
PENGARUH KONTEN EDUKATIF MELALUI APLIKASI TIKTOK DAN MOTIVASI BELAJAR INFORMATIKA TERHADAP POLA PIKIR KREATIF SISWA KELAS VIII MTSN 7 BUNGO

Wanda Saputri¹, Yogi Irdes Putra², Ahmad Ridoh³

Wandaputri002@gmail.com¹, yogiip28@gmail.com², ridohadriati@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Konten Edukatif dan Motivasi Belajar mempengaruhi cara berpikir kreatif siswa kelas VIII di MTsN 7 Bungo. Untuk penelitian ini, digunakan metode kuantitatif dengan analisis regresi linier sederhana dan regresi linier berganda. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang sudah diuji untuk melihat kevalidan dan keandalannya. Sebelum melakukan analisis regresi, data diuji menggunakan uji keandalan dengan Cronbach's Alpha lebih dari 0,6, yang menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan dapat diandalkan. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov) untuk memastikan data terdistribusi normal (Sig. lebih dari 0,05) dan uji linearitas untuk membuktikan bahwa ada hubungan linier antar variabel (Sig. lebih dari 0,05). Hasil dari uji hipotesis parsial (uji t) menunjukkan bahwa, secara terpisah, baik Konten Edukatif maupun Motivasi Belajar memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap cara berpikir kreatif. Namun, dalam analisis regresi berganda, hanya Motivasi Belajar yang terbukti memiliki pengaruh signifikan, sementara Konten Edukatif tidak menunjukkan pengaruh signifikan meskipun menunjukkan arah pengaruh positif. Nilai R Square sebesar 0,400 artinya Konten Edukatif dan Motivasi Belajar bisa menjelaskan 40% variasi dalam cara berpikir kreatif, sedangkan 60% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa Motivasi Belajar adalah faktor utama yang mempengaruhi cara berpikir kreatif siswa, sementara Konten Edukatif berperan lebih sebagai faktor pendukung.

Kata Kunci: Konten Edukatif, TikTok, Motivasi Belajar, Pola Pikir Kreatif, Informatika

Abstract

This research wants to find out how Educational Content and Learning Motivation affect the Creative Thinking Patterns of eighth graders at MTsN 7 Bungo. The study used number-based methods, specifically simple linear regression and multiple linear regression analysis. To collect data, they used a survey and checked to make sure it was valid and reliable. Before doing regression analysis, the data was examined for reliability using a test called Cronbach's Alpha, which was greater than 0.6, showing the survey was reliable. After that, they checked for normal distribution with a Kolmogorov-Smirnov test, which showed normal distribution (Sig. > 0.05), and they also did a linearity test that confirmed a linear relationship between the factors (Sig. > 0.05). The partial hypothesis test, known as the t-test, showed that both Educational Content and Learning Motivation had a positive and significant influence on Creative Thinking Patterns when looked at separately. However, in the multiple regression analysis, only Learning Motivation had a significant impact, while Educational Content did not, even though it still had a positive influence. An R-squared value of 0.400 means that Educational Content and Learning Motivation account for 40% of the changes in Creative Thinking Patterns, while the other 60% is affected by other factors not examined in this study. Therefore, we can say that Learning Motivation is the main factor affecting how students think creatively, while Educational Content supports that in a smaller way.

Keywords: ***Educational Content, TikTok, Learning Motivation, Creative Thinking Patterns, Informatics***

PENDAHULUAN

Penelitian ini sangat penting karena bertujuan untuk mengatasi masalah rendahnya semangat belajar dan terbatasnya kemampuan berpikir kreatif siswa di pelajaran informatika, terutama di MTsN 7 Bungo. Kemampuan berpikir kreatif itu penting dalam pendidikan karena membuat siswa berpikir dengan kritis, inovatif, dan menemukan cara baru untuk memecahkan masalah. Ini tidak hanya membantu mereka berhasil di sekolah, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi masalah sosial dan kemajuan teknologi di zaman digital (Rosita et al., 2021). Semangat belajar adalah kunci untuk membentuk kemampuan berpikir kreatif, karena siswa yang

semangat belajar tinggi lebih aktif menjelajahi ide, mencoba cara berbeda, dan berani mengambil risiko saat menyelesaikan masalah (Hikmawati & Rahayu, n.d.). Di sisi lain, kemajuan teknologi dan penggunaan media sosial memberikan banyak kesempatan untuk membuat pendidikan lebih interaktif dan menarik. TikTok, yang awalnya hanya dianggap sebagai tempat untuk bersenang-senang, kini bisa digunakan untuk menyampaikan informasi edukatif dengan cara yang kreatif melalui video pendek yang menggabungkan gambar, musik, dan interaksi, sehingga membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran dan meningkatkan semangat belajarnya (Rosita et al., 2021).

