



PENGARUH PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN PLATFORM TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI TERHADAP KEMAMPUAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR

Nurika¹, Idah Faridah Laily², Misbah Binasdevi³

¹Universitas Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon, email: Tututnurika@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon, email: idahfaridahlaily@gmail.com

³Universitas Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon, email: misbahbdv@uinssc.ac.id

Article Info

Submit: 14/10/2025

Accepted: 05/12/2025

Publish: 07/12/2025

Keyword:

Project-Based Learning, TikTok, Creative Thinking Skills, Islamic Religious Education

Kata Kunci:

Pembelajaran Berbasis Proyek, TikTok, Keterampilan Berpikir Kreatif, Pendidikan Agama Islam

Abstract

Creative thinking is a fundamental competency in 21st-century education and essential in Islamic Religious Education (PAI). However, learning practices in elementary schools often remain teacher-centered, limiting opportunities for students to express creativity. This study investigates the effectiveness of the Project-Based Learning (PjBL) model assisted by the TikTok platform in improving creative thinking skills in PAI. Using a quantitative pre-experimental one-group pretest-posttest design, this research involved 20 fifth-grade students at SDN Dukuh Semar 1, Cirebon City. Data were collected through tests, observation, and documentation, and analyzed using paired sample t-test and N-Gain. Findings show a significant improvement in students' creative thinking skills, indicated by the Sig. (2-tailed) value $0.000 < 0.05$ and an N-Gain score of 0.6708 (high category). These results confirm that TikTok-assisted PjBL enhances creativity and student engagement effectively.

Abstrak

Berpikir kreatif adalah kompetensi mendasar dalam pendidikan abad ke-21 dan penting dalam Pendidikan Agama Islam (PAI). Namun, praktik pembelajaran di sekolah dasar seringkali tetap berpusat pada guru, membatasi kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas. Penelitian ini menyelidiki efektivitas model Project-Based Learning (PjBL) yang dibantu oleh platform TikTok dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif di PAI. Dengan menggunakan desain pretest-posttest kuantitatif pra-eksperimental satu kelompok kuantitatif, penelitian ini melibatkan 20 siswa kelas lima SDN Dukuh Semar 1, Kota Cirebon. Data dikumpulkan melalui pengujian, observasi, dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan uji t sampel berpasangan dan N-Gain. Temuan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berpikir kreatif siswa, ditunjukkan oleh nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dan skor N-Gain 0,6708 (kategori tinggi). Hasil ini menegaskan bahwa PjBL yang dibantu

TikTok meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa secara efektif.

INTRODUCTION

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk kehidupan manusia, karena setiap individu berhak mengaksesnya dan diharapkan untuk terus berkembang melaluiinya. Pendidikan merupakan proses internal yang berkelanjutan yang memungkinkan individu untuk hidup dan beradaptasi secara efektif di masyarakat (Rama et al., 2023). Selain itu juga, pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang menentukan masa depan individu, masyarakat, dan bangsa. Melalui pendidikan yang bermutu, kita dapat menciptakan generasi yang cerdas, kreatif, dan bermoral tinggi yang mampu menghadapi tantangan global.

Pendidikan juga membantu mengembangkan kepekaan siswa terhadap nilai-nilai etika dan spiritual yang memandu perilaku dan sikap mereka terhadap kehidupan (Anshari et al., 2023). Belajar bukan hanya tentang memperoleh kepuasan intelektual atau keuntungan materi, tetapi juga tentang berkembang menjadi manusia yang rasional dan berbudi luhur yang berkontribusi pada kesejahteraan fisik, moral, dan spiritual. Oleh karena itu, pendidikan berperan penting dalam membina siswa menjadi individu yang baik yang memahami dan mengamalkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Di era saat ini, pendidikan menekankan pengembangan kompetensi 4C: berpikir kreatif, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi, di antaranya berpikir kreatif menjadi fokus utama.

Berpikir kreatif adalah proses mental yang melibatkan kepekaan terhadap masalah, keterbukaan terhadap informasi baru, dan kemampuan untuk menghubungkan ide-ide untuk menemukan solusi inovatif (Alvient Primadana Putra et al., 2024). Menurut Manurung & Marini, (2023), berpikir kreatif membantu siswa mengembangkan ide-ide rasional, menyerap dan memproses informasi, serta mengekspresikan ide-ide inovatif. Oleh karena itu, pendidik harus membimbing, memotivasi, dan menstimulasi siswa secara berkelanjutan untuk meningkatkan kreativitas mereka.

