. Dalam hal ini, kreativitas dapat juga didefinisikan sebagai kemampuan dalam mengungkapkan dirinya secara kreati dan mengaktualisasikan potensinya dengan cara yan unik dan inovatif. Menurut Guilford, indikator kreativitas meliputi (*fluency*), (*flexibility*), (*originality*), serta (*elaboration*). Dalam hal ini, kelancaran atau *fluency* merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide-ide, jawaban, solusi, atau pertanyaan, baik dalam proses pembelajaran maupun dalam pengerjaan tugas. Ide, jawaban, solusi, atau pertanyaan tersebut juga harus mencerminkan keluwesan (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang bervariasi berdasarkan informasi yang telah diperoleh. Selanjutnya, orisinalitas (*originality*) menunjukkan kemampuan siswa untuk menghasilkan ide atau gagasan yang baru, unik, dan berbeda dari yang sebelumnya ada. Sedangkan elaborasi (*elaboration*), yang juga dikenal dengan istilah "memerinci," adalah kemampuan untuk mengembangkan dan memperinci ide secara mendetail sehingga menjadi lebih menarik (Guilford, 1975).

Pembelajaran sejarah adalah proses pendidikan yang berfokus pada pengajaran dan pemahaman tentang peristiwa-peristiwa masa lalu, tokoh-tokoh penting, serta perubahan sosial, politik, dan budaya yang membentuk perkembangan masyarakat dan

peradaban (Sapriya, 2009, hlm. 26). Tujuan utama dari pembelajaran sejarah adalah untuk membantu siswa memahami konteks dan makna peristiwa masa lalu, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, serta menghubungkan pengetahuan sejarah dengan situasi kontemporer. Selain itu, pembelajaran sejarah bertujuan untuk membangun kesadaran akan identitas dan warisan budaya, mendorong pemahaman lintas budaya, dan mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang informatif dan terlibat dalam masyarakat. Menurut Wineburg (2006) pembelajaran sejarah merupakan alat untuk mengubah cara berpikir yang mana siswa tidak hanya di tuntut untuk mengingat nama dan tanggal dari suatu peristiwa saja akan tetapi jauh dari itu sejarah digunakan untuk memahami nilai-nilai sehingga dapat mengambil sikap dan pembelajaran berdasarkan peristiwa yang telah terjadi.

Pembelajaran sejarah memberikan kesempatan dalam menerapkan pelajaran dari sejarah pada konteks lebih luas, memungkinkan peserta didik untuk membuat keputusan yang lebih baik dan lebih terinformasi dalam kehidupan sehari-hari mereka. Kedudukan urgensi pembelajaran sejarah juga terletak pada kemampuannya untuk membentuk identitas dan kesadaran budaya. Selain itu, pembelajaran sejarah membantu siswa untuk membangun empati dengan memahami pengalaman dan tantangan yang dihadapi oleh orang-orang di masa lalu, serta mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat dengan sikap yang lebih inklusif dan berwawasan luas. Pembelajaran sejarah yang bermakna tidak hanya memperluas pengetahuan siswa tetapi juga membentuk sikap dan keterampilan yang diperlukan untuk memahami dan menghadapi tantangan masa kini dan masa depan.

Selain itu, kreativitas juga merupakan aspek yang perlu diprioritaskan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kebijakan Kemendikbud yang dikenal sebagai "Merdeka Belajar". Dalam kebijakan tersebut, Kemendikbud menekankan pentingnya pengembangan kreativitas siswa. Menurut kutipan dari Menurut Kemendikbud, pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membebaskan pikiran dan batin siswa. Melynia C. (2021) juga mendukung pandangan ini, dengan menyatakan bahwa

pembelajaran sejarah harus memfasilitasi pemahaman yang mendalam tentang peristiwa masa lalu, menghubungkan kejadian sejarah dengan konteks sosial, politik, dan budaya, serta mendorong keterampilan berpikir kritis dan analitis. Selain itu, pembelajaran sejarah harus memfasilitasi pengembangan kemampuan siswa untuk mengevaluasi berbagai sumber informasi, memahami perspektif yang berbeda, dan mengaplikasikan pelajaran sejarah untuk memahami dan menyelesaikan isu-isu kontemporer dengan tujuan utamanya adalah agar siswa memiliki keterampilan yang esensial untuk menghadapi tuntutan abad ke-21.

Dalam mengembangkan potensi kreativitas siswa, guru menduduki kedudukan yang sangat penting dalam membuat berbagai lingkungan belajar yang mendorong perkembangan motoric dan kreativitas pada siswa. “Kurangnya dukungan yang diberikan terhadap peningkatan berpikir siswa menyebabkan rendahnya kemampuan kreativitas siswa dan hasil belajar yang kurang maksimal” (Erisa. H., dkk, 2021, hlm. 2). Tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa sering kali terbatas pada merangkum informasi dari buku teks dan menjawab soal-soal yang telah disediakan. Kurangnya tantangan kreatifitas dalam tugas-tugas ini berdampak pada kemampuan siswa ketika diminta untuk mengemukakan pendapat atau gagasan mereka sendiri. Siswa cenderung telah terbiasa dengan pendekatan belajar yang menuntut hafalan dan mengandalkan jawaban yang sudah ada dalam buku. Dalam upaya mengatasi masalah ini, perlu adanya perubahan dalam pendekatan pembelajaran sejarah, yang diarahkan pada pengembangan keterampilan berpikir kreatif, seperti mencari solusi alternatif, membuat asosiasi baru, atau menerapkan pengetahuan sejarah dalam konteks kehidupan nyata dengan memberikan ruang yang lebih luas untuk kreativitas siswa, pembelajaran sejarah akan menjadi lebih menarik dan berarti bagi mereka. Siswa akan merasa lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan lebih siap menghadapi tantangan dalam mengemukakan gagasan-gagasan orisinal mereka. Hal ini akan membantu mereka menjadi individu yang lebih inovatif dan adaptif, siap untuk menghadapi dunia yang terus berkembang.

Pembelajaran sejarah sering kali didominasi oleh metode ceramah, di mana guru menjadi pusat informasi, dan siswa hanya sebagai penerima pasif. Hal ini mengakibatkan terbatasnya kesempatan bagi siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Siswa lebih banyak diarahkan untuk menghafal fakta-fakta sejarah, nama-nama tokoh, dan tanggal-tanggal penting, tanpa diberikan ruang yang memadai untuk mengeksplorasi ide-ide baru atau menghubungkan pengetahuan sejarah dengan kehidupan sehari-hari. Kendala lainnya adalah kurangnya dukungan dan sarana yang mendorong pengembangan kreativitas siswa. Banyak sekolah yang belum memiliki fasilitas atau sumber daya yang cukup untuk mendukung pembelajaran kreatif, seperti laboratorium sejarah, akses ke sumber informasi yang lebih bervariasi, atau penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Guru juga sering kali terbatas oleh kurikulum yang kaku dan tuntutan untuk mengejar target-target akademik tertentu, sehingga ruang untuk inovasi dalam pengajaran menjadi sempit.

Selain keterbatasan tersebut, evaluasi pendidikan yang masih berfokus pada hasil akhir berupa angka atau nilai ujian membuat siswa lebih mengutamakan hafalan daripada pemahaman mendalam dan kreatif. Hal ini berakibat pada rendahnya minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, serta mengurangi kesempatan mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Dampak dari permasalahan tersebut adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menghubungkan pengetahuan sejarah dengan konteks yang lebih luas, baik secara pribadi maupun sosial. Siswa menjadi kurang mampu melihat relevansi sejarah dengan tantangan masa kini, yang pada akhirnya mengurangi minat mereka terhadap pembelajaran sejarah itu sendiri. Selain itu, siswa juga cenderung mengalami kesulitan dalam mengembangkan solusi inovatif atau ide-ide baru ketika dihadapkan pada masalah yang kompleks, baik dalam konteks akademik maupun kehidupan sehari-hari.

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

disebabkan oleh beberapa faktor yang saling terkait. Pertama, metode pengajaran yang terlalu berpusat pada hafalan dan instruksi satu arah dapat menghambat eksplorasi ide-ide baru dan berpikir kritis. Ketika siswa tidak diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif atau mengeksplorasi materi dengan cara yang kreatif, mereka cenderung menjadi pasif dan kurang termotivasi. Selain itu, lingkungan belajar yang kurang mendukung, seperti kurangnya kebebasan berekspresi, juga dapat menekan kemampuan siswa untuk berpikir di luar batasan konvensional. Kurangnya dorongan dari pendidik untuk berinovasi atau mencoba pendekatan yang berbeda juga berkontribusi pada rendahnya kreativitas belajar. Faktor lain yang memengaruhi adalah tekanan untuk mencapai nilai tinggi dalam ujian standar, yang sering kali membuat siswa fokus pada pencapaian tujuan akademik yang sempit daripada mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Permasalahan lain yang peneliti temukan yang berkaitan dengan kreativitas belajar siswa di mana saat pembelajaran berlangsung di kelas, siswa jarang bertanya jika mereka mengalami kesulitan memahami materi yang diajarkan. Selain itu, siswa kurang aktif dalam menyampaikan pendapat mereka selama proses belajar, mereka belum dapat mengungkapkan ide-ide mereka sendiri dan terpaku dengan pemikiran orang lain. Kurangnya partisipasi siswa dalam menyampaikan pendapat sering kali disebabkan oleh rasa kurang percaya diri atau ketakutan akan membuat kesalahan di depan teman-teman sekelas. Faktor lain yang berkontribusi adalah minimnya dukungan dari guru untuk menciptakan lingkungan yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam diskusi. Selain itu, metode pembelajaran yang kurang interaktif dan monoton juga dapat menghambat keinginan siswa untuk berpendapat dan berpartisipasi aktif.