Kebaharuan penelitian ini terletak pada cara menggabungkan konten belajar melalui TikTok dengan semangat belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media sosial bisa dipakai untuk belajar, namun penggunaannya di MTsN 7 Bungo masih terbatas, terutama dalam pelajaran informatika. Dengan menekankan penggunaan TikTok sebagai alat edukasi, penelitian ini menawarkan pendekatan baru yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa, menggabungkan cara belajar digital dengan pengembangan kreativitas dan semangat belajar. Ini diharapkan tidak hanya membantu dalam pengembangan strategi belajar yang menggunakan media sosial, tetapi juga menjadi panduan praktis bagi guru dan sekolah dalam mengupayakan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini fokus pada pengaruh konten edukatif melalui aplikasi TikTok dan motivasi belajar informatika terhadap pola pikir kreatif siswa kelas VIII MTsN 7 Bungo. Penelitian ini diharapkan bisa memberi kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis digital, terutama dalam memanfaatkan media sosial sebagai sarana edukatif yang sesuai dengan kehidupan siswa. Selain itu, hasil penelitian dapat membantu guru dan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran informatika dengan pendekatan yang lebih kreatif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi metode kuantitatif dengan jenis penelitian yang mengamati hubungan sebab akibat. Tujuannya adalah untuk memahami bagaimana konten edukatif di TikTok dan motivasi belajar informatika dapat memengaruhi cara berpikir kreatif para siswa. Lokasi penelitian ini berada di MTsN 7 Bungo, dengan subjek adalah siswa kelas VIII untuk tahun ajaran

2024/2025. Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari 134 siswa yang terbagi dalam empat kelas. Sampel diambil menggunakan teknik pengambilan acak sederhana, sehingga didapatkan 33 siswa dari kelas VIII A yang menjadi responden penelitian ini. Dalam penelitian ini, terdapat beberapa variabel, yaitu konten edukatif TikTok (X1), motivasi belajar informatika (X2), dan cara berpikir kreatif para siswa (Y). Konten edukatif TikTok diartikan sebagai materi pembelajaran yang disajikan dalam video pendek yang menarik dan berkaitan dengan informatika. Motivasi belajar informatika dipahami sebagai dorongan yang datang dari dalam diri siswa maupun dari luar untuk mempelajari informatika, termasuk ketertarikan, kesiapan, serta motivasi dari dalam diri dan dari luar. Di sisi lain, cara berpikir kreatif diartikan sebagai kemampuan siswa untuk berpikir dengan cara yang baru, fleksibel, serta imajinatif, dan dapat menemukan solusi baru saat belajar.

Untuk penelitian ini, alat yang digunakan adalah angket atau kuesioner dengan skala Likert yang memiliki lima pilihan jawaban. Angket ini terdiri dari 50 pertanyaan yang dibuat berdasarkan indikator dari masing-masing variabel, dan diuji terlebih dahulu untuk validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebar angket kepada siswa serta mengumpulkan dokumentasi untuk mendukung hasil penelitian. Data yang sudah terkumpul akan dianalisis menggunakan program SPSS. Analisis mencakup pengujian validitas dan reliabilitas untuk memastikan kualitas alat, pengujian normalitas untuk melihat sebaran data, serta pengujian linearitas untuk mengetahui hubungan antarvariabel. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan melalui analisis regresi parsial (uji t) untuk melihat pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat, dan regresi simultan (uji F) untuk mengetahui pengaruh kedua variabel bebas bersama-sama terhadap cara berpikir kreatif siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Deskripsi Data

Deskripsi data digunakan untuk menjelaskan secara umum tentang hasil penelitian yang didapat dari responden. Bagian ini memberikan ringkasan nilai untuk setiap variabel dalam penelitian, seperti nilai terendah, tertinggi, rata-rata, median, modus, dan juga standar deviasi. Menyajikan deskripsi data bertujuan supaya peneliti dan pembaca bisa memahami sifat data sebelum melakukan uji validitas, reliabilitas, dan analisis statistik lebih lanjut. Dengan begitu,

deskripsi data berperan sebagai langkah awal untuk melihat kecenderungan, variasi, dan penyebaran data dari setiap variabel penelitian.

