

PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP TINGKAT KREATIVITAS SISWA KELAS V DI SD GMIH 4 TOBELO

Frederika Novi Muika

Alpres Tjuana

Stefen Deni Besare

Mardince Sasingan

Universitas Halmahera Tobelo

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial terhadap tingkat kreativitas siswa kelas 5 di SD GMIH 4 Tobelo. Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan pendekatan deduktif-induktif yang di angkat dari teori dan gagasan parah ahli, ataupun pemahaman peneliti yang di kembangkan suatu permasalahan metode penelitian kuantitatif dimana peneliti akan bekerja dengan angka-angka sebagai perwujudan gejala yang diamati (Sugiyono,2013:3). Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk kuisisioner (angket) skala Lickert dan dokumen. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana. Hasil penelitian membuktikan bahwa bahwa media sosial memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat kreativitas siswa kelas VI pada SD GMIH 4 Tobelo dengan nilai F_{hitung} (60,530) > nilai F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% yaitu 4,32 dan pada taraf signifikan 1% yaitu 8,02. X , maka: $\hat{Y} = 22,493 + 0,666 X$

Kata Kunci: *Media sosial, tingkat kreativitas siswa*

Pendahuluan

Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh Kementerian Kominfo dalam penelusuran peran pengguna aktivitas online pada anak usia remaja tahun 2014, ditarik kesimpulan bahwa media sosial melekat dengan kehidupan remaja sehari-hari, dalam studi ini ditemukan bahwa dari 98 % remaja yang disurvei tahu tentang internet dan 79.5 % diantaranya adalah pengguna internet, Ada sekitar 20 persen responden yang tidak menggunakan internet, alasan utama mereka adalah tidak memiliki perangkat atau infrastruktur untuk mengakses internet atau bahwa mereka dilarang oleh orang tua untuk mengakses internet.

Penelitian terhadap pola komunikasi anak dan remaja melalui internet rnengungkapkan bahwa mayoritas komunikasi mereka dilakukan dengan teman sebaya, diikuti komunikasi dengan guru, dan komunikasi dengan anggota keluarga juga cukup signifikan.

Dalam era 4.0 Media sosial sangat mempengaruhi kepribadian penggunanya, apakah media sosial mengiring penggunanya semakin kreatif ataupun semakin depresi karena ketergantungan, Peran orang tua sangat dibutuhkan sebagai pengawas dan juga sosok yang memahami anak. Keluarga harus dapat memberikan fungsi afektif agar seorang

anak mendapatkan perhatian yang cukup. Akibat dari perubahan kepribadian ini, akan berpengaruh juga terhadap kreativitas anak itu sendiri .

Hasil pengamatan peneliti di kelas 5 SD GMIH 4 Tobelo pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa diperbolehkan menggunakan handphone untuk membuka link yang telah di share ke grup oleh orang guru kelas mereka untuk melihat video dongeng tentang cinderella. selanjutnya guru meminta siswa untuk mengamati video tersebut setelah itu guru meminta siswa untuk menceritakan kembali apa yang mereka lihat dalam video cinderella tersebut. selain itu handphone juga berguna untuk melakukan komunikasi kepada orang tua siswa untuk menelepon agar dapat menjemput mereka setelah pulang sekolah.

Sedangkan pengaruh kreativitas semakin sering siswa menggunakan handphone kreativitasnya juga akan meningkat karena siswa akan semakin penasaran dan terus mencari pembelajaran yang ada pada video-video tersebut dan siswa di minta untuk membuat karya-karya yang baru dan dapat membuat puisinya sendiri untuk peningkatan kreativitasnya sendiri. Potensi pada dasarnya dimiliki oleh setiap siswa, karena mereka memiliki ciri sebagai individu kreatif misalnya: rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, imajinasi yang tinggi, berani menghadapi resiko dan lain sebagainya. ada beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut diantaranya guru, orang tua dan lingkungan.

Seorang anak sebaiknya sejak dini digali kreativitasnya. Kreativitas dimaksudkan kompetensi dalam mengkombinasikan suatu hal menjadi sesuatu yang baru di dasarkan pada komponen yang telah ada hingga membentuk suatu hal yang bergua.

Gagasan kreatif yang muncul berguna bagi semua orang terbukti dengan pesatnya kemajuan teknologi dan informasi mempermudah aktivitas manusia. semua ini merupakan salah satu hasil dari kreativitas.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai media sosial dan kreativitas, sehingga perlu dilakukan penelitian untuk melihat pengaruh penggunaan media sosial terhadap tingkat kreativitas siswa di kelas 5 SD GMIH 4 Tobelo.

Landasan Teori

Media sosial adalah platform sosial yang memungkinkan pengguna untuk terhubung, berinteraksi, dan bersahabat satu sama lain. Media sosial juga bisa berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh dan menyebarkan informasi.

Menurut Michael Haenlein (2010), media sosial (Social Networking) adalah platform online yang memungkinkan penggunaannya untuk dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan membuat konten, termasuk blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia maya. Blog, media sosial, dan wiki adalah jenis platform sosial yang paling sering dimanfaatkan oleh orang-orang di seluruh dunia.

Kemampuan media sosial untuk menghasilkan informasi dengan cepat dan mudah dijangkau memberikan efek positif bagi individu yang membutuhkan informasi. Beragam jenis platform media sosial yang dapat digunakan oleh para pengguna termasuk Facebook, Instagram, Twitter, Quora, LinkedIn, Youtube, dan Medium adalah media sosial yang memiliki banyak pengguna.

Media sosial diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia Pendidikan, seperti dalam mengembangkan kreativitas siswa yang tertuang dalam UUD Republik Indonesia Tahun 1945 yang menyatakan, "Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Tujuan tersebut adalah untuk pertumbuhan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab."

Selain memengaruhi gaya hidup dan kegiatan masyarakat, media sosial juga memiliki peran yang signifikan dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan media sosial dalam dunia pendidikan saat ini semakin meluas untuk mendukung proses belajar. Hal ini disebabkan oleh media sosial yang memiliki karakteristik sebagai media pembelