

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi, kemajuan teknologi membawa perubahan besar dan mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs), seperti peningkatan pendidikan, kesempatan kerja layak, inovasi berkelanjutan, serta pemerataan akses yang adil bagi masyarakat.¹ Memasuki abad ke-21 kemajuan teknologi telah memasuki berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali di bidang pendidikan. Pada abad ke-21, pendidikan nasional bertujuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa, yaitu masyarakat Indonesia yang sejahtera dan bahagia, dengan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa lain dalam dunia global. Pendidikan di Indonesia dari masa ke masa diharapkan memiliki tujuan untuk dapat mengembangkan potensi individu siswa sehingga memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengembangkan potensi dan kemampuan secara alami.² Sejalan dengan itu, kemajuan teknologi yang berkembang pesat juga membawa implikasi langsung pada dunia pendidikan, sehingga proses pembelajaran perlu menyesuaikan diri dengan perubahan zaman dan kebutuhan siswa.

¹ Erlinnawati, Aulia, and Eko Purwanto. "Peran teknologi dan komunikasi dalam manajemen pembangunan berkelanjutan." *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital* 1.4 (2024): 11.

² Ika Chastanti et al., *Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Teknologi Untuk Peningkatan Kualitas Pendidikan, Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2017, [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf).

Perkembangan teknologi yang pesat berdampak besar pada pendidikan, sehingga pembelajaran harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Hal ini tentu menyebabkan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran selalu berubah dan harus disesuaikan dengan perkembangan zaman. Tentu saja hal ini melibatkan perubahan pembelajaran, metode mengajar, dan pemanfaatan teknologi agar siswa dapat belajar secara efektif.³ Berhubung dengan semakin banyaknya penggunaan teknologi saat ini, membuat kehadirannya dimanfaatkan untuk berbagai macam hal, salah satunya yaitu dijadikan sebagai media edukasi pendidikan.

Perkembangan teknologi di era modern telah melahirkan berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui pemanfaatan media edukatif. Media ini tidak hanya berperan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga menjadi alat yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan penggunaan media edukatif, guru dapat menyampaikan materi secara lebih kreatif dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa.⁴ Salah satu bentuk penerapannya yang kini banyak digunakan adalah platform TikTok, yang mampu menghadirkan pembelajaran berbasis visualisasi menarik sekaligus mengaitkannya dengan isu-isu lingkungan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Fenomena media

³ Chastanti et al. Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Teknologi untuk Peningkatan Kualitas Pendidikan.

⁴ Nilna Muna F.H. "Pengaruh Aplikasi TikTok Terhadap Akhlak Mahmudah dan Akhlak Mazmumah Siswa MTsN 10 Blitar" (Skripsi, UIN SAYYID ALI RAHMATULLAH, 2025), hlm 4

edukatif TikTok tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga telah berkembang menjadi media pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan serta menyuarakan isu-isu lingkungan kepada masyarakat luas.⁵ Melalui video singkat yang kreatif dan mudah dipahami, berbagai konten tentang pencemaran sungai, penumpukan sampah plastik, hingga perubahan iklim mampu menarik perhatian generasi muda. Tren ini menunjukkan bahwa media sosial berperan penting dalam membangun kesadaran mengenai permasalahan lingkungan yang semakin mendesak. Edukasi melalui TikTok mendorong siswa tidak hanya memahami konsep lingkungan secara akademis di kelas, tetapi juga menyadari realitas yang terjadi di sekitarnya, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpikir kreatif dalam mencari solusi sekaligus meningkatkan kepedulian terhadap keberlanjutan lingkungan.⁶ Sejalan dengan itu, pemanfaatan TikTok sebagai media edukasi lingkungan dapat dikaitkan langsung dengan pembelajaran IPA, karena mata pelajaran ini membahas fenomena alam dan permasalahan lingkungan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang

⁵ Fadillah, Muhammad Rizky. "Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi Tik Tok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa IPS di MTsN 6 Blitar". Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023.

⁶ Dini Puspitasari, Fhena Annisa, and Universitas Aisyiyah Yogyakarta, "Pengaruh Konten Edukasi Lingkungan Pandawara Group Di TikTok Terhadap Keterlibatan Audiens (Like , Share , Comment) Dan Penyebaran Pesan Pada Generasi Z" 2, no. 03 (2025): 202–14, <https://doi.org/10.58812/sish.v2.i03>.

sekolah dasar sampai sekolah menengah atas.⁷ Padahal, IPA dekat dengan kehidupan sehari-hari, misalnya ketika siswa mempelajari pencemaran lingkungan yang dapat dikaitkan dengan masalah nyata di sekitar mereka seperti bau sampah rumah tangga, air sungai yang keruh akibat limbah, atau udara sesak karena asap kendaraan. Pencemaran ini berdampak serius terhadap kehidupan masyarakat, mulai dari kerusakan ekosistem hingga gangguan kesehatan seperti penyakit pernapasan atau diare akibat air tercemar. Dengan memahami keterkaitan tersebut, pembelajaran IPA tidak lagi sekedar hafalan konsep, tetapi menjadi sarana untuk menumbuhkan kepedulian dan tanggung jawab siswa terhadap lingkungan, misalnya melalui kebiasaan memilah sampah, mengurangi penggunaan plastik sekali pakai, serta berpartisipasi dalam kegiatan penghijauan. Oleh karena itu, materi pencemaran lingkungan sangat relevan untuk diajarkan dengan pendekatan kontekstual yang menghubungkan teori dengan pengalaman nyata, sehingga mampu mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan peduli terhadap keberlanjutan lingkungan hidup sebagaimana tujuan pendidikan abad ke-21.⁸

Pada praktiknya, proses pembelajaran IPA di sekolah tidak selalu berjalan sesuai harapan. Masalah pada kegiatan pembelajaran yang sering dihadapi oleh MTsN 2 Tulungagung dalam proses pembelajaran yaitu guru

⁷ I Gusti Ayu and Agung Intan, "Analisis Kesulitan Belajar IPA Siswa Pada Materi Usaha Dan Pesawat Sederhana Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di SMP Negeri 4 Singaraja," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia* 7, no. April (2024): 43–54.

⁸ Irwan and Kamarudin, "Analisis Kesulitan Siswa Pada Pembelajaran IPA Kurikulum Merdeka Belajar Belajar Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024): 1249, <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.

hanya membuat media pembelajaran dengan contoh gambar pada buku modul ajar, sehingga siswa tidak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi, menghubungkan konsep, maupun mengembangkan gagasan dari berbagai sudut pandang terhadap materi yang dipelajari.⁹ Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa, yang terlihat dari kurangnya kemampuan siswa dalam memunculkan ide atau gagasan baru, mengajukan pertanyaan yang bervariasi, serta memberikan alternatif penyelesaian terhadap suatu permasalahan IPA yang dihadapi.¹⁰

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif tersebut pada akhirnya berdampak pada rendahnya minat belajar siswa, yang dapat dilihat dari rendahnya minat siswa dalam observasi langsung di kelas pada saat guru mengajar, minimnya partisipasi dalam kegiatan diskusi, serta rendahnya ketertarikan saat diminta mengerjakan aktivitas atau kegiatan.¹¹ Sehingga dapat dilihat bahwa siswa pada saat pembelajaran berlangsung tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan atau menyampaikan materi. Situasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak menyenangkan, membosankan, dan membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi yang diajarkan. Hal ini dapat dilihat dari sikap siswa yang mudah bosan, sering berbicara di luar materi, tampak pasif dalam

⁹ Budiningsih, Satya. "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Proses Pencernaan Makanan Manusia Melalui Model Pembelajaran Travel Agent Pada Siswa Kelas V Semester 1 Sd Negeri 1 Kemiri Tahun Pelajaran 2020/2021". *Jurnal Wawasan Pendidikan* 3.2 (2023): 628-638.

¹⁰ Nadia, Nadia, Dessy Wardiah, and Arief Kuswidyano. "Pengaruh penggunaan media audio visual animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa materi ip." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 2.1 (2022): 133-139.

¹¹ Efendy, Mamang, and Amanda Pasca Rini. "Hubungan antara persepsi siswa tentang kreativitas guru dalam mengajar dengan minat belajar siswa." *Jurnal Psikologi Konseling* 18.1 (2021).

kegiatan pembelajaran, serta membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami konsep yang diajarkan. Hal tersebut menandakan bahwa proses pembelajaran masih bersifat monoton, kurang melibatkan siswa secara aktif, serta belum mampu membangkitkan kreativitas dan minat belajar siswa.¹²

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya keterkaitan yang erat antara kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan penting abad ke-21 yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan global. Kemampuan ini pada dasarnya adalah proses mental untuk menghasilkan berbagai kemungkinan solusi, gagasan orisinal, dan pendekatan baru dalam memecahkan masalah.¹³ Dalam konteks pendidikan, berpikir kreatif tidak hanya terbatas pada imajinasi, tetapi juga mencakup kemampuan menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan situasi nyata sehingga lahir ide-ide yang inovatif dan bermanfaat. Siswa dengan kemampuan berpikir kreatif mampu melihat suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda, menyusun alternatif solusi, serta berani mencoba hal-hal baru. Lebih jauh, berpikir kreatif menjadi bagian aspek penting dalam pembelajaran IPA karena banyak materi menuntut siswa untuk mengaitkan konsep-konsep abstrak dengan fenomena kehidupan sehari-hari. Oleh

¹² Nasir, Muh, et al. "Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMAN 5 Kota Bima." *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6.1 (2023): 289-296.

¹³ Mirna Yustiani Ningsih, Nur Efendi, and Septi Budi Sartika, "Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Berpikir Kreatif Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA," *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)* 2, no. 2 (2021): 42–51.

karena itu, guru berperan penting dalam merancang strategi pembelajaran yang dapat menstimulasi kreativitas siswa, misalnya melalui model pembelajaran berbasis masalah atau berbasis proyek.¹⁴

Kemampuan berpikir kreatif tersebut tidak dapat berkembang secara optimal tanpa adanya minat belajar yang tinggi dari siswa. Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam proses pendidikan karena minat yang tinggi mendorong siswa untuk mengeksplorasi, memahami materi, dan meningkatkan motivasi dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹⁵ Dalam konteks pendidikan, minat belajar dapat dipahami sebagai ketertarikan dan keinginan individu untuk mempelajari sesuatu, baik secara formal di sekolah maupun dalam pembelajaran mandiri, yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Semakin tinggi minat belajar siswa, semakin besar pula peluang mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif.¹⁶ Upaya dalam meningkatkan berpikir kreatif dan minat belajar siswa dalam pembelajaran salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik.

Model pembelajaran yang menarik adalah *Problem Based Learning* (PBL), karena model *Problem Based Learning* atau

¹⁴ Ima Ishlahul 'Adiilah and Yuyun Dwi Haryanti, "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA," *Papanda Journal of Mathematics and Science Research* 2, no. 1 (2023): 49–56.

¹⁵ Ilato, Rosman, and Boby R. Payu. "Pengaruh pemanfaatan teknologi informasi terhadap minat belajar siswa." *Jambura Economic Education Journal* 2.2 (2020): 70-79.

¹⁶ Yuniarto, Bonifatius Sigit, and Siti Rochmiyati. "Peningkatan minat belajar dan kreativitas melalui *project based learning* pada siswa kelas V SDN Sariharjo." *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 6.2 (2022): 226-235.

pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menyajikan masalah sehingga menstimulasi siswa untuk belajar berfikir kreatif di dalam kelas siswa bekerja sama membentuk tim serta berkelompok untuk memecahkan suatu masalah serta mencari solusi dari permasalahan dunia nyata (kontekstual).¹⁷ Model *Problem Based Learning* dikembangkan karena dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa serta meningkatkan minat belajar dalam proses belajar mengajar sehingga tidak ada lagi anggapan bahwa belajar itu guru yang lebih aktif dibandingkan siswa.¹⁸ Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat dipadukan dengan berbagai media pembelajaran, salah satunya yaitu media edukasi video Tiktok yang menjadi cara inovatif untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pemanfaatan platform populer seperti tiktok dapat membantu pelajaran lebih menarik dan dapat diakses oleh peserta didik secara lebih mudah. Hal ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mengikuti tren teknologi yang sedang berkembang.¹⁹ Media edukasi adalah perantara belajar dari sumber ke penerimanya untuk mempermudah mendapatkan informasi dengan

¹⁷ 'Adiilah and Haryanti, "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA." "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA," Papanda Journal of Mathematics and Science Research 2, no. 1 (2023): 49–56.

¹⁸ Asriningtyas, Anastasia Nandhita, Firosalia Kristin, and Indri Anugraheni. "Penerapan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar matematika siswa kelas 4 SD." *Jurnal Karya Pendidikan Matematika* 5.1 (2018): 23-32.

¹⁹ Afendi, Achmad Ruslan, et al. "Pemanfaatan aplikasi TikTok dalam mata pelajaran PAI sebagai media pembelajaran inovatif era digital." (2023).

menggunakan ketidaktahuan menjadi pengetahuan.²⁰ Jenis-jenis media edukasi berupa materi pembelajaran, gambar, soal latihan, video pembelajaran, permainan, dan lainnya. Salah satu media edukasi yang saat ini paling disukai oleh peserta didik yaitu video, termasuk pembelajaran dalam tiktok berdurasi 15 detik hingga 3 menit. Kelebihan pembelajaran dengan menggunakan media video TikTok yang berdurasi singkat terletak pada kemampuannya menyajikan materi secara padat, menarik, dan mudah diingat sehingga sesuai dengan rentang perhatian peserta didik, mencegah kebosanan, serta memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel kapanpun dan dimanapun.²¹

Menurut penelitian Herika dkk tahun 2025, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar matematika siswa menggunakan model *PBL* berbantuan YouTube dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Menurut penelitian Kurnia Ayu Apriani tahun 2025, Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi tiktok secara signifikan mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam memahami materi IPAS, sekaligus meningkatkan kualitas interaksi sosial di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Menurut

²⁰Nur Muhajirah Yunus, Riskayanti, and Fitrah Al Anshori, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Edukasi Video Tiktok Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII MIPA SMAN 10 Luwu," *Jurnal Biogenerasi* 10, no. 1 (2024): 197–202, <https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v10i1.4530>.

²¹ Fitri Fajriani et al., "Penggunaan Media Sosial Tiktok Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah* 3, no. 1 (2025): 96–104, <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah/article/view/923>.

penelitian Akhmad A & Mirannisa tahun 2022, juga terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media sosial Tiktok dan Minat Belajar peserta didik di MA Miftahul Ishlah Tembelok. Pengaruh media social Tiktok terhadap Minat Belajar peserta didik adalah sebesar 34,0%.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu tersebut, terdapat beberapa perbedaan mendasar dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian Herika dkk tahun 2025 berfokus pada model PBL berbantuan YouTube terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar matematika, sehingga variabel berpikir kreatif maupun penggunaan media TikTok belum disentuh dalam penelitian tersebut. Penelitian Kurnia Ayu Apriani tahun 2025 hanya mengkaji pengaruh penggunaan TikTok terhadap motivasi belajar pada materi IPAS tanpa dikombinasikan dengan model pembelajaran tertentu seperti PBL, serta tidak mengukur variabel berpikir kreatif. Sementara itu, penelitian Akhmad A & Mirannisa tahun 2022 hanya melihat pengaruh media sosial TikTok terhadap minat belajar peserta didik jenjang MA secara umum, tanpa dikaitkan dengan model pembelajaran maupun kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Problem Based Learning* Berbantuan Media Edukatif TikTok Terhadap Berpikir Kreatif dan Minat Belajar Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII”.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran IPA di MTsN 2 Tulungagung sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran IPA masih bersifat konvensional dan monoton karena guru cenderung menggunakan media pembelajaran terbatas pada gambar dalam buku modul ajar.
- b. Rendahnya minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui kurangnya perhatian, partisipasi dalam diskusi, serta antusiasme saat mengikuti kegiatan pembelajaran.
- c. Model pembelajaran inovatif yang dapat menumbuhkan minat serta kemampuan berpikir kreatif siswa belum diterapkan secara memadai dalam memahami materi IPA, khususnya pada topik pencemaran lingkungan.
- d. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran masih belum optimal, padahal banyak platform yang dapat digunakan sebagai media edukatif, salah satunya TikTok.
- e. Belum diketahui sejauh mana penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media edukatif TikTok dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa pada materi pencemaran lingkungan.

2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, maka penelitian dibatasi pada hal-hal berikut:

- a. Subjek penelitian pada siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung dengan sampel penelitian terdiri dari kelas VII I dan VII K.
- b. Materi pembelajaran yang diteliti dibatasi pada materi Pencemaran Lingkungan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
- c. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media edukatif TikTok sebagai sarana pendukung pembelajaran.
- d. Variabel yang diteliti meliputi:
 - Variabel bebas: Penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media edukatif TikTok.
 - Variabel terikat: kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa.
- e. Penelitian ini tidak membahas faktor eksternal lain yang mungkin mempengaruhi minat dan berpikir kreatif siswa, seperti latar belakang keluarga, lingkungan sosial, atau gaya belajar individu.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *Problem Based Learning* berbantuan media edukatif TikTok terhadap berpikir kreatif siswa pada materi pencemaran lingkungan di kelas VII MTsN 2 Tulungagung?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *Problem Based Learning* berbantuan media edukatif TikTok terhadap minat belajar siswa pada materi pencemaran lingkungan di kelas VII MTsN 2 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Problem Based Learning* berbantuan media edukatif TikTok terhadap berpikir kreatif siswa pada materi pencemaran lingkungan di kelas VII MTsN 2 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Problem Based Learning* berbantuan media edukatif TikTok terhadap minat belajar siswa pada materi pencemaran lingkungan di kelas VII MTsN 2 Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun teoritis. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengembangan ilmu pengetahuan yang diintegrasikan dengan implementasi model *Problem Based Learning* serta penggunaan media edukatif Tiktok dalam meningkatkan berfikir kreatif dan minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman langsung dalam menerapkan teori serta ilmu yang diperoleh selama perkuliahan untuk menjawab permasalahan nyata di lapangan, khususnya terkait penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media edukatif TikTok dalam pembelajaran IPA, serta melatih kemampuan peneliti dalam merancang, melaksanakan, dan menganalisis suatu penelitian secara ilmiah.

b. Bagi Siswa

Membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar melalui pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, khususnya dengan memanfaatkan model *Problem Based*

Learning berbantuan media edukatif TikTok dalam pembelajaran IPA materi pencemaran lingkungan.

c. Bagi Pendidik

Memberikan referensi dan acuan bagi pendidik dalam menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media edukatif TikTok sebagai alternatif pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa, serta membantu guru menciptakan suasana belajar IPA yang lebih aktif, menyenangkan, dan tidak monoton.

d. Bagi Sekolah

Menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam merumuskan kebijakan pengembangan pembelajaran berbasis teknologi digital, serta mendorong pihak sekolah untuk mendukung guru dalam memanfaatkan media sosial edukatif seperti TikTok secara positif dan terarah guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan referensi dan kontribusi ilmiah bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih lanjut tentang penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media edukatif TikTok, khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA, dengan cakupan variabel, jenjang, atau materi yang lebih luas.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki ruang lingkup yang dibuat untuk memperjelas fokus dan batasan penelitian agar sesuai dengan tujuan yang dicapai. Penelitian diarahkan pada penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media edukatif TikTok dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa pada materi pencemaran lingkungan dalam mata pelajaran IPA kelas VII semester 2 di MTsN 2 Tulungagung. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana model *Problem Based Learning* berbantuan media edukatif TikTok dapat mendorong siswa membangun pemahaman secara mandiri, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam menemukan solusi terhadap masalah yang berkaitan dengan pencemaran lingkungan, sekaligus menumbuhkan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini difokuskan pada kemampuan siswa dalam memunculkan gagasan baru (*fluency*), melihat permasalahan pencemaran lingkungan dari berbagai sudut pandang (*flexibility*), menghasilkan ide yang orisinal (*originality*), serta mengembangkan ide tersebut menjadi solusi yang lebih rinci dan aplikatif (*elaboration*).²² Adapun minat belajar dalam penelitian ini difokuskan pada ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa selama proses

²² Laura Greenstein, *Assessing 21st Century Skills : A Guide To Evaluating Mastery And Authentic Learning*, ed. Hudson Perigo, Library Of Congress Cataloging (Corwin Press, 2012), <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng>

pembelajaran berlangsung, yang ditunjukkan melalui antusiasme dalam mengikuti kegiatan diskusi, partisipasi dalam menyelesaikan tugas atau proyek terkait materi pencemaran lingkungan, serta keinginan siswa untuk terus mempelajari materi tersebut melalui media edukatif TikTok yang digunakan selama pembelajaran.

Ruang lingkup penelitian dibatasi hanya mencakup siswa kelas VII-I dan VII-K MTsN 2 Tulungagung sebagai subjek penelitian. Materi yang dipelajari mencakup pencemaran air, pencemaran udara, dan pencemaran tanah sesuai dengan kurikulum IPA semester 2. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran IPA yang kontekstual, menarik, serta sesuai dengan karakteristik generasi digital, khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa secara bersamaan.

G. Penegasan Variabel

1. Secara Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh adalah hubungan sebab akibat antara dua variabel atau lebih, di mana perubahan pada satu variabel (variabel independen)

akan diikuti oleh perubahan pada variabel lain (variabel dependen).²³

b. *Problem Based Learning*

Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang sangat bagus dalam mengembangkan keterampilan berpikir siswa mulai dari penalaran, komunikasi, dan koneksi dalam pemecahan masalah. PBL jika diterapkan di kelas dapat meningkatkan cara berpikir siswa, khususnya berpikir kreatif sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.²⁴

c. Tiktok

Tiktok adalah aplikasi yang dapat memberikan hiburan bagi setiap orang untuk menghilangkan rasa lelah dan rasa bosan bahkan pengguna.²⁵ Tiktok bisa mengeluarkan banyak ekspresi jika sedang menggunakan dan melihat video-video di Tiktok seperti mengeluarkan ekspresi senang, sedih, gembira, kecewa, marah, dan berbagai ekspresi lainnya karena dalam aplikasi tersebut setiap

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019, hlm. 11.

²⁴ Ira Nurmasari, Meirza Nanda Faradita, and Fajar Setiawan, "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar," *Jurnal Satya Widya* 39, no. 1 (2023): 21–31.

²⁵ Munasti, Kholida, et al. "Aplikasi TikTok sebagai alternatif perkembangan anak usia dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6.6 (2022): 7153-7162.

orang dapat melihat berbagai video dengan ekspresi video yang berbeda-beda.²⁶

d. Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan aspek penting dalam pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru,²⁷ menemukan solusi, dan memecahkan masalah secara inovatif. Keterampilan ini erat kaitannya dengan kemampuan abad 21, khususnya *4C*, yaitu *Creativity*, *Critical Thinking*, *Collaboration*, dan *Communication*. Berpikir kreatif mendukung aspek *Creativity* karena siswa mampu menghasilkan gagasan orisinal dan inovatif. Selain itu, berpikir kreatif juga melatih siswa untuk menganalisis masalah dan mengevaluasi alternatif, sehingga mendukung *Critical Thinking*. Dalam proses kolaboratif, siswa yang kreatif mampu bekerja sama, berbagi ide, dan menerima masukan, sehingga mendukung *Collaboration*, serta menyampaikan pemikiran secara jelas dan meyakinkan yang terkait dengan *Communication*.²⁸ Dengan demikian, pengembangan keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan kemampuan individu dalam

²⁶ Rosiana Octa Firsta, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 2 Babadan Ponorogo," Firsta, Rosiana Octa., 2024.

²⁷ Komarudin, Komarudin, et al. "Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemahaman Konsep Matematis siswa di Indonesia: Analisis Jalur dengan Structural Equation Model." *PYTHAGORAS: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 18.1 (2023): 12.

²⁸ Mulyono, Rahmat. "Analisis implementasi kurikulum merdeka belajar untuk mempersiapkan pembelajaran abad 21." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8.2 (2022): 1348-1363.

memecahkan masalah, tetapi juga memperkuat penguasaan kompetensi abad 21 secara keseluruhan.²⁹

e. Minat belajar

Minat belajar adalah faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam proses pembelajaran. Minat yang tinggi terhadap belajar tidak hanya mendorong siswa untuk terus mengeksplorasi dan memahami materi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka untuk mencapai tujuan pendidikan.³⁰ Menurut Anggraeni, minat belajar merupakan dorongan yang muncul dari dalam maupun luar diri siswa, berupa serangkaian upaya untuk menciptakan kondisi ideal yang diinginkan.³¹ Minat ini memberikan kesinambungan dan mengarahkan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Menurut Uno, mengemukakan bahwa minat belajar adalah pendorong internal maupun eksternal yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa.

f. Pencemaran Lingkungan

Pencemaran lingkungan adalah masuknya atau dimasukkannya makhluk hidup, zat, energi, dan/atau komponen lain ke dalam

²⁹ 'Adiilah and Haryanti, "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA." *Papanda Journal of Mathematics and Science Research* (2023) vol2 no 1. Hlm 49-56

³⁰ Ilato, Rosman, and Bobby R. Payu. "Pengaruh pemanfaatan teknologi informasi terhadap minat belajar siswa." *Jambura Economic Education Journal* 2.2 (2020): 70-79.