Untuk memperjelas hasil pengolahan data pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel deskripsi sebagai berikut :

Tabel 1. Deskripsi Data

Deskripsi	X ₁	X ₂	Y
Minimum	24	31	33
Maximum	48	55	62
Mean	38,64	41,36	49,39
Median	40,00	41,00	50,00
Mode	41	43	45
Standar Deviasi	5,522	5,470	6,914
Total	1275	1365	1630
Jumlah Responden	33	33	33

2. Diagram Batang

Diagram batang dipakai untuk menampilkan informasi dari penelitian dalam cara yang bisa dilihat, sehingga lebih gampang dimengerti. Dengan diagram ini, kita bisa melihat dengan jelas seberapa sering jawaban dari orang-orang terhadap setiap hal yang diteliti. Diagram batang juga berguna untuk melihat perbandingan nilai antara berbagai kategori atau kelompok data, jadi pembaca bisa dengan cepat menyadari pola, perbedaan, dan kecenderungan dari hasil penelitian. Adapun diagram batang yang dimaksud disajikan sebagai berikut:

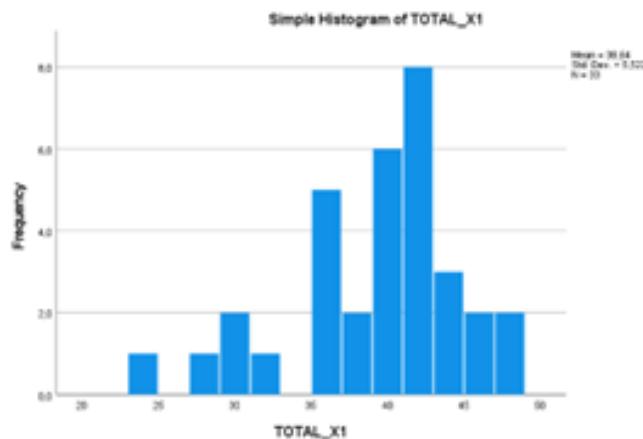


Diagram 1. Konten Edukatif

Berdasarkan Diagram 1 Diagram (X₁) konten edukatif melalui aplikasi tiktok ini menampilkan rata-rata (mean) 38,64 menunjukkan bahwa konten ini cukup diterima oleh

pengguna, dengan deviasi standar sebesar 5,531. Frekuensi terlihat di sekitar 40 dengan sekitar 8 responden, menunjukkan bahwa pengguna aktif dalam rentang ini, dengan total 33 orang responden, hasil ini bisa memberikan gambaran yang baik tentang keterlibatan konten edukatif melalui aplikasi tiktok.

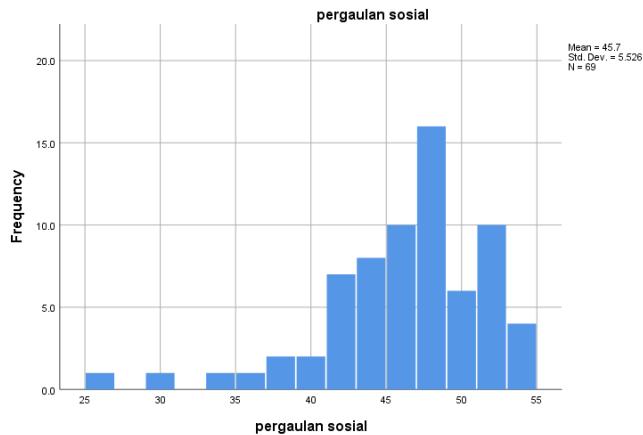


Diagram 2. Motivasi Belajar

Berdasarkan Diagram 2 motivasi belajar siswa menampilkan frekuensi motivasi belajar informatika dari 33 responden rata rata (mean) 41,36 serta standar deviasi 5,470 yang menunjukkan data di sekitar rata-rata, terdapat dua nilai yang paling sering muncul yaitu nilai 40 dan 45, masing-masing memiliki frekuensi tertinggi sekitar 6 responden, menunjukkan bahwa motivasi belajar informatika di kalangan responden cukup baik, dengan kebanyakan memiliki nilai di atas rata-rata.

