

Research Article



Profil Keterampilan Kreativitas dan Inovasi Pada Produk Peserta Didik Berbantuan Aplikasi *Tiktok* Di MAN 2 Kota Sukabumi

(Profile of Creativity and Innovation Skills on Student Products Assisted by The Tiktok Application in MAN 2 Sukabumi)

Fifi Fitrianty Ellya*, Billyardi Ramdhan, Jujun Ratnasari

Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi

I. R. Syamsudin, S. H. No. 50 Sukabumi 43113 – Indonesia

*Corresponding Author: fififitrianty009@ummi.ac.id

Informasi Artikel	ABSTRACT
Submit: 21 – 06 – 2021 Diterima: 29 – 08 – 2021 Dipublikasikan: 29 – 09 – 2021	<p><i>This study aims to determine the profile of students' creativity and innovation skills carried out in MAN 2 Sukabumi in April in the second week of 2021. This research was conducted using descriptive research methods with a quantitative approach. The sample used in this study used 2 class XI in MAN 2 Sukabumi, totaling 70 students who has been determined by simple random sampling. The instrument used was the Tiktok video assessment rubric which was developed from Frika (2016). The research data were analyzed quantitatively. The results showed that 2 class XI in MAN 2 Sukabumi City. In comparison, gender had no show differences on students' creative thinking skills. Creativity and innovation skills based on the video made by class XI IPA A, almost all groups get a score of 80 in the "very creative" category. Class XI IPA C, there are 5 groups scored above 80 categorizes "very creative" and 2 groups scored above 70 categorized "creative".</i></p> <p>Key words: <i>Tiktok, Creativity and Innovation</i></p>
Penerbit	ABSTRAK
Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Jambi, Jambi- Indonesia	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui profil keterampilan kreativitas dan inovasi peserta didik yang dilaksanakan di MAN 2 Kota Sukabumi pada bulan April di minggu kedua tahun 2021. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan 2 kelas XI di MAN 2 Kota Sukabumi berjumlah 70 peserta didik yang sudah ditentukan secara simple random sampling. Instrumen yang digunakan yaitu rubrik penilaian video Tiktok yang dikembangkan dari Frika (2016). Data penelitian dianalisis secara kuantitatif. Hasil dari penelitian didapat bahwa 2 kelas XI di MAN 2 Kota Sukabumi, pada perolehan perbandingan gender tidak menunjukkan perbedaan pada keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Keterampilan kreativitas dan inovasi berdasarkan video yang dibuat. Memiliki hasil bahwa pada kelas XI IPA A, hampir seluruh kelompok mendapatkan nilai 80 dikategorikan "sangat kreatif". Kelas XI IPA C, terdapat 5 kelompok mendapat nilai di atas 80 dikategorikan "sangat kreatif" dan 2 kelompok mendapat nilai di atas 70 dikategorikan "kreatif".</p> <p>Kata kunci: <i>Tiktok, Kreativitas dan Inovasi</i></p>



This BIODIK : Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi is licensed under a [CC BY-NC-SA \(Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Kreativitas dan inovasi 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 dan inovasi 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 (Dwi, 2012) yang menyatakan bahwa, adanya berpikir kreatif dapat menghasilkan ide ataupun gagasan, memikirkan suatu hal dalam dengan sudut pandang yang berbeda yang dapat bersifat imajinatif, mampu menciptakan ide-ide baru. Indikator keterampilan kreativitas dan inovasi yakni: (1) teknik penciptaan ide yang luas; (2) menghasilkan ide baru; (3) elaborasi; (4) menganalisis; dan (5) evaluasi ide dalam memperbaiki dan memaksimalkan usaha-usaha kreatif (Redhana n.d.)

