

**PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL DENGAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PKN DI SKELAS IX SMP NEGERI 21 MEDAN
TAHUN 2023**

Oleh:

Tulus Hati Laia ¹⁾

Alexander Nduru ²⁾

Murni Naiborhu ³⁾

Alimin Purba ⁴⁾

Manahan Manullang ⁵⁾

Universitas Darma Agung ^{1,2,3,4,5)}

E-mail:

tulushatilaia99@gmail.com ¹⁾

alexandernduru@gmail.com ²⁾

murninaiborhu123@gmail.com ³⁾

aliminpurba@gmail.com ⁴⁾

manahanmanullang82@gmail.com ⁵⁾

ABSTRACT

The purpose of his study is to determine the significant correlation between Social Media Utilization and Student Learning Creativity In Pkn Learning for Class IX Students of SMP Negeri 21 Medan in 2023. This research is used descriptive correlation type. In this study were used students of class IX at SMP Negeri 21 Medan consisting of 85 students as the populations. In this study uses krejje table sampling to determine the population which is based on errors having 95% confidence in the population, and based on the krejje table the number of samples required in this study as many as 68 students. In study were use questionnaire as the instrument which is consisting of 27 items with 4 choices (a,b,c,d) which has been tested previously for validity and reliability. Based on the data analysis shows that the data requirements for the use of social media are normally distributed with the calculation $X^2_{h} < X^2_{t} = 1.821 < 88.25016$. Data on the normality of student learning creativity is normally distributed with the calculation results $X^2_{h} < X^2_{t} = 0.48 < 88.25016$. The results of the linearity test for the use of social media and student learning creativity were linear with the equation $Y = 4.58 + 5.40(68) = 67.86$ in consultation with $F_h > F_t (18.17 > 2.744)$. The tendency test for the use of social media in class X students of SMP Negeri 21 Medan tends to be low (38.22%) and student learning creativity in class X students of SMP Negeri 21 Medan tends to be sufficient (33.81%). The results of Product Moment correlation test shows that $t_{count} > t_{table} (10.402 > 1.668)$. Then between the Utilization of Social Media and Student Learning Creativity in PKN subjects for class IX students at SMP Negeri 21 Medan, in 2023 are correlated. To prove the significant levels of X and Y, use the Product Moment formula to obtain $t_{count} > t_{table} (10.402 > 1.668)$. Based on the previously data, it has conclusions that The use of social media and student learning creativity in PKN subjects for Class IX students at SMP Negeri 21 Medan, 2023 are have significant correlation.

ABSTRAK

Penelitian ini adalah untuk mengetahui korelasi yang signifikan antara Pemanfaatan Media Sosial dengan Kreativitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Siswa Kelas IX SMP Negeri 21 Medan Tahun 2023. Jenis penelitian yang di gunakan adalah deskriptif korelasi. Dalam pengambilang sampel digunakan tabel *krejje* yang di dasarkan atas kesalahan mempunyai kepercayaan 95% terhadap populasi sehingga jumlah sampel yang di perlukan yaitu 68 siswa. Angket digunakan sebagai instrumen penelitian yang terdiri dari 27 item yang memiliki 4 pilihan (a,b,c,d) yang sebelumnya telah di uji validitasi dan reabilitasnya.

Hasil uji persyaratan data pemanfaatan media sosial berdistribusi normal dengan perhitungan $X^{2h} < X^{2t} = 1.821 < 88.25016$. Data normalitas kreativitas belajar siswa berdistribusi normal dengan hasil perhitungan $X^{2h} < X^{2t} = 0.48 < 88.25016$. Hasil uji linearitas data pemanfaatan media sosial dengan kreativitas belajar siswa adalah linear dengan persamaan $Y = 4,58 + 5,40 (68) = 67,86$ di konsultasikan dengan $F_h > F_t (18,17 > 2,744)$. Uji kecenderungan Pemanfaatan Media Sosial di Siswa Kelas X SMP Negeri 21 Medan cenderung rendah (38,22%) dan kreativitas belajar siswa di Siswa Kelas X SMP Negeri 21 Medan cenderung cukup (33,81%). Hasil uji korelasi *Product Moment* yang di peroleh $t_{hitung} > t_{tabel} (10,402 > 1.668)$. Maka ada korelasi antara Pemanfaatan Media Sosial dengan Kreativitas Belajar Siswa pada mata pelajaran PKN siswa kelas IX di SMP Negeri 21 Medan, tahun 2023. Untuk menguji taraf signifikan X dan Y digunakan rumus *Product Moment* maka di peroleh $t_{hitung} > t_{tabel} (10,402 > 1.668)$. Berdasarkan data sebelumnya diperoleh kesimpulan bahwa ada korelasi yang signifikan antara Pemanfaatan Media Sosial dengan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Siswa Kelas IX di SMP Negeri 21 Medan, tahun 2023.