³¹ Anggraeni, Sri Wulan, et al. "Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar." *Jurnal Basicedu* 5.6 (2021): 5313-5327.

lingkungan hidup oleh aktivitas manusia yang melebihi standar kualitas lingkungan hidup yang telah ditetapkan.ditetapkan. Definisi ini menjelaskan bahwa pencemaran selalu berhubungan dengan.perubahan lingkungan yang merugikan akibat aktivitas manusia.³² Perubahan ini dapat berupa kerusakan fisik, kimia, atau biologis yang mengganggu keseimbangan ekosistem dan mengancam kesehatan makhluk hidup yang tinggal di dalamnya. Aspek penting lainnya adalah adanya "baku mutu lingkungan" sebagai tolok ukur untuk menentukan apakah suatu kondisi telah dapat dikategorikan sebagai pencemaran atau belum. Tanpa

³² Sompotan, Dale Dompas, and Janes Sinaga. "Pencegahan pencemaran lingkungan." *SAINTEKES: Jurnal Sains, Teknologi Dan Kesehatan* 1.1 (2022): 6-13.

adanya standar ini, sulit untuk mengidentifikasi dan mengukur tingkat kerusakan yang terjadi.³³

2. Secara Operasional

a. Pengaruh

Pengaruh adalah dampak atau akibat yang ditimbulkan dari penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media edukatif tiktok terhadap peserta didik.³⁴

b. *Problem Based Learning*

Problem Based Learning adalah suatu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif belajar melalui pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.³⁵ Dengan proses ini, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi diajak untuk menganalisis masalah, mencari informasi, dan menemukan solusi melalui kerja sama kelompok. Dengan demikian, peserta didik menjadi lebih kritis, kreatif, dan terlibat langsung dalam

³³ Sri Septi, Dyah Pratiwi, and Jember Indonesia, "Analisis Dampak Sumber Air Sungai Akibat Pencemaran Pabrik Gula Dan Pabrik Pembuatan Sosis," *Jurnal of Research and Education Chemistry (JREC)* 3, no. 2 (2021): 122–42.

³⁴ Ningsih, Siti Khotiyah, et al. "Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Materi Pemuaian." *Jurnal Pendidikan Fisika FKIP UM Metro* 11.1 (2023): 108-120.

³⁵ Mucharom, Mohamad Zainul, M. Mustaji, and A. Mariono. "Pengaruh problem based learning terhadap keaktifan dan berpikir kritis siswa dalam karakter kebangsaan di SPN Polda Jatim." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8.1 (2022).

proses pembelajaran, sehingga pemahaman materi menjadi lebih mendalam dan bermakna.³⁶

c. TikTok

TikTok adalah aplikasi media sosial yang digunakan untuk membuat dan membagikan video pendek dengan tampilan yang menarik, kreatif, dan mudah dipahami.³⁷ Dalam penelitian ini, Tiktok dimanfaatkan sebagai media bantu dalam pembelajaran *Problem Based Learning*, khususnya untuk menyampaikan materi IPA dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan dunia digital yang akrab bagi siswa. Melalui video pembelajaran yang dikemas secara menarik di TikTok, siswa dapat belajar sambil melihat gambar, animasi, dan penjelasan singkat yang membuat mereka lebih tertarik dan semangat belajar.³⁸

d. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi yang inovatif, dan pendekatan yang beragam dalam memecahkan masalah setelah mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan model

³⁶ Nisa, Melvi Khoerun, et al. "Analisis Perubahan Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar." *ANTHOR: Education and Learning Journal* 2.4 (2023): 546-550.

³⁷ Munasti, Kholida, et al. "Aplikasi TikTok sebagai alternatif perkembangan anak usia dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6.6 (2022): 7153-7162.

³⁸ Robiah, Fajriyatur, Awalia Marwah Suhandi, and Yona Wahyuningsih. "Upaya Strategis Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Materi Keberagaman Budaya Di Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Guru Kita* 7.2 (2023): 327-341.