Pada dasarnya, keterampilan kreativitas dan inovasi setiap peserta didik berbeda-beda dan mengaplikasikan hasil penemuan ide baru nya pun berbeda-beda (Kusmijati 2014). Keterampilan kreativitas dan inovasi merupakan salah satu dari keterampilan di abad-21 yang dimana keterampilan kreativitas dan inovasi dapat mengembangkan ide-ide baru dan juga melaksanakan ide-ide baru yang kreatif. Kreativitas dan inovasi positif peserta didik memiliki peranan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, khususnya pada saat di dalam kelas (Widyaningrum n.d, 2016)

Kreativitas dan inovasi peserta didik sangat penting pada saat melakukan pembelajaran. Keterampilan kreativitas dan inovasi ini dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menyampaikan ide-ide atau solusi-solusi baru. Kreativitas dapat dikembangkan dengan baik dilingkungan sekitar yang dimana para orang tua diharuskan memberi kesempatan kepada anaknya dalam mengembangkan atau meningkatkan imajinasinya, hal ini dapat dikembangkan dengan baik jika mendapatkan pembelajaran atau pendidikan dengan baik di rumah. Selain dilingkungan sekitar, guru atau pendidik diharuskan untuk mampu merangsang peserta didik dalam meningkatkan kreativitas dan inovasinya pada saat melakukan pembelajaran (Zubaidah, 2017)

Peningkatan kreativitas dan inovasi peserta didik dapat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dapat merangsang berpikir kreatif peserta didik dengan cara melakukan pembelajaran yang bebas, terbuka, dan positif (Pamungkas, Subali, and Lunuwih 2017). Proses saat pendidik atau guru menyampaikan informasi pembelajaran, dapat dengan mudah tersampaikan jika menggunakan media pembelajaran yang sedang digemari oleh kaum milenial saat ini. (Zaenal, Sukarya; Ramdhan, B; Widikrama 2016) mengungkapkan bahwa, media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam menciptakan komunikasi antar pendidik dan peserta didik yang interaktif. Hal ini jelas akan berdampak positif pada pembelajaran agar pendidik dapat memberi saran pada peserta didik, sehingga peserta didik mampu dalam menciptakan ide-ide kreatif dan inovatif berdasarkan saran yang diberikan (Ratna, Rena Dwi; Ratnasari, Jujun; Ramdhan 2019).

Pemanfaatan aplikasi yang sedang digemari oleh kaum milenial saat ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan dapat menumbuhkan kreativitas dan juga inovasi siswa dalam pembelajaran. Aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang relevan atau yang sesuai dengan kegemaran kaum milenial saat ini, yaitu aplikasi Tiktok. Guru dapat menginstruksikan peserta didik untuk memanfaatkan media aplikasi Tiktok dalam pembuatan video mengenai materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat berkreasi sedemikian rupa dengan kreatif

dan inovatif. Video yang sudah dihasilkan oleh peserta didik diunggah melalui media aplikasi Tiktok, sehingga video tersebut akan bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain.

Aplikasi tiktok salah satu platform video musik yang diluncurkan dari negara Tiongkok pada bulan September tahun 2016 (Aji, Wisnu Nugroho; Bambang 2020). Aplikasi Tiktok ini, kebanyakan digunakan atau dipakai oleh anak-anak milenial, pada usia sekolah atau yang kita sebut dengan generasi Z (Aji et al. 2018). Aplikasi Tiktok ini dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menghasilkan atau mengembangkan ide-ide yang menarik.

Penggunaan media pembelajaran aplikasi Tiktok ini peserta didik dapat menghasilkan sebuah produk berupa video yang menarik yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui profil keterampilan kreativitas dan inovasi peserta didik dalam pembelajaran dengan membuat video menggunakan media pembelajaran aplikasi Tiktok.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 173 peserta didik dari kelas XI MAN 2 Kota Sukabumi yang mempelajari mata pelajaran biologi dan mempelajari materi system pernapasan. Sampel pada penelitian ini berjumlah 70 peserta didik yang di bagi menjadi beberapa kelompok, kelas XI IPA A (34 siswa) menjadi 7 kelompok dan kelas XI IPA C (36 siswa) menjadi 7 kelompok di MAN 2 Kota Sukabumi yang mempelajari mata pelajaran biologi dan juga sudah mendapatkan materi sistem pernapasan manusia. Teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara Random atau dipilih secara acak, yang dimana pemilihan sampel nya ini tidak melihat atau memperhatikan strata yang terdapat di dalam populasi (Sugiyono, 2017).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan peneliti mengisi rubrik penilaian produk berdasarkan produk yang dihasilkan oleh peserta didik dan peserta didik mengisi angket kreativitas dan inovasi yang diturunkan dari 5 indikator: (1) teknik penciptaan ide yang luas; (2) menghasilkan ide baru; (3) elaborasi; (4) menganalisis; dan (5) evaluasi ide dalam memperbaiki dan memaksimalkan usaha-usaha kreatif, angket kreativitas dan inovasi ini memiliki 8 butir pertanyaan (pertanyaan positif berjumlah 6 dan pertanyaan negative berjumlah 2). Rubrik yang digunakan berjumlah 8 aspek penilaian yang dimana aspek penilaian ini diturunkan berdasarkan indikator dari kreativitas dan inovasi (Tabel 1).