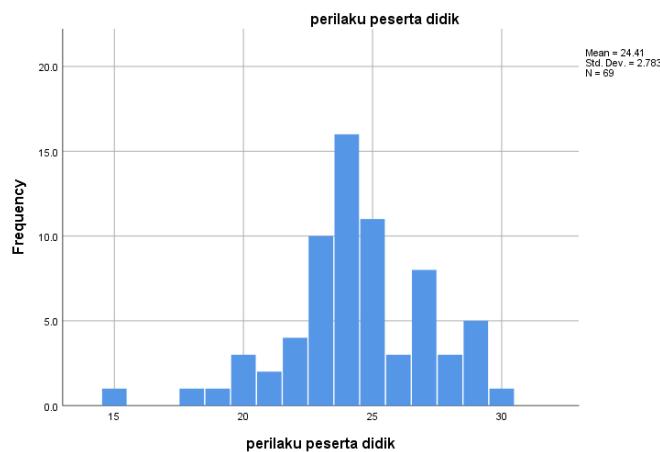


Diagram 3. Pola Pikir Kreatif

Berdasarkan Diagram 3 Diagram (Y) pola pikir kreatif siswa menampilkan grafik dengan rata-rata (mean) 49,39 menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat pola pikir kreatif yang berada disekitar nilai ini, deviasi standar sebesar 6,914, terlihat bahwa frekuensi tertinggi pada rentang nilai sekitar 50.

3. Uji Validitas

Uji validitas adalah langkah yang diambil untuk memastikan apakah alat yang digunakan benar-benar bisa mengukur hal yang seharusnya. Dengan kata lain, tujuan dari uji validitas adalah untuk memastikan bahwa alat penelitian sesuai dengan apa yang ingin dicapai oleh penelitian. Uji validitas dilakukan dengan melihat setiap item, dengan cara membandingkan nilai r yang sudah dihitung (korelasinya berdasarkan item-total yang sudah diperbaiki) dengan r yang ada di tabel. Jika nilai r yang dihitung lebih tinggi daripada nilai r di tabel, maka pernyataan itu dianggap valid (Prof.dr.sugiyono, 2013).

Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan pada kuesioner yang terdiri dari 50 pernyataan, yang meliputi variabel konten edukatif (X1), motivasi belajar (X2), dan pola pikir kreatif (Y). Hasil pengujian menunjukkan bahwa pada variabel X1, ada 5 pernyataan yang tidak valid dari total 15 pernyataan, pada variabel X2 terdapat 4 pernyataan yang tidak valid dari 15, dan pada variabel Y terdapat 6 pernyataan yang tidak valid dari 20 pernyataan. Jadi, jumlah total pernyataan yang valid adalah 35. Pernyataan-pernyataan yang valid inilah yang akan digunakan sebagai alat penelitian dan dibagikan kepada 33 orang responden di kelas sampel, yaitu siswa kelas VIII A MTsN 7 Bungo.

4. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat seberapa banyak hasil pengukuran data yang bisa dipercaya dan tetap sama. Uji reliabilitas berguna untuk menilai apakah alat ukur, yang sering menggunakan kuesioner, bisa memberikan hasil yang konsisten jika diukur lagi. Salah satu metode yang biasa digunakan dalam penelitian untuk menilai skala seperti skala Likert 1-5 adalah dengan mengandalkan Cronbach Alpha.

Tabel 2. Uji Reliabilitas Variabel

Reliability Statistics	Cronbach's Alpha	N of Items
Variabel X ₁	0.708	15
Variabel X ₂	0.778	15
Variabel Y	0,740	20

Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat seberapa konsisten kuesioner dalam mengukur variabel penelitian. Suatu alat ukur dianggap dapat dipercaya jika nilai Cronbach Alpha lebih dari 0,6. Hasil pengujian dalam studi ini menunjukkan bahwa semua variabel memiliki nilai Cronbach Alpha di atas 0,6, dengan X1 sebesar 0,708, X2 sebesar 0,778, dan Y sebesar 0,740. Jadi, alat ukur dalam penelitian ini dianggap dapat reliabel.

5. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah nilai yang tersisa dari regresi mengikuti pola distribusi normal. Ini sangat penting karena model regresi yang bagus harus memiliki distribusi normal supaya analisisnya bisa dilakukan dengan benar. Menurut (Hikmawati & Rahayu, n.d.), pemeriksaan normalitas adalah salah satu syarat utama, meskipun tidak selalu harus dipenuhi dalam analisis data. Keputusan diambil berdasarkan nilai probabilitas. Data dianggap mengikuti distribusi normal jika nilai probabilitasnya lebih dari 0,05. Tetapi jika angkanya kurang dari 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 3. Tabel Uji Normalitas Variabel

Variabel	N	Sig. (2-tailed)
Konten Edukatif	33	0.184
Motivasi Belajar	33	0.200

Hasil dari tes normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov lewat SPSS 27 menunjukkan nilai signifikan untuk X1 adalah 0,184 dan untuk X2 adalah 0,200. Kedua angka ini lebih tinggi dari $\alpha = 0,05$. Jadi, data ini diakui sebagai terdistribusi normal dan memenuhi syarat normalitas untuk analisis statistik parametrik.

6. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk memastikan bahwa ada hubungan yang lurus antara variabel bebas (X1 dan X2) dan variabel yang tergantung (Y). Pengujian ini dilakukan dengan memeriksa nilai penting pada level 0,05. Jika nilai signifikan kurang dari 0,05, itu berarti hubungan antara variabel tersebut adalah linear, tetapi jika lebih dari 0,05, berarti hubungan itu tidak linear. Jika kondisi data sudah normal dan berbentuk linear, kita bisa melanjutkan analisis dengan regresi sederhana.

Tabel 4. Uji Linearitas

Variabel	Sig. Deviation from Linearity	Keterangan
----------	-------------------------------	------------

Konten Edukatif	0.099	Linear
Motivasi Belajar	0.830	Linear

Uji linearitas dilakukan untuk melihat apakah ada hubungan yang lurus antara variabel independen dan variabel dependen. Hasil dari uji tersebut menunjukkan bahwa nilai penting untuk X1 adalah 0,099 dan untuk X2 adalah 0,830, keduanya lebih tinggi dari 0,05. Jadi, bisa disimpulkan bahwa ada hubungan lurus yang penting antara konten edukasi (X1) dan motivasi belajar (X2) dengan pola pikir kreatif (Y).

7. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah langkah yang sangat penting dalam penelitian untuk menentukan apakah tekanan atau klaim yang dibuat bisa diterima atau dibantah berdasarkan informasi yang didapat. Dalam statistika, uji hipotesis digunakan untuk menunjukkan dengan tingkat kepercayaan tertentu apakah contoh yang diteliti benar-benar mewakili kelompok yang dikira atau tidak (Ratna Wijayanti Daniar Paramita, Noviansyah Rizal, Riza Bahtiar Sulistyan, 2021).

1. Uji T Parsial

Uji t, yang juga dikenal sebagai uji parsial, dipakai untuk melihat seberapa besar masing-masing variabel independen memberikan pengaruh terhadap perubahan variabel dependen.

Tabel 5. Uji T X1

Variabel	B (Koefisien Regresi)	SE	B	T	Sig.
(Constanta)	22.436	7.287		3.079	.004
X1	.698	.187	.557	3.736	.001

Variabel independen Konten Edukatif (X1) berhubungan dengan variabel dependen Pola Pikir Kreatif (Y). Diketahui bahwa nilai t yang didapat adalah 3,736, yang lebih tinggi dari t tabel 1,696 dan nilai Sig. yaitu 0,004, yang lebih rendah dari 0,05. Koefisien 0,698 menunjukkan bahwa ada dampak positif serta signifikan antara variabel X1 dan Y, sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak.

Tabel 6. Uji T X2

Variabel	B (Koefisien Regresi)	SE	B	T	Sig.
(Constanta)	19.320	7.746		2.494	.018
X2	.727	.186	.575	3.915	.001

Variabel yang tidak terikat adalah Motivasi Belajar (X2) dan variabel yang terikat adalah Pola Pikir Kreatif (Y). Berdasarkan penelitian yang dilakukan, nilai t yang diperoleh adalah 3,915. Ini lebih tinggi dibandingkan t tabel yang hanya 1,696. Selain itu, nilai Signifikansi yang didapat adalah 0,018, yang lebih kecil dari 0,05. Koefisien yang ditemukan adalah 0,727, yang

menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel X2 dan variabel Y. Dengan demikian, hipotesis alternatif (Ha) diterima, sedangkan hipotesis nol (H0) ditolak.