Observasi awal yang dilakukan pada 15 Januari 2025 di SDN Dukuh Semar 1 menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa kelas V belum efektif mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Hal ini buktikan dengan nilai rata-rata siswa mata pelajaran PAI berada pada angka 58,25. Guru sebagian besar hanya mengandalkan ceramah dan tugas-tugas berbasis buku teks tanpa menggunakan alat peraga atau media pembelajaran yang menarik. Akibatnya, siswa cenderung pasif, hanya menghafal dan mengingat materi, alih-alih menghasilkan ide-ide orisinal. Situasi ini menyoroti perlunya model pembelajaran inovatif yang dapat menumbuhkan pemikiran kreatif siswa, seperti pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aktivitas kreatif siswa dengan media digital yang dekat dengan kehidupan mereka. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning/PjBL*) menekankan pembelajaran melalui penyelesaian proyek nyata, kolaborasi, serta penciptaan produk yang dapat ditampilkan secara otentik (Furi et al., 2018).

Penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan berpikir kreatif dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa kelas V di SDN Dukuh Semar 1, Kota Cirebon. Penelitian ini secara khusus mengkaji implementasi model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) yang didukung oleh platform TikTok sebagai media pembelajaran digital yang inovatif. Pembahasan dibatasi pada analisis indikator berpikir

kreatif, yaitu kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi, berdasarkan kerangka kerja Guilford (1967). Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) berbantuan platform TikTok terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengkaji sejauh mana integrasi media digital seperti TikTok dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa yang menekankan pemecahan masalah di dunia nyata melalui penciptaan produk konkret. Model ini mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan secara aktif, berkolaborasi dengan teman sebaya, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Penerapan PjBL dapat secara efektif meningkatkan kreativitas siswa, sementara itu juga, menemukan bahwa model ini mendorong kapasitas inovatif siswa melalui kegiatan pembelajaran berbasis pengalaman (Furi et al., 2018).

Media pembelajaran yang efektif mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dirancang dengan perangkat teknologi untuk memfasilitasi pengalaman belajar interaktif (Munandar & Surjono, 2018). Komponen visual dan multimedia membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih konkret (Husein, 2020). Oleh karena itu, integrasi media digital dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan konteks kehidupan nyata siswa.

Penggunaan platform digital dalam pendidikan semakin penting. Namun, banyak guru belum sepenuhnya memanfaatkan platform tersebut untuk tujuan pembelajaran (Rahayu, 2023). Perangkat digital, jika digunakan secara bijak, dapat meningkatkan kreativitas dan kolaborasi, alih-alih hanya berfungsi sebagai hiburan. Hal ini sejalan dengan Surah Al-Asr (1-3), yang menekankan pentingnya memanfaatkan waktu secara produktif dan bermanfaat, termasuk saat menggunakan platform media sosial.

“Demi masa, sesungguhnya manusia benar-benar dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman, beramal saleh, dan saling menasihati dalam kebenaran dan kesabaran.” (QS Al-Asr: 1-3). Ayat ini mengingatkan kita untuk memanfaatkan waktu secara bijak, misalnya dengan menggunakan platform digital seperti TikTok untuk tujuan yang bermanfaat.

TikTok, salah satu platform media sosial terpopuler di Indonesia, memiliki sekitar sepuluh juta pengguna aktif, terutama dari generasi muda (Basyrul Muvid et al., 2023). Meskipun sering dikaitkan dengan hiburan, TikTok juga memiliki potensi besar sebagai alat pendidikan. TikTok memungkinkan guru dan siswa untuk membuat video pendek dan menarik yang menjelaskan topik-topik kompleks melalui penceritaan visual. Kemampuan TikTok untuk merangsang kreativitas dan literasi digital jika digunakan secara bertanggung jawab (Aulia, 2023). Oleh karena itu, mengintegrasikan TikTok ke dalam Pembelajaran Berbasis Proyek dapat membantu menjembatani minat digital siswa dengan tujuan pendidikan yang bermakna.

METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain prakteksperimental one-group pretest-posttest. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melihat perubahan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah perlakuan tanpa membandingkan dengan kelompok kontrol. Model ini sesuai untuk penelitian pendidikan yang berfokus pada efektivitas perlakuan langsung dalam konteks kelas. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari–Maret 2025 dengan melibatkan 20 siswa kelas V SDN Dukuh Semar 1 Kota Cirebon. Subjek dipilih menggunakan teknik

total sampling karena jumlah populasi relatif kecil dan seluruh siswa memiliki karakteristik yang sama sehingga layak dijadikan sampel penelitian.

Instrumen penelitian terdiri atas tes kemampuan berpikir kreatif, lembar observasi, dan dokumentasi. Tes mengukur tiga indikator berpikir kreatif menurut Guilford (1967), yaitu kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Observasi dilakukan untuk memantau keterlibatan siswa selama pembelajaran berbasis proyek, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai bukti visual pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan distribusi data, uji-t sampel berpasangan untuk melihat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest, serta perhitungan skor N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas model pembelajaran menggunakan program SPSS versi 25.

RESULT AND DISCUSSION

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) berbantuan platform TikTok terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Dukuh Semar 1, Kota Cirebon. Indikator berpikir kreatif didasarkan pada Guilford (1967) dan Sternberg (2018), yaitu kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi, yang terakhir menggambarkan kemampuan siswa dalam mengembangkan ide secara detail dan mendalam.

Table 1. Data Pretest Kemampuan Berpikir Kreatif

Kriteria	Nilai
Jumlah Siswa	20
Nilai Rata-rata	58.25
Skor Minimum	40
Skor Maximum	75
Standar Deviasi	10.422

Tabel 1 menunjukkan menunjukkan bahwa kemampuan awal berpikir kreatif siswa masih rendah. Rata-rata nilai pretest hanya sebesar 58,25, dengan skor terendah 40 dan tertinggi 75. Hasil ini menandakan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menganalisis masalah dan mengemukakan alasan logis dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kemudian peneliti melakukan eksperimen dengan menerapkan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) berbantuan platform TikTok sebagai media belajar dengan guru membuat kontennya terlebih dahulu. Kemudian peneliti memberikan soal posttest kepada siswa untuk menguji kemampuan berpikir kreatifnya setelah perlakuan/eksperimen. Berikut paparan data hasil posttes siswa.

Table 2. Data Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif

Kriteria	Nilai
Jumlah Siswa	20
Nilai Rata-rata	79.50
Skor Minimum	50
Skor Maximum	100
Standar Deviasi	15.969

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan berpikir kreatif siswa setelah penerapan model Project Based Learning berbantuan platform TikTok. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest, pada Tabel

2 menunjukkan Setelah perlakuan pembelajaran menggunakan model PjBL berbantuan TikTok, terjadi peningkatan nilai rata-rata posttest menjadi 79,50 dengan simpangan baku 15,97. Skor minimum meningkat menjadi 50 dan skor maksimum mencapai 100. Peningkatan nilai ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih mampu mengembangkan gagasan secara kreatif, baik dari aspek kelancaran dalam menghasilkan ide, fleksibilitas dalam melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang, maupun elaborasi dalam menyampaikan ide secara terperinci. Perubahan ini juga terlihat dalam hasil observasi selama pembelajaran, yang menunjukkan peningkatan antusiasme siswa, kerja sama tim, dan keberanian untuk mengekspresikan gagasan melalui pembuatan dan presentasi video TikTok.

Uji Paired Sample t-Test digunakan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelompok siswa yang sama. Uji ini bertujuan untuk melihat efektivitas perlakuan pembelajaran yang diberikan. Sebelum dilakukan uji Paired Sample t-Test, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik parametrik, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi untuk skor pretest sebesar $0,057 > 0,05$ dan untuk skor posttest sebesar $0,124 > 0,05$. Hasil ini mengindikasikan bahwa kedua kelompok data berdistribusi normal, sehingga memenuhi asumsi statistik untuk menggunakan uji parametrik. Distribusi data yang normal mencerminkan bahwa variasi skor siswa berada dalam pola distribusi yang wajar dan dapat dianalisis menggunakan pendekatan statistik inferensial.

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas menggunakan uji Levene, yang menghasilkan nilai $Sig. 0,647 > 0,05$, sehingga varians data pretest dan posttest dinyatakan homogen. Homogenitas varians menunjukkan bahwa penyebaran nilai pada kedua pengukuran relatif seimbang dan tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antar kelompok data. Dengan terpenuhinya kedua syarat ini, analisis dapat dilanjutkan menggunakan *uji Paired Sample t-Test* untuk menentukan apakah perlakuan PjBL berbantuan TikTok memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berikut paparan data uji paired samples test.