Tabel 1. Rubrik Keterampilan Kreativitas dan Inovasi

Aspek	Skor	Kriteria
Teknik Penciptaan Ide Yang Luas	1	Pengambilan angle, isi materi dan music, posisi kamera, editing tidak sesuai
	2	Pengambilan angle, isi materi dan musik yang dipadukan dengan menarik, posisi kamera dan editing tidak sesuai
	3	Pengambilan angle, isi materi dan musik, posisi kamera yang baik dan sesuai, editing yang tidak rapih
	4	Pengambilan angle, editing, isi materi dan musik, dan posisi kamera yang sesuai dan menarik
Menghasilkan Ide Baru	1	Menjiplak hasil video orang lain
	2	Menggabungkan ide sendiri dan video yang sudah ada
	3	Menghasilkan ide kreatif dan inovatif , tidak sesuai dengan materi
	4	Menghasilkan ide kreatif secara original, dan sesuai dengan materi
Elaborasi	1	Tidak menanggapi teman, penjelasan materi, menyusun laporan yang tidak jelas dan tidak

		sesuai
	2	Menanggapi teman, penjelasan materi dan menyusun laporan yang tidak jelas dan tidak sesuai
	3	Menanggapi teman, penjelasan materi jelas, laporan yang tidak sesuai dengan video
	4	Menanggapi teman, penjelasan materi jelas, laporan tertulis sesuai dengan video yang dibuat,
Menganalisis	1	Isi materi dan musik tidak jelas, laporan tidak sesuai, tidak memahami video yang dibuat
	2	Isi materi dan musik kurang jelas, laporan tidak sesuai, memahami video yang sudah dibuat
	3	Isi materi dan musik jelas, laporan sesuai, tidak memahami video yang sudah dibuat
	4	Isi materi dan musik jelas, laporan sesuai, memahami video yang sudah dibuat
Evaluasi Ide dalam Memperbaiki dan Memaksimalkan Usaha-Usaha Kreatif	1	Tidak mengevaluasi laporan, tidak melakukan perbaikan, tidak adanya perbaikan yang lebih baik
	2	Mengevaluasi laporan, tidak melakukan perbaikan, tidak ada perbaikan yang lebih baik
	3	Mengevaluasi laporan, melakukan perbaikan, tidak ada perbaikan yang lebih baik
	4	Mengevaluasi laporan, melakukan perbaikan, ada perbaikan yang lebih baik

Dimodifikasi dan Dikembangkan dari (Mukharomah 2016)

Keterampilan kreativitas dan inovasi diukur menggunakan angket yang di isi oleh peserta didik. Interval kategori dari keterampilan kreativitas dan inovasi disajikan pada Tabel 2.

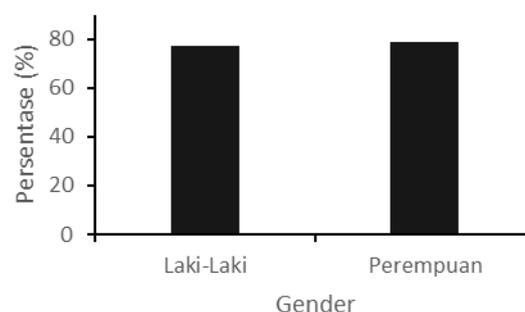
Tabel 2. Kategori Keterampilan Kreativitas dan Inovasi

Interval	Kategori
80 – 100	Sangat kreatif
66 – 79	Kreatif
56 – 65	Cukup kreatif
≤ 55	Kurang kreatif

Sumber: (Fitriani 2016)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan, keterampilan kreativitas dan inovatif peserta didik di kelas XI IPA A dan XI IPA C di MAN 2 Kota Sukabumi dengan berbantuan media aplikasi Tiktok berupa video. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas dan inovasi siswa dalam pembelajaran.



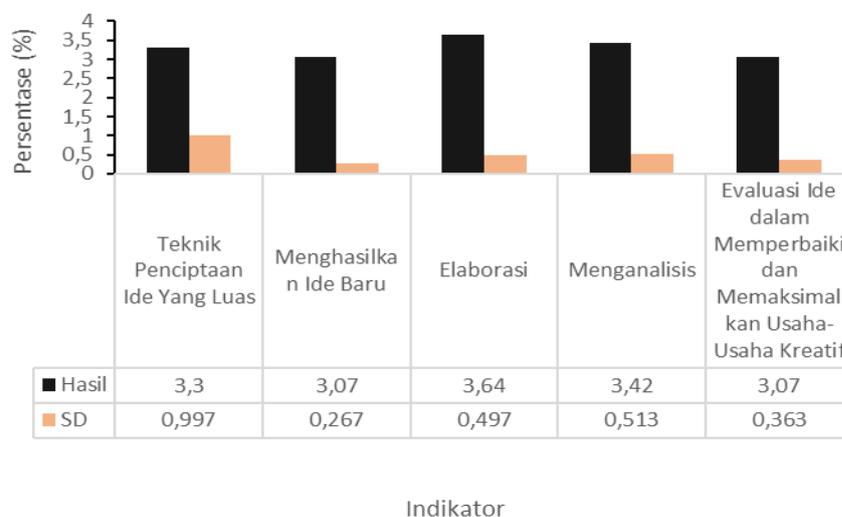
Gambar 1. Perbandingan Hasil Angket Berdasarkan Gender

Berdasarkan Gambar 1, dapat dilihat bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil angket kreativitas dan inovasi berdasarkan gender yaitu masih berkisar angka 7. Dapat dilihat pada data di atas, bahwa pada pria terdapat pada 77,43, untuk jenis kelamin perempuan terdapat pada 78,90. Berdasarkan hasil yang didapat diketahui bahwa, jenis kelamin tidak menunjukkan perbedaan hasil perolehan angket kreativitas dan inovasi. Untuk menunjukkan signifikansi perbedaan dapat dilihat pada perolehan Uji T dengan menggunakan SPSS pada perbandingan gender.

**Tabel 3. Perolehan Hasil Uji T Gender
 Independent Samples Test**

		Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Angket Gender	Equal variances assumed	.257	-.850	68	.398
Kreativitas dan Inovasi	Equal variances not assumed		-.917	34.313	.366

Berdasarkan Tabel 3, dapat dilihat dari Sig, (2-tailed) bahwa hasil yang didapat dari perolehan uji T ini mendapatkan nilai 0,398 yang artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara perolehan angket kreativitas dan inovasi berdasarkan gender. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Suprpto; Zubaidah 2018) yang menyatakan bahwa, gender tidak menunjukkan perbedaan keterampilan berpikir kreatif peserta didik, yang dimana keterampilan kreatif antara peserta didik laki-laki dan perempuan berpotensi sama. Adapun hasil dari perbedaan nilai yang telah diperoleh berdasarkan indikator Kreativitas dan Inovasi penilaian video peserta didik, dapat dilihat pada gambar 2.

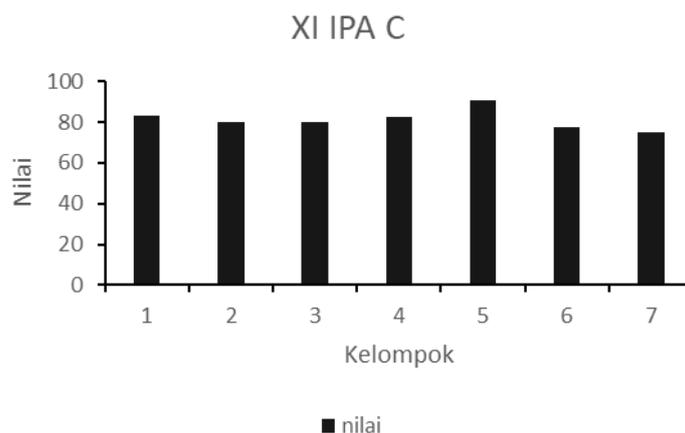


Gambar 2. Diagram Perolehan Rata-Rata Peserta Didik Dalam Penilaian Video Berdasarkan Indikator Kreativitas dan Inovasi

Berdasarkan Gambar 2, dapat dilihat bahwa perolehan peserta didik dalam penilaian video berdasarkan indikator kreativitas dan inovasi berbeda-beda. Namun, dapat dilihat bahwa perolehan rata-rata disetiap indikator tidak terdapat perbandingan yang jauh. Pada indikator 1, yaitu (Teknik Penciptaan Ide Yang Luas) mendapatkan 3,3, pada indikator ke 2 (Menghasilkan Ide Baru) mendapatkan 3,07, indikator ke 3 (Elaborasi) mendapatkan 3,64, indikator ke 4 (Menganalisis) mendapatkan 3,42, dan inikator ke 5 (Evaluasi Ide dalam Memperbaiki dan Memaksimalkan Usaha-Usaha Kreatif) mendapatkan 3,07. Perolehan tertinggi berada pada indikator ke 3, yaitu pada Elaborasi. Hal ini dikarenakan peserta didik telah memahami konsep dari materi kapasitas paru-paru yang telah diberikan, sehingga peserta didik mampu memberikan penjelasan materi dengan jelas.

Adapun perolehan standar deviasi per indicator. Pada indikator 1 mendapat standar deviasi dengan nilai 0,997, indikator 2 mendapatkan 0,267, indikator 3 mendapatkan 0,497, indikator 4 mendapatkan 0,513, dan inikator 5 mendapatkan 0,363. Secara keseluruhan, perolehan standar deviasi di setiap indikator di atas 0,05 yang artinya data dari sampel yang digunakan bervariasi dari rata-rata yang diperolehnya.

Adapun hasil penilaian kreativitas dan inovasi peserta didik pada 2 kelas XI di MAN 2 Kota Sukabumi mendapat kategori “sangat kreatif” dan kategori “kreatif”, karena kedua kelas tersebut mendapatkan nilai di atas 75 sehingga dapat diketahui bahwa 2 kelas XI mendapatkan hasil yang baik. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 3 yang merupakan grafik hasil dari penilaian video menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Tiktok yang telah peserta didik buat mengenai uji kapasitas paru-paru. Penilaian video ini dilandasi dari 5 indikator keterampilan kreativitas dan inovasi. Berikut ini merupakan grafik hasil penilaian video dari 7 kelompok di kelas XI IPA C.

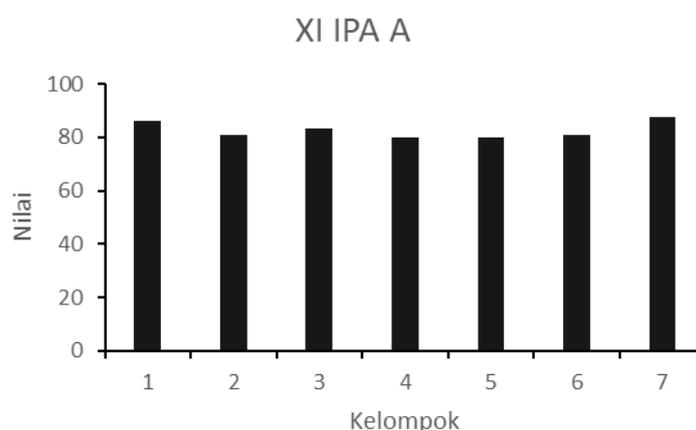


Gambar 3. Diagram Penilaian Kelompok Keterampilan Kreativitas dan Inovasi XI IPA C

Berdasarkan Gambar 3, dapat dilihat bahwa terdapat beberapa kelompok yang mendapatkan nilai di atas 80 dengan kategori sangat kreatif, dan terdapat 2 kelompok yang mendapatkan kategori kreatif. Pada kelompok 1 mendapatkan nilai sebesar 83 yang masuk dalam kategori sangat kreatif, kelompok 2 mendapatkan nilai sebesar 80 termasuk ke dalam kategori sangat kreatif, kelompok 3 juga mendapatkan hasil sebesar 80 yang juga termasuk ke dalam kategori sangat kreatif,

kelompok 4 mendapatkan nilai hasil sebesar 82,5 termasuk dalam kategori sangat kreatif, kelompok 5 mendapatkan nilai hasil sebesar 91 termasuk dalam kategori sangat kreatif, kelompok 6 mendapatkan nilai hasil sebesar 77,5 termasuk dalam kategori kreatif, dan kelompok 7 mendapatkan nilai hasil sebesar 75 termasuk kedalam kategori kreatif.

Selain grafik penilaian video kelas XI IPA C, di bawah ini terdapat pula grafik hasil penilaian video dari 7 kelompok di kelas XI IPA A.



Gambar 4. Diagram Penilaian Kelompok Keterampilan Kreativitas dan Inovasi XI IPA A

Berdasarkan Gambar 4, dapat dilihat bahwa kelompok 1 mendapatkan hasil sebesar 86, kelompok 2 mendapatkan nilai sebesar sebesar 80, kelompok 3 mendapatkan nilai sebesar sebesar 83,5, kelompok 4 mendapatkan nilai sebesar sebesar 80, kelompok 5 mendapatkan nilai sebesar sebesar 80, kelompok 6 mendapatkan nilai sebesar sebesar 80, dan kelompok 7 mendapatkan nilai sebesar sebesar 87,5. Dapat dilihat dari hasil yang di dapat dari penilaian video Tiktok masing-masing kelompok, semua kelompok mendapatkan hasil dengan kategori sangat kreatif.

Nilai yang diperoleh dari penilaian video yang peserta didik kelas XI IPA A dan XI IPA C, MAN 2 Kota Sukabumi pada materi sistem pernapasan sudah mendapatkan hasil dengan kategori “sangat kreatif” dan kategori “kreatif” dengan nilai di atas 75. Hal ini dikarenakan peserta didik diminta untuk mengekspresikan ide-ide kreatif nya. Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukan penelitian dalam pembuatan video dengan menggunakan aplikasi Tiktok ini yang didasari dengan permasalahan yang sudah ditampilkan oleh pendidik, sehingga peserta didik dapat dengan bebas mengeluarkan ide-ide menarik nya dan dapat membuat dan menghasilkan produk berupa video yang kreatif dan inovatif sesuai dengan permasalahan yang sudah ditentukan, baik dari pemilihan musik, transisi video, maupun menampilkan hal-hal unik dan menarik di dalam videonya. Hal ini sejalan dengan (Handoko 2017), bahwa keterampilan kreativitas dan inovasi didapat dari konsep-konsep yang telah peserta didik dapatkan yang selanjutnya konsep-konsep tersebut dapat diaplikasikan atau dapat ditumpahkan peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang telah disajikan.

Banyak kelompok peserta didik yang memiliki nilai yang tinggi, hal ini dapat disebabkan karena rasa ingin tahu peserta didik yang tinggi. Khususnya pada mata pelajaran biologi dengan materi sistem pernapasan, yang dimana peserta didik dapat menemukan hal-hal yang menarik yang peserta didik tidak ketahui sebelumnya. Keterampilan kreativitas dan inovasi peserta didik dapat ditingkatkan dengan macam-macam cara, baik dengan model pembelajaran ataupun dengan media pembelajaran yang

digunakan yang sesuai dengan menyesuaikan hal yang digemari oleh anak zaman milenial saat ini. Pendidik juga diharuskan untuk mampu merangsang kreativitas dan inovasi peserta didik dapat muncul, sehingga peserta didik dapat menemukan hal-hal baru yang menarik dan juga kreatif.

Dengan hasil keseluruhan yang didapat dari penilaian video yang telah peserta didik lakukan pada materi uji kapasitas paru-paru yang ditugaskan oleh pendidik kepada peserta didik, peserta didik dapat memanfaatkan fitur pada Tiktok seperti transisi, penambahan gambar, penambahan musik yang disesuaikan dengan materi yang dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik sehingga peserta didik dapat menghasilkan ide-ide yang kreatif dan inovatif., ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki keterampilan kreativitas dan inovasi yang tinggi dalam pembelajaran. (Aji, Wisnu Nugroho; Bambang 2020), menyatakan bahwa media aplikasi Tiktok ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik karena aplikasi Tiktok saat ini menjadi aplikasi yang sedang digemari oleh kaum milenial saat ini. Kreativitas dan inovasi peserta didik dirangsang dengan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Tiktok dan juga peserta didik dapat paham dan juga mengerti mengenai konsep permasalahan yang disajikan oleh pendidik mengenai uji kapasitas paru-paru karena peserta didik yang melakukan konsep-konsep yang telah didapatnya secara mandiri dengan instruksi yang diberikan oleh pendidik.