Permasalahan lain yang muncul adalah kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media yang terbatas dalam penyampaian materi sejarah membuat siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, yang pada akhirnya dapat menghambat perkembangan kreativitas mereka. Permasalahan lainnya terjadi ketika siswa diberi tugas oleh guru untukk menggali materi, akan tetapi siswa cenderung melakukan *copy paste* dari internet yang merupakan tindakan plagiarisme.

Tindakan *plagiarisme* di kalangan siswa sering kali merupakan masalah serius yang mengganggu integritas akademik dan kualitas pendidikan. Plagiarisme, yaitu tindakan menyalin atau mengklaim karya orang lain sebagai milik sendiri tanpa memberikan kredit yang sesuai, dapat terjadi karena beberapa faktor. Salah satunya adalah kurangnya pemahaman siswa tentang apa itu plagiarisme dan bagaimana cara menghindarinya. Banyak siswa mungkin tidak sepenuhnya memahami pentingnya atribusi dan konsekuensi dari tindakan tersebut. Faktor lain adalah tekanan akademik yang tinggi, yang sering mendorong siswa untuk mencari jalan pintas dalam menyelesaikan tugas atau laporan. Kurangnya keterampilan dalam melakukan penelitian dan menulis dengan benar juga dapat menyebabkan siswa terjerumus dalam plagiarisme, terutama jika mereka tidak memiliki bimbingan yang memadai. Selain itu, kebiasaan buruk seperti ketergantungan pada sumber online tanpa verifikasi yang tepat atau pemahaman yang lemah tentang cara mengutip sumber dengan benar juga berkontribusi pada masalah ini. Mengatasi plagiarisme memerlukan pendekatan yang komprehensif, termasuk pendidikan tentang etika akademik, pembelajaran tentang teknik penelitian dan penulisan yang benar, serta penerapan kebijakan dan alat deteksi plagiarisme yang efektif di institusi pendidikan.

Sebagai inovasi dalam mengatasi masalah dalam pembelajaran sejarah yang dihadapi oleh siswa di Pasundan 3 Bandung, khususnya di kelas XI IPS 5, peneliti ingin menerapkan metode yang meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah yaitu menggunakan aplikasi TikTok bebasis pojek based learning. hal tersebut dapat ditemukan dalam penelitian Sulastriningsih, Agung, dan Musadad (2020, hlm. 96) bahwasannya sejalan dengan hal tersebut adanya intervensi pada pembelajaran *poject* dapat memberikan pendekatan pendidikan melalui pengerjaan proyek nyata atau simulasi yang relevan dengan materi pelajaran. Dalam model ini, siswa merencanakan, mengembangkan, dan menyelesaikan proyek yang menantang untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari. Melalui *poject* yang dibuat, siswa memiliki kesempatan untuk mengungkapkan ide kreatif yang dimiliki, mengembangkan gagasan

mereka, dan menciptakan hal-hal baru bagi diri mereka sendiri. Kreativitas dapat menumbuhkan rasa disiplin dengan memberikan mereka kesempatan untuk mengeksplorasi ide-ide baru, menyelesaikan masalah kompleks, dan mengatur waktu serta tugas mereka secara mandiri dalam proyek yang diberikan (Erisa. H., dkk 2021, hlm. 3). Hal ini tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga memperkuat sikap disiplin, karena siswa harus mengelola proyek mereka dengan baik agar dapat mencapai tujuan yang ditetapkan. Melalui pengalaman ini, siswa tidak hanya meningkatkan kreativitas mereka tetapi juga membangun sikap disiplin yang penting untuk kesuksesan akademik dan profesional mereka di masa depan. Mengelola proyek memerlukan keterampilan organisasi dan komitmen yang tinggi, sehingga siswa belajar untuk menyelesaikan tugas dengan tepat waktu dan dengan standar yang tinggi. Hal ini mengajarkan mereka bagaimana cara menghadapi tantangan dengan cara yang terstruktur dan efektif, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi situasi kompleks di dunia nyata