Tabel 3. Paired Samples Test

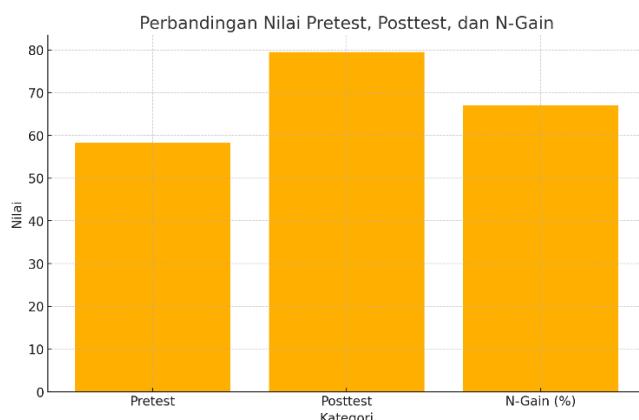
Paired Differences		Std. Error of the Difference	95% Confidence Interval		t	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation		Mean	Lower			
Pair 1 PRETEST -27.500	9.934	2.221	-32.149	-22.851	-12.380	19	.000
POSTTEST							

Hasil uji Paired Samples t-Test pada Tabel 3 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest kemampuan berpikir kreatif siswa. Nilai mean difference sebesar -27,500 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata sebesar 27,50 poin pada skor posttest dibandingkan dengan skor pretest setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan model Project Based Learning berbantuan TikTok. Nilai selisih yang cukup besar ini mengindikasikan adanya peningkatan substansial dalam kemampuan berpikir kreatif siswa.

Simpangan baku (Std. Deviation) sebesar 9,934 menunjukkan tingkat variasi yang masih wajar dalam peningkatan nilai antar siswa, sedangkan nilai Std. Error Mean sebesar

2,221 menggambarkan ketepatan estimasi rata-rata selisih nilai. Rentang 95% Confidence Interval of the Difference, yaitu antara -32,149 hingga -22,851, menunjukkan bahwa secara statistik selisih rata-rata peningkatan nilai berada dalam kisaran tersebut dan tidak menyinggung angka nol, sehingga dapat dipastikan bahwa peningkatan yang terjadi bukan karena faktor kebetulan. Nilai t hitung sebesar -12,380 dengan df (derajat kebebasan) 19 serta Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ menegaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik sebelum dan sesudah penerapan PjBL berbantuan TikTok, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Analisis N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran PjBL berbantuan TikTok dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan hasil perhitungan, nilai N-Gain dapat dilihat pada gambar 1 dimana rata-rata sebesar 0,6708 atau 67,08%, yang berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif setelah perlakuan tidak hanya signifikan berdasarkan uji statistik, tetapi juga memiliki efektivitas pembelajaran yang kuat secara praktis.



Gambar 1. Grafik N-Gain

Rentang nilai N-Gain menunjukkan variasi peningkatan di antara siswa dengan nilai minimum 0,33 (33,33%) dan nilai maksimum 1,00 (100%). Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan, bahkan beberapa siswa menunjukkan peningkatan kemampuan hingga optimal. Nilai simpangan baku 0,21519 menggambarkan distribusi peningkatan yang cukup stabil dan tidak terlalu tersebar antar peserta didik. Secara keseluruhan, temuan ini memperkuat bahwa penerapan model PjBL berbantuan TikTok mampu memberikan dampak efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Temuan ini menegaskan bahwa penerapan model PjBL berbantuan platform TikTok secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam Pendidikan Agama Islam. Peningkatan skor posttest menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam mengembangkan ide, mengekspresikan kreativitas, dan mengelaborasi pemikiran mereka melalui kegiatan proyek berbasis video.

Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL), yang mendorong siswa untuk terlibat dalam tugas-tugas autentik dan bermakna yang menumbuhkan pemikiran kritis dan kreatif (Nadila & Lestari, 2025). Integrasi TikTok sebagai media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan relevan dengan pengalaman digital sehari-hari siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan dan

motivasi (Sukmadinata, 2017). Elaborasi sebagai bagian dari kreativitas melibatkan pengembangan ide secara mendalam dan orisinal, sebuah proses yang terbukti dirangsang melalui tugas-tugas proyek yang mengharuskan siswa untuk merencanakan, merekam, dan mempresentasikan video TikTok kreatif bertema keagamaan (Luluk Budi Lestari, 2018).

Hasil ini konsisten dengan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa PjBL yang didukung teknologi dapat meningkatkan kemampuan kreatif dan reflektif siswa dengan mendorong kolaborasi, otonomi, dan literasi media. Lebih lanjut, efektivitas moderat yang ditunjukkan oleh skor N-Gain (67,08%) menunjukkan bahwa meskipun model tersebut berhasil, optimalisasi lebih lanjut, seperti durasi proyek yang lebih lama atau fasilitasi guru—dapat meningkatkan dampaknya. Singkatnya, model PjBL yang dibantu TikTok secara efektif meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, terutama dalam kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi, dengan menyediakan lingkungan belajar yang menarik dan berpusat pada siswa yang menjembatani pembelajaran agama tradisional dengan platform digital modern (Enike, 2025).

CONCLUSION

Berdasarkan penelitian berjudul “Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Platform TikTok terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V SDN Dukuh Semar 1 Kota Cirebon”, dapat disimpulkan bahwa integrasi platform digital seperti TikTok dalam kerangka PjBL memberikan pengalaman belajar bermakna yang mendorong kreativitas, keterlibatan, dan inovasi dalam proses berpikir siswa. Kegiatan pembelajaran berhasil mendorong siswa untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan ide-ide baru melalui pembuatan proyek dan konten digital, sejalan dengan tujuan Pendidikan Agama Islam untuk menumbuhkan peserta didik yang aktif, reflektif, dan kreatif.

Penelitian ini merekomendasikan agar guru mengintegrasikan media digital, terutama platform video pendek seperti TikTok ke dalam pembelajaran berbasis PjBL untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dengan tetap menjaga nilai-nilai dan etika pendidikan. Peneliti di masa mendatang didorong untuk memperluas penelitian ini dengan mengeksplorasi mata pelajaran lain atau menggabungkan berbagai perangkat digital untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif yang lebih luas dan hasil belajar jangka panjang. Dengan terus mengembangkan model pembelajaran yang relevan dengan kebiasaan digital siswa, para pendidik dapat mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, terutama kreativitas dan pemecahan masalah dalam konteks pendidikan agama dan moral..

ACKNOWLEDGEMENT

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada SDN Dukuh Semar 1, guru kelas V, dan seluruh siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih yang mendalam juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syekh Nurjati Cirebon, atas dukungan, bimbingan, dan bantuan berharga yang senantiasa diberikan selama penyelesaian penelitian ini.

REFERENCES

- Alvient Primadana Putra, Muhamad Ichsan Nur Iman, Shubhan Al Faqih Pane, & Nurul Husna Al-Ula Pane. (2024). Kerentanan Stres Mahasiswa Ditinjau Dari Perbedaan Gender Dalam Menghadapi Model Pembelajaran SCL (Student Centered Learning).

- Educate : Journal of Education and Learning*, 2(1), 1–9.
<https://doi.org/10.61994/educate.v2i1.344>
- Anshari, A., Laila, L., & Nursalim, E. (2023). Pendidikan Islam dan Perubahan Sosial. *Journal of Educational and Language Research*, 5(1), 183–194.
- Aulia, A. (2023). *PENGARUH ONLINE SHOP TERHADAP PERILAKU SYARIAH IAIN METRO* Oleh : ANISA AULIA Jurusan Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO 1445 H / 2023 M.
- Basyrul Muvid, M., Sahibuddin, M., & Masiroh, S. (2023). TikTok as a Learning Media for Islamic Religious Education for the Millennial Generation (Case Study at Dinamika University. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(4), 2793–2806.
<https://doi.org/10.30868/ei.v12i04.5158>
- Enike, R. (2025). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN TIKTOK APPLICATION BERBASIS PENDEKATAN STEM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATERI ENERGI TERBARUKAN. *UIN Raden Intan Lampung*.
- Furi, F., Indah, L. M., Handayani, S., & Maharani, S. (2018). Eksperimen model pembelajaran project based learning dan project based learning terintegrasi stem untuk mengingkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa pada kompetensi dasar teknologi pengolahan susu. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 49–60.
- Husein, B. H. (2020). Media pembelajaran efektif. In *Semarang: Fatawa*.
- Luluk Budi Lestari, M. T. B. (2018). Profil berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika open ended berdasarkan gaya berpikir sternberg menurut fungsinya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(7), 240–247.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/25554/23429>
- Manurung, A., & Marini, A. (2023). Implementasi Pengelolaan Pendidikan Dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 562–574. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5223>
- Munandar, A. H., & Surjono, H. D. (2018). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Untuk Meningkatkan Pemahaman Isi Teks Anekdote Pada Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 4(1), 1–12.
<https://doi.org/10.24114/jtip.v4i1.8747>
- Nadila, A. D., & Lestari, O. (2025). Pengalaman Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Proyek (Project-Based Learning) pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(02), 338–346.
<https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/874>
- Rahayu, E. D. R. (2023). *Pengembangan misbulo (e-modul interaktif sejarah dan budaya lokal): reog bulkiyo dalam pembelajaran sejarah kelas x man 1 blitar/Enni Dwi Rahayu*. repository.um.ac.id. <https://repository.um.ac.id/290949/>
- Rama, A., Giatman, M., Maksum, H., & Dermawan, A. (2023). Function Concepts and Principles of Educational Management. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2), 130.
- Sukmadinata, N. S. (2017). Metode Penelitian Pendidikan, Cet.12 . Bandung: Remaja Rosdakarya. *Akademika*, 10(02), 425–436.