SIMPULAN

Profil keterampilan kreativitas dan inovasi peserta didik kelas XI IPA dan XI IPA C di MAN 2 Kota Sukabumi berbantuan aplikasi Tiktok pada mata pelajaran biologi dengan materi sistem pernapasan termasuk ke dalam kategori “sangat kreatif” dan juga kategori “kreatif”, dengan pendapatan nilai di atas 75. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik di kelas XI IPA A dan XI IPA C mampu memanfaatkan aplikasi Tiktok sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mengeluarkan ide-ide menarik nya sehingga dapat menghasilkan video kapasitas paru-paru yang kreatif dan inovatif. Perbedaan gender tidak menunjukkan perbedaan dalam tercapainya keterampilan kreativitas dan inovasi pada pembelajaran. Penggunaan uji T dengan menggunakan SPSS memiliki hasil bahwa perolehan angket kreativitas dan inovasi berdasarkan gender memiliki perbedaan yang signifikan karena memperoleh nilai 0,398. Nilai yang telah diperoleh berdasarkan indikator Kreativitas dan Inovasi penilaian video peserta didik yang paling tinggi pada indikator ke 3 (Elaborasi). Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan disesuaikan dengan kegemaran anak milenial saat ini dapat membantu memunculkan kreativitas dan inovasi peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat menghasilkan sebuah ide baru yang menarik dan juga dapat menghasilkan produk yang kreatif dan inovatif.

RUJUKAN

- Aji, Wisnu Nugroho; Bambang, Dwi. (2020). “Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra.” VI(2): 147–57.
- Aji, Wisnu Nugroho, Universitas Widya, Dharma Klaten, and Aplikasi Tik Tok. (2018). “Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia.” 431: 431–40.
- Fitriani, Silvia. (2016). “Pengembangan Rubrik Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Pada Mata Kuliah Kalkulus Lanjut.” *Universitas Batanghari*: 60–67.
- Handoko, Hendri. (2017). “Pembentukan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika Model Savi Berbasis Discovery Strategy Materi Dimensi Tiga Kelas X.” *EduMa* 6(1): 85–95.

- Kontekstual, Dalam Pembelajaran. (2012). "PERANAN KREATIVITAS SISWA TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH FISIKA DALAM PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL Dwi Sambada." 2(2): 37–47.
- Kusmijati, Neneng. (2014). "PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DI SMP NEGERI 2." III: 103–10.
- Mukharomah, Esti Frika; Supriyono. (2016). "Pengembangan Instrumen Penilaian Produk Dalam Kurikulum 2013 Pada Materi Pemanasan Global Kelas XI SMA." *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)* 05(03): 27–31.
- Pamungkas, Aji, Bambang Subali, and Suharto Lunuwih. (2017). "Implementasi Model Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Implementation of Science Learning Model Based on Local Wisdom to Improve Creativity and Student Learning Outcomes." 3(2): 118–27.
- Ratna, Rena Dwi; Ratnasari, Jujun; Ramdhan, Ramdhan. (2019). "Pengaruh Field Trip Berbasis Scientific Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sma." *Utile Jurnal Kependidikan*: 86–97.
- Redhana, I Wayan. "2239 MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN ABAD KE-21 DALAM."
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprpto; Zubaidah, Siti. (2018). "Pengaruh Gender Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Biologi." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* (1): 325–29.
- Widyaningrum, Heny Kusuma. "Pentingnya Strategi Pembelajaran Inovatif Dalam Menghadapi Kreativitas Siswa Di Masa Depan." (2016): 268–77.
- Zaenal, Sukarya; Ramdhan, B; Widikrama, C. (2016). "Analisis Keaktifan Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Facebook." *Utile Jurnal Kependidikan*: 72–80.
- Zubaidah, Siti, and Universitas Negeri Malang. (2017). "Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran." (December 2016).