Problem Based Learning.³⁹ Berpikir kreatif ini dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam merancang solusi, mengemukakan pendapat, serta mengembangkan konsep berdasarkan permasalahan yang diberikan. Jika proses pembelajaran dirancang dengan menarik dan relevan dengan kehidupan mereka, seperti melalui pemecahan masalah nyata yang dekat dengan pengalaman sehari-hari, maka kemampuan berpikir kreatif siswa diharapkan akan meningkat karena mereka terdorong untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan jawaban dan strategi penyelesaian masalah.⁴⁰

e. Minat belajar

Minat belajar dalam penelitian ini adalah ketertarikan atau keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran IPA dengan rasa senang dan antusias. Dengan diterapkannya model *Problem Based Learning* yang dibantu oleh media edukatif TikTok, siswa diharapkan menjadi lebih tertarik untuk belajar IPA, karena materi disampaikan dengan cara yang lebih menarik, tidak membosankan, dan sesuai dengan dunia yang mereka sukai. Minat belajar yang

³⁹ Ishlahul'Adiilah, Ima, and Yuyun Dwi Haryanti. "Pengaruh model *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA." *Papanda Journal of Mathematics and Science Research* 2.1 (2023): 49-56.

⁴⁰ Ningrum, Inggit Puspita, and Rahmiwati Marsinun. "Penerapan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa." *Jurnal Basicedu* 6.5 (2022): 8205-8214.

tinggi ini dapat membuat siswa lebih aktif mencari tahu, memahami materi, dan menikmati proses belajar.⁴¹

f. Pencemaran Lingkungan

Pencemaran lingkungan dapat diartikan sebagai kondisi di mana lingkungan terkontaminasi oleh zat-zat, energi, atau komponen lain akibat aktivitas manusia, yang mengakibatkan perubahan pada kualitas lingkungan hingga melampaui standar baku mutu yang telah ditetapkan. Hal ini menyebabkan lingkungan tidak dapat berfungsi secara optimal dan menimbulkan dampak negatif bagi kehidupan makhluk hidup.⁴²

H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan berisi tentang hal-hal yang akan dibahas dalam skripsi penelitian ini, dimana terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir. Adapun penelitian ini memuat sistematika sebagai berikut:

1. Bagian awal

Terdiri dari: (a) Halaman sampul depan; (b) Halaman judul; (c) Lembar persetujuan; (d) Lembar Pengesahan; (e) Pernyataan Keaslian Tulisan; (f) Persembahan; (g) Pernyataan Kesiapan Publikasi; (h) Motto; (i)

⁴¹ Martika, Dela, et al. "Analisis Minat Belajar Siswa Terhadap Pengetahuan Alam (IPA) Di Smp Negeri 20 Kota Bengkulu Tahun 2021." *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro* 7.1 (2022): 106-114.

⁴² Sompotan, Dale Dompas, and Janes Sinaga. "Pencegahan pencemaran lingkungan." *SAINTEKES: Jurnal Sains, Teknologi Dan Kesehatan* 1.1 (2022): 6-13.

Persembahan; (j) Kata Pengantar; (k) Daftar Isi; (l) Daftar Tabel; (m) Daftar Bagan; (n) Daftar Gambar; (o) Daftar Lampiran (p) Abstrak.

2. Bagian utama (inti)

Bab I: Pendahuluan

Terdiri dari: (a) Latar belakang masalah, (b) Identifikasi dan pembatasan masalah, (c) Rumusan masalah, (d) Tujuan penelitian, (e) Kegunaan penelitian, (f) Ruang lingkup penelitian, (g) Penegasan variabel, (h) Sistematika pembahasan.

Bab II: Landasan Teori

Terdiri dari: (a) Deskripsi teori, (b) Penelitian terdahulu, (c) Kerangka teori, (d) Hipotesis penelitian.

Bab III: Metode Penelitian

Terdiri dari: (a) Pendekatan dan jenis penelitian, (b) Lokasi penelitian , (c) Variabel dan pengukuran, (d) Populasi, sampel dan sampling, (e) Instrumen Penelitian, (f) Teknik pengumpulan data, (g) Analisis data, (h) Tahap penelitian.

Bab IV: Hasil Penelitian

Terdiri dari: (a) Deskripsi data, (b) Analisis data, (c) Rekap akumulasi hasil penelitian.

Bab V: Pembahasan

Bab VI: Penutup

Terdiri dari: (a) Kesimpulan, (b) Saran.

3. Bagian akhir

Terdiri dari: (a) Halaman daftar rujukan, (b) Lampiran-lampiran, (c)

Daftar riwayat hidup.