Kata Kunci: Pemanfaatan Media Sosial Dan Kreativitas Belajar Siswa.

1. PENDAHULUAN

Globalisasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan pendidikan Indonesia saat ini. Selain memiliki efek menguntungkan dan buruk, sains dan teknologi yang berkembang pesat dimana kedua hal ini saling mempengaruhi satu sama lain dan juga sangat membantu dalam memajukan pendidikan Indonesia agar mampu bersaing di tingkat dunia; Hal ini dibuktikan oleh para pelajar Indonesia yang mampu menjaga kehormatan negaranya dengan menjuarai Olimpiade Sains beberapa waktu lalu (Wahab & Harjianto, 2020).

Menurut (Triyana, 2018), “Sekelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas landasan teoretis dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan pembuatan dan pertukaran konten yang dihasilkan pengguna,” atau yang disebut dengan media sosial.

Tuntutan akan akses informasi, hiburan, pendidikan dan pengetahuan dari seluruh dunia menjadikan akses media sosial menjadi salah satu kebutuhan utama semua orang. Dunia kini ada di tangan mereka berkat perkembangan teknologi informasi dan peralatan yang semakin kompleks buatan industri (Putra, 2004).

Perkembangan teknologi informasi telah meningkatkan penerimaan masyarakat Indonesia terhadap

pengetahuan asing. Tidak dapat dipungkiri bahwa perubahan media, baik media elektronik, cetak, maupun internet, memberikan dampak yang signifikan terhadap gaya hidup masyarakat. Menurut zaman sekarang, media sosial tidak lagi hanya sebagai alat komunikasi tetapi sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat, terutama bagi kalangan muda atau pelajar (Rais et al., 2018).

Mahasiswa adalah sekelompok anak muda yang masih giat belajar untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan keahliannya serta aktif melakukan kegiatan agar dapat berorientasi ke masa depan dan berguna bagi masyarakat dan negara.

Demikianlah gambaran kreativitas belajar siswa yang diharapkan. Dengan mengikuti berbagai kegiatan sekolah, mengikuti kegiatan kelas dan organisasi, dan sebagainya (Hasanah, 2018).

Menurut pengamatan, sekolah harus menjadi tempat di mana anak-anak dapat belajar, berbagi ide, berinteraksi satu sama lain, dan lain-lain. Namun, yang diamati adalah mahasiswa memanfaatkan institusi sebagai platform untuk memamerkan penampilan dan gaya hidup mereka. sehingga kehidupan sekolah semakin kabur karena semakin banyak anak yang menjalani gaya hidup konsumtif (Sinurat et al., 2022).

2. TINJAUAN PUSTAKA

a. Media Sosial

Media sosial adalah situs yang menjadi tempat orang-orang berkomunikasi dengan teman-teman yang mereka kenal di dunia nyata dan dunia maya (A. S. Cahyono, 2020).

Klasifikasi Media Sosial dibagi menjadi 6 bagian, yaitu (ardianto, 2023): proyek kolaborasi (*collaborative projects*), blog (*blogs*), konten komunitas (*content community*), dunia game virtual (*virtual game worlds*), dunia sosial virtual (*virtual social worlds*)

Karakteristik khusus media sosial terdiri dari 6, diantaranya :

a. Jaringan (*Network*)

infrastruktur untuk aliran informasi antar komponen perangkat keras.

b. Informasi (*Information*)

Informasi adalah format utama media sosial karena komunikasi membutuhkannya. Contohnya termasuk konten yang dibuat pengguna, profil yang dipersonalisasi, dan lainnya.

c. . Arsip (*Archive*)

Media sosial dapat berfungsi sebagai tempat penyimpanan data untuk data yang dikirimkan pengguna.

d. Interaktivitas (*Interactivity*)

Interaktivitas atau kontak pengguna adalah persyaratan untuk media sosial.

e. Simulasi Sosial (*Social Simulation*)

Tanpa benar-benar ada, media sosial dapat mereplikasi interaksi sosial dunia nyata. Seperti berbicara dengan teman online tanpa perlu bertemu langsung.

f. Konten Pengguna (*User-generated Content*)

Pengguna media sosial dapat mengembangkan materi mereka sendiri selain konten yang sudah ada sebelumnya (Nasrullah, 2015).

b. Kreativitas

Ada 3 teori yang melandasi pengembangan kreativitas yaitu:

1. Teori psikoanalisis

Orang yang kreatif dianggap telah melalui peristiwa traumatis, yang mereka tangani

dengan menggabungkan konsep sadar dan tidak sadar untuk menghasilkan jawaban inventif dan traumatis.

2. Teori humanistik

Menurut pemikiran humanistik, memiliki kesehatan psikologis yang sangat baik adalah yang mengarah pada kreativitas.

3. Teori *cziksentmihalyi*

Kecenderungan genetik seseorang merupakan faktor pertama yang mendorong berkembangnya kreativitas). Contoh seorang yang sistem sensorisnya peka terhadap warna lebih mudah menjadi pelukis, peka terhadap nada lebih mudah menjadi pemusik (Hanip, 2020).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan metode deskriptif untuk menguji korelasi antara variabel-variabel yang diteliti.

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMP Negeri 21 Medan, Jalan Bunga Rampe Raya Simalingkar, Kecamatan Medan Tuntungan, Medan, pada bulan Juni sampai Agustus tahun 2023. 85 siswa dari kelas IX-1 dan IX-2 di SMP Negeri 21 Medan menjadi mayoritas ukuran sampel dalam penelitian ini.

Menggunakan pembuatan tabel, yang didasarkan pada kesalahan dengan tingkat kepercayaan 95% pada populasi, sampel untuk penelitian ini dihitung. 85 siswa terlibat dalam penelitian ini. Oleh karena itu, diperlukan 68 sampel, sesuai dengan desain tabel.

a. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut::

1. Pemanfaatan Media Sosial (Variabel X)

2. Kreativitas Belajar Siswa (Variabel Y)

b. Alat Pengumpulan Data

1. Angket

Dalam penelitian ini angket digunakan sebagai alat untuk menghimpun dan memperoleh data. Melalui angket peneliti akan memperoleh sejumlah informasi dari

informan atau responden yang akan menjadi sasaran penelitian. Dengan menggunakan metode ini, peneliti menyebarkan berbagai pertanyaan tertulis yang telah disesuaikan dengan topik penelitian dan dibuat sendiri oleh peneliti. Data hubungan media sosial dengan kreativitas siswa dalam pembelajaran PKN di SMP Negeri 21 Medan dikumpulkan dengan menggunakan angket.

Ada 68 kuesioner yang dikirim, masing-masing berisi 30 pertanyaan dan 4 kemungkinan jawaban:

Setiap respons menerima skor:

Respon a (selalu) sama

Jawaban b (sering) sama dengan 3.

Jawaban c (pada kadang-kadang) sama dengan

Tidak pernah (jawaban d) = 1

c. Uji Instrumen

Untuk melakukan uji instrumen maka dalam penelitian ini akan menggunakan uji sebagai berikut:

- Uji validitas fungsinya adalah untuk mengetahui tingkat kecermatan instrumen. Setelah data uji coba terkumpul, kemudian diperiksa koefisien korelasinya menggunakan rumus Arikunto untuk product moment (2010:213).

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

- Untuk memastikan bahwa kuesioner dapat menawarkan hasil yang dapat diandalkan dengan tingkat kepercayaan yang tinggi, maka dilakukan uji reliabilitas. Reliabilitas instrumen penelitian dievaluasi dengan menggunakan data menggunakan rumus Alpha by Arikunto (2010:239), yaitu:

$$r_{ii} = \left(\frac{k}{k-1} \right) = \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 \tau} \right)$$

d. Teknik Analisis Data

- Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk melihat apakah kata-kata yang ditemukan selama penelitian tersebar secara teratur.