Adapun *poject* yang akan siswa buat adalah *poject* membuat video melalui aplikasi TikTok. Aplikasi TikTok adalah platform media sosial yang memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan menonton video pendek dengan berbagai fitur kreatif. Diluncurkan pada tahun 2016 oleh *ByteDance*, TikTok telah menjadi salah satu aplikasi paling populer di seluruh dunia, terutama di kalangan generasi muda. Aplikasi ini menawarkan berbagai alat pengeditan yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan musik, efek visual, filter, dan teks ke video mereka, sehingga menghasilkan konten yang menarik dan dinamis. Salah satu fitur utama TikTok adalah algoritme canggihnya yang mampu menyesuaikan konten yang ditampilkan kepada pengguna berdasarkan minat dan interaksi. Fitur "*For You Page*" (FYP) menjadi pusat perhatian karena menampilkan video, meskipun mereka tidak mengikuti pembuat konten tersebut. Selain sebagai platform hiburan, TikTok juga digunakan oleh individu untuk pemasaran, pendidikan, dan pengembangan komunitas.

Dalam konteks pendidikan, TikTok dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk menciptakan konten belajar yang menarik, memperkenalkan konsep-konsep baru dengan cara yang interaktif dan mudah diingat. Namun, penting untuk mengelola penggunaan TikTok dengan bijak, mengingat potensi risiko seperti privasi dan ketergantungan pada media sosial. Aplikasi TikTok memiliki beberapa manfaat bagi pembelajaran sejarah, terutama dalam konteks pendidikan modern. TikTok memungkinkan penyampaian materi sejarah secara kreatif dan menarik melalui video pendek, yang dapat membantu siswa memahami konsep sejarah dengan lebih mudah dan menyenangkan. Platform ini mendukung pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa dapat membuat konten sejarah mereka sendiri, seperti menceritakan kembali peristiwa sejarah atau mengulas tokoh-tokoh penting, sehingga meningkatkan keterlibatan dan kreativitas. TikTok dapat menjadi alat untuk mempromosikan diskusi dan kolaborasi di antara siswa.

Siswa dapat membuat video 15 detik pada aplikasi TikTok dengan maksimal sampai 10 menit dengan memberikan kesan video yang unik dan menarik. Kemudian selama proses menyusun naskah cerita untuk membuat video TikTok, siswa juga diajarkan untuk menghindari plagiarisme. Selain itu, melalui *poject* pembuatan video TikTok, siswa dapat mengembangkan keluwesan (*flexibility*) dan kemampuan untuk memerinci (*elaboration*) cerita dengan lebih mendalam. Hal tersebut didukung oleh pendapat (ByteDance, 2016) bahwa TikTok adalah untuk menginspirasi kreativitas siswa dan membawa sukacita. Model pembelajaran PJBL dapat meningkatkann rasa dan keinginan belajar dengan memberikan mereka peran aktif dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi minat pribadi, dan menerapkan pengetahuan secara langsung dalam proyek nyata.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti ingin mengembangkan kreativitas siswa berbasis *Project Based Learning* melalui media aplikasi TikTok yang mengacu pada penelitian tindakan kelas dengan mengangkat 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)" untuk mengukur lebih lanjut sejauh mana tingkat kreativitas siswa Berbasis *Project Based Learning* melalui penggunaan media aplikasi TikTok dalam pembelajaran sejarah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "**Bagaimana Penggunaan Aplikasi TikTok Berbasis *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah pada siswa kelas XI IPS 5 Pasundan 3 Bandung**? Peneliti merinci pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi TikTok berbasis *Project Based Learning* sebagai upaya dalam meningkatkan kreativitas siswa ketika dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 5?
2. Bagaimana menerapkan aplikasi TikTok berbasis *Project Based Learning* sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 5?
3. Bagaimana hasil peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah setelah menggunakan aplikasi TikTok berbasis *Project Based Learning* di kelas XI IPS 5?
4. Bagaimana hambatan yang dihadapi oleh siswa maupun peneliti serta upaya yang dilakukan dalam mengatasi hambatan dalam penggunaan aplikasi TikTok berbasis *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas pada siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 5?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada uraian point rumusan masalah diatas, adapun beberapa tujuan peneliti dalam penelitian ini ialah untuk melihat peningkatkan pemahaman materi Sejarah pada siswa di kelas XI IPS 5 melalui penggunaan aplikasi TikTok. Khususnya, tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Mendeskripsikan perancangan aplikasi TikTok berbasis *Project Based Learning* dalam upaya meningkatkan kreativitas pada siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 5 Pasundan 3 Bandung.
2. Menjelaskan penerapkan aplikasi TikTok berbasis *Project Based Learning* sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas pada siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 5 Pasundan 3 Bandung.
3. Memaparkan hasil peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran setelah menggunakan aplikasi TikTok berbasis *Project Based Learning* di kelas XI IPS 5 Pasundan 3 Bandung.
4. Mendeskripsikan hambatan yang dihadapi oleh siswa maupun guru serta upaya yang dilakukan dalam penggunaan aplikasi TikTok berbasis *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas pada siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 5 Pasundan 3 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasakan uraian rumusan masalah dan tujuan di atas, adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
   a. Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan literatur mengenai pembelajaran berbasis proyek dan penggunaan teknologi digital dalam pendidikan, khususnya dalam konteks Pembelajaran Sejarah di kelas XI IPS 5 Pasundan 3 Bandung.
   b. Secara teoritis, manfaat penelitian ini memperkaya pemahaman tentang bagaimana aplikasi TikTok dapat diintegrasikan dengan metode Project Based Learning untuk mendorong kreativitas siswa, sekaligus memberikan pandangan baru tentang penggunaan media sosial sebagai alat pendidikan yang efektif teruttama dalam Pembelajaran Sejarah di kelas XI IPS 5 Pasundan 3 Bandung.
2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Peneliti dapat menjadikan penggunaan aplikasi TikTok sebagai alternative guna meningkatkan kreativitas pada siswa dalam pembelajaran sejarah.

b. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai referensi baru untuk program yang berkenaan dengan penggunaan aplikasi TikTok untuk meningkatkan kretifitas pada siswa dalam pembelajaran sejarah.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam upaya penulisan skripsi ini, peneliti mengacu pada pedoman Karya Tulis Ilmiah UPI Tahun 2021 sebagai substansi penelitian. Sistematika penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan. Bab ini memaparkan dasar-dasar penelitian, dimulai dari pengenalan topik dan permasalahan yang menjadi fokus penelitian. Terdiri dari latar belakang yang menjelaskan konteks dan urgensi penelitian, perumusan masalah yang merumuskan pertanyaan penelitian, tujuan penelitian yang menyatakan apa yang ingin dicapai, serta manfaat penelitian yang menjelaskan kontribusi teoretis dan praktis dari penelitian ini.

Pada BAB II Kajian Pustaka. Bab ini mengkaji literatur yang relevan dengan topik penelitian. Berisi tinjauan teori-teori yang mendasari penelitian, serta ulasan penelitian terdahulu yang berkaitan. Pada bab ini, peneliti mengidentifikasi celah atau kekurangan dalam literatur yang ada, sehingga memperjelas posisi penelitian dalam konteks akademik. Pembahasan dalam bab ini bersifat kritis dan mendalam, menyoroti hubungan antara teori dan fokus dalam melakukan penelitian.

BAB III Metode Penelitian, bab ini akan menuangkan uraian metode yang digunakan secara terperinci. Mencakup desain penelitian, yang menjelaskan tipe

penelitian, populasi dan sampel, serta teknik pengumpulan data seperti wawancara, kuesioner, atau observasi, serta metode analisis data yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Bab ini juga menjelaskan prosedur pelaksanaan penelitian dan justifikasi pemilihan metode yang digunakan.

BAB IV Bab ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh dari data yang telah dikumpulkan dan dianalisis. Peneliti menguraikan temuan utama, mengaitkan data yang diperoleh dengan pertanyaan penelitian, serta membahas implikasinya. Di sini, peneliti juga menginterpretasikan hasil dengan mengacu pada teori dan literatur yang dibahas pada bab sebelumnya. Bab ini memberikan jawaban langsung atas rumusan masalah yang diajukan. BAB IV pada penelitian ini akan berisi tentang Penggunaan Aplikasi TikTok Berbasis *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas pada siswa kelas XI IPS 5 Pasundan 3 Bandung.

BAB V Simpulan dan Rekomendasi. Bab terakhir ini merangkum hasil penelitian, menegaskan jawaban atas pertanyaan penelitian, dan menarik kesimpulan yang relevan. Selain itu, bab ini juga memberikan saran untuk penelitian selanjutnya, baik yang terkait dengan pengembangan teori maupun penerapan praktis. Saran-saran ini diarahkan untuk memberikan masukan kepada peneliti lain atau praktisi di bidang terkait.