Tabel 7. Uji Hipotesis X1 dan X2

Variabel	B (Koefisien Regresi)	SE	B	T	Sig.
(Constanta)	13.783	8.029		1.717	.096
X1	.413	.222	.330	1.859	.073
X2	.475	.224	.376	2.116	.043

Hasil dari uji hipotesis menunjukkan bahwa konten edukatif (X1) memiliki pengaruh yang baik, tapi pengaruh tersebut tidak signifikan pada pola pikir kreatif (Y). Hal ini terjadi karena meskipun nilai t yang didapat yaitu 1,859 lebih besar dari t tabel yang bernilai 1,696, nilai Sig. yang didapat adalah 0,73 yang lebih besar dari 0,05, jadi Ha ditolak. Di sisi lain, motivasi belajar (X2) punya pengaruh yang baik dan signifikan terhadap pola pikir kreatif (Y). Ini terlihat dari nilai t yang didapat yaitu 2,116 yang lebih besar dari t tabel 1,696 dan nilai Sig. yang terukur adalah 0,043 yang lebih kecil dari 0,05, maka Ha diterima.

2. R Square Uji T

R Square digunakan untuk menunjukkan seberapa banyak perubahan pada variabel yang tergantung dapat dijelaskan oleh perubahan yang ada pada variabel yang tidak tergantung dalam model regresi.

Tabel 8. R Square Uji T X1

Model	R	R Square	Adjusted R ²	SEE
1	.557	.310	.288	5.833

Berdasarkan tabel Ringkasan Model, nilai koefisien penentuan (R Square) yang didapatkan adalah 0,310. Artinya, variabel X1 hanya mampu menjelaskan sebesar 31,0% variasi perubahan pada Pola Pikir Kreatif.

Tabel 9. R Square Uji T X2

Model	R	R Square	Adjusted R ²	SEE
1	.575	.331	.309	5.746

Berdasarkan tabel Ringkasan Model, nilai koefisien penentuan (R Square) yang didapatkan adalah 0,331. Ini menunjukkan bahwa variabel X2, memberikan 33,1% perubahan Pola Pikir

Kreatif. **Tabel 10. R Square Uji T X1 dan X2**

Model	R	R Square	Adjusted R ²	SEE
1	.632	.400	.360	5.531

Berdasarkan tabel Ringkasan Model, nilai koefisien penentuan (R Square) yang didapatkan adalah 0,163. Artinya, variabel X1 dan X2 secara simultan berkontribusi sebesar 40,0 % terhadap Pola Pikir Kreatif.

B. Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun konten pendidikan di TikTok dibuat untuk menarik minat siswa dan membantu mereka memahami konsep, dampaknya terhadap cara berpikir kreatif siswa tidak terlalu signifikan. Hal ini mungkin karena siswa di MTsN 7 Bungo lebih sering menggunakan TikTok untuk bersenang-senang, sehingga mereka kurang memperhatikan materi edukasi yang disajikan. Di sisi lain, motivasi untuk belajar terbukti memberi dampak yang lebih kuat terhadap kreativitas siswa. Temuan ini menggarisbawahi betapa pentingnya motivasi sebagai dorongan dari dalam diri siswa yang membuat mereka lebih aktif, mau mencoba ide-ide baru, menguji berbagai cara, dan mencari solusi kreatif dalam belajar. Analisis statistik menunjukkan bahwa meskipun konten pendidikan bisa memberikan efek positif terhadap kreativitas, pengaruhnya tidak cukup kuat. Sebaliknya, motivasi belajar terbukti jelas membantu dalam perkembangan cara berpikir kreatif. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa motivasi belajar sangat penting untuk meningkatkan kreativitas, sementara media sosial hanya membantu jika digunakan dengan cara yang tepat (Putra et al., 2024). Dengan kata lain, meskipun ada konten edukatif di TikTok, itu tidak serta merta membuat siswa lebih kreatif; motivasi tetap menjadi faktor utama (Dahry et al., 2020).

Berdasarkan hasil uji t, tampak bahwa materi pendidikan (X1) berdampak positif pada kreativitas, tetapi dampaknya tidak cukup kuat. Ini terlihat dari nilai t hitung yang 1,859 melebihi t tabel 1,696, namun nilai signifikansinya yaitu 0,073 lebih besar dari 0,05, jadi hipotesisnya ditolak. Sementara itu, motivasi belajar (X2) mempunyai pengaruh positif yang jelas terhadap kreativitas, dengan nilai t hitung 2,116 yang lebih besar dari t tabel 1,696 dan nilai signifikansi 0,043 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesisnya diterima. Analisis regresi berganda menunjukkan bahwa motivasi belajar memberikan dampak berarti terhadap cara berpikir kreatif, sedangkan materi pendidikan tidak memberikan dampak berarti. Ini menekankan bahwa meskipun materi pendidikan penting, motivasi belajar adalah faktor utama yang membantu siswa mengembangkan cara berpikir kreatif. Uji ANOVA juga mendukung bahwa model regresi ini cocok digunakan, jadi bisa disimpulkan bahwa motivasi belajar lebih berpengaruh dibandingkan

materi pendidikan dalam meningkatkan pola pikir kreatif. Nilai R Square sebesar 0,310 menunjukkan bahwa kombinasi variabel X1 dan X2 hanya dapat menjelaskan 31% variasi dalam kreativitas, sedangkan 69% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti.

Temuan ini memberikan saran praktis bagi guru dan sekolah, yaitu penting untuk merancang cara mengajar yang dapat meningkatkan minat siswa, seperti memberikan tantangan yang merangsang kreativitas, proyek kerja sama, atau memberikan penghargaan untuk ide baru. Meskipun media sosial memiliki potensi sebagai alat belajar, perlu ada perencanaan yang lebih baik agar konten edukatif bisa lebih efektif dalam mempengaruhi cara berpikir kreatif siswa. Penelitian ini juga menyadari beberapa keterbatasannya, termasuk jumlah siswa yang sedikit, hanya meneliti dua faktor, dan juga faktor lain seperti cara mengajar guru dan dukungan dari lingkungan belajar yang belum diperhitungkan. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menambah jumlah siswa yang diteliti, memasukkan faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi kreativitas, dan menggunakan metode campuran (angka dan kata) agar mendapatkan pemahaman yang lebih lengkap tentang hubungan antara media pembelajaran, motivasi belajar, dan cara berpikir kreatif siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh konten edukatif melalui aplikasi TikTok dan motivasi belajar terhadap pola pikir kreatif siswa kelas VIII MTsN 7 Bungo dapat disimpulkan bahwa, Bahwa alat yang digunakan sudah teruji dan dapat dipercaya, jadi sesuai untuk dipakai dalam penelitian. Data dari penelitian juga memenuhi syarat normalitas dan linearitas, sehingga kita bisa melakukan analisis regresi. Hasil dari pengujian hipotesis menunjukkan bahwa baik konten edukatif maupun motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap cara berpikir kreatif siswa, baik secara terpisah maupun bersamaan, dengan kontribusi total sebesar 40%. Dari kedua faktor itu, motivasi belajar terbukti memiliki pengaruh yang lebih besar. Ini menunjukkan bahwa kita bisa meningkatkan cara berpikir kreatif siswa dengan memperkuat motivasi belajar dan menyediakan konten edukatif yang relevan dan berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

Dahry, S., Avana, N., A, A., & J, J. (2020). Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika

Menggunakan Metode Course Review Horay (Crh) Di Kelas Iv Sd N 65/Ii Sungai Bangsat Kecamatan Pelepat. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 1(2), 49–55. <https://doi.org/10.52060/pti.v1i2.358>

Ratna Wijayanti Dianiar Paramita, S.E., M.M. Noviansyah Rizal, S.E., M.M., Ak, CA, CFrA. Riza Bahtiar Sulistyan, S.E., M. . (2021). *Metode penelitian kuantitatif*.

Hikmawati, M., & Rahayu, P. B. (n.d.). *BELAJAR SISWA MELALUI INSTAGRAM Educational Content : Increasing Student Learning Motivation Through Instagram*. 98–106.

Sugiyono. (2013). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*. alfabrta. <https://doi.org/https://id.scribd.com/document/391327717/Buku-Metode-Penelitian-sugiyono>

Putra, Y. I., Idrus, A., & Firman, F. (2024). Technology and entrepreneurship combine: Shaping an innovative future. *Journal of Economics Education and Entrepreneurship*, 5(3), 158–164.

Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 279. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7413>