Dengan menggunakan rumus Chi kuadrat, uji normalitas ini dilakukan (χ^2).

$$\chi^2 = \sum \frac{f_o f_h}{f_h} \quad (\text{Arikunto 2010: 333})$$

- Uji Linearitas

Untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat linier atau tidak, maka dilakukan uji linieritas hubungan tersebut.

Persamaan garis regresi sederhana adalah:

$$Y = a + bx$$

Nilai rata-rata skor ideal M_i dan standar deviasi ideal digunakan untuk menentukan pengujian tren untuk setiap perubahan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Data Ubahan Pemanfaatan Media Sosial (X)

Menurut informasi yang dikumpulkan dari tanggapan 68 responden penelitian, skor tertinggi adalah 54 dan terendah adalah 36, dengan rata-rata hitungan (M) 42 dan standar deviasi (SD) 5.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Data Ubahan Pemanfaatan Media Sosial (X)

No	Kelompok	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relative	Kategori
1	51-54	2	2,9%	Sangat tinggi
2	47-50	3	4,41%	Tinggi
3	43-46	33	48,51%	Cukup
4	39-42	25	36,75%	Rendah
5	36- 38	5	7,35%	Sangat Rendah
Jumlah		68	100%	

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa Pemanfaatan Media Sosial di Siswa Kelas IX SMP Negeri 21 Medan tergolong cukup (48,51%).

b. Data Ubahan Kreativitas Belajar Siswa (Y)

Berdasarkan data yang di peroleh dari hasil penelitian dengan jumlah responden 68 orang didapat skor tertinggi 51 dan skor terendah 35, dengan rata-rata hitungan (M) = 43 dan standar deviasi (SD) = 5

Tabel. 2 Distribusi Frekuensi Data Ubahan Kreativitas Belajar Siswa (Y)

No	Kelompok	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relative	Kategori
1	49-51	6	8,82%	Sangat tinggi
2	46-48	14	20,58%	Tinggi
3	43-45	23	33,81%	Cukup
4	40-42	12	17,64%	Rendah
5	35- 39	13	19,11%	Sangat Rendah
Jumlah		68	100%	

Berdasarkan informasi yang dikumpulkan dari tanggapan 68 responden penelitian, skor tertinggi adalah 51 dan terendah adalah 35, dengan rata-rata hitungan (M) 43 dan standar deviasi (SD) 5.

c. Uji Persyaratan Analisis

Rumus chi square (X^2) digunakan untuk melakukan uji normalitas penggunaan media sosial. Persyaratan standar dengan demikian terpenuhi ketika X^2 count sama dengan X^2 pada level.

variabel diperoleh $X^{2h} < X^{2t} = 2,301 < 88.25016$ Data kedua variabel penelitian ditemukan terdistribusi secara teratur pada tingkat signifikan 5%.

d. Uji Linearitas

Ada dua ubahan dalam penelitian ini, yakni ubahan bebas dan ubahan terikat, yang mana ubahan bebas ini diduga akan mempengaruhi ubahan terikat. Oleh karena itu, perlu di ujikan kelinearannya dengan signifikan 95%

Tabel 3. Uji Normalitas Sebaran Data Penelitian

Variabel Penelitian	Db	X^{2h}	$X^{2t} (n-0,05)$	Kurva
Pemanfaatan Media Sosial (X)	68	1,821	88.25016	Normal
Kreativitas Belajar Siswa (Y)	68	0,48	88.25016	Normal

Berdasarkan tabel diatas dilihat bahwa uji normalitas dari setiap menerapkan rumus regeresi sederhana

dengan $dk=1,667$ diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,402 > 1.668$). Maka hipotesis menyatakan ada korelasi yang

$Y = a+bx$, dari hasil perhitungan diperoleh persamaan regresi sederhana $Y = 4,58 + 5,40 (68) = 67,86$, adalah linear pada taraf signifikan.

e. Uji Hipotesis Penelitian

Untuk menguji hipotesis digunakan analisis korelasi dengan rumus *Product Moment*. Hasil analisis korelasi antara ubahan pemanfaatan media sosial (X) dengan kreativitas belajar siswa (Y) diperoleh $r_{xy} = 0,127$ setelah dikonsultasikan dengan tabel kritik pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05\%$) dengan jumlah responden 68 orang, di peroleh $t_{tabel} = 1,667$ sehingga $t_h > t_t$ ($10,402 > 1,668$). Hal ini menunjukkan bahwa ada korelasi pemanfaatan media sosial dengan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran PKN di siswa kelas IX SMP Negeri 21 Medan tahun 2023.

Untuk menguji signifikansi hubungan tersebut dilakukan dengan uji t. Berdasarkan hasil uji t di peroleh t_{hitung} sebesar = 1,667. Harga ini selanjutnya dikonsultasikan sebagai t_{tabel} pada taraf

signifikan antara Pemanfaatan Media Sosial dengan Kreativitas Belajar Siswa PKN di SMP Negeri 21 Medan tahun 2023, diterima kebenarannya.

5. SIMPULAN

1. Pemanfaatan media sosial di Pemanfaatan Media Sosial di Siswa Kelas X SMP Negeri 21 Medan cenderung rendah (38,22%) dan kreativitas belajar siswa di Siswa Kelas X SMP Negeri 21 Medan cenderung cukup (33,81%).
2. Pemanfaatan Media Sosial di Siswa Kelas X SMP Negeri 21 Medan tergolong cukup (48,51%) dan kreativitas belajar siswa di Siswa Kelas X SMP Negeri 21 Medan tergolong cukup (38,81%).
3. Ada korelasi yang signifikan antara Pemanfaatan Media Sosial dengan Kreativitas Belajar Siswa PKN di SMP Negeri 21 Medan tahun 2023, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,402 > 1,668$).

6. DAFTAR PUSTAKA

- Wahab, A., & Harjianto. (2020). PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TERHADAP KREATIFITAS BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PKn. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan ...*, 5(1), 20–30. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/jppkn/article/view/987>
- Triyana, I. G. N. (2018). Media Sosial Dalam Proses Pembelajaran Di Perguruan Tinggi. *Guna Widya: Jurnal Pendidikan Hindu*, 5(1), 79–90. <https://doi.org/10.25078/gw.v5i1.614>
- Putra, C. A. (2004). *Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran*. 1, 1–14.
- Hasanah, U. (2018). Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Anak Usia Dini. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 204–222. <https://doi.org/10.24090/insania.v23i2.2291>
- Sinurat, R., Djakfar, Y., Rosihan, A., Ki Ratu Penghulu No, J., Sari Baturaja OKU, K., & Baturaja Jl Ki Ratu Penghulu No, U. (2022). Identitas Remaja Penggunaan Media Sosial Litmatch (Studi Kasus Pada Remaja Di Kelurahan Sukajadi Kabupaten Ogan Komering Ulu Kecamatan Baturaja Timur) Adolescents Identity Using Social Media Litmatch (Case Study on Adolescents in Sukajadi Sub-District, Og. *Jurnal Massa*, 03, 91–104. <https://journal.unbara.ac.id/index.php/JM>
- Rais, N. suci rahayu, jovial dien, M., & y dien, A. (2018). Kemajuan Teknologi Informasi Berdampak Pada Generalisasi Unsur Sosial Budaya Bagi Generasi Milenial. *Jurnal Mozaik*, 10, 61–71.
- Cahyono, A. S. (2020). PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL MASYARAKAT DI INDONESIA. *Anang Sugeng Cahyono*, 5(2), 202–225. <https://doi.org/10.32923/asy.v5i2.1586>
- Nasrullah, R. (2015). Perundungan Siber (Cyber-Bullying) Di Status Facebook Divisi Humas Mabes Polri. *Jurnal Sosioteknologi*, 14(1), 1.
- Hanip, S. P. N. (2020). Implementasi Pendekatan 4P Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Kreatif. *EL-HIKMAH: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 14(2), 123–140. <https://doi.org/10.20414/elhikmah.v14i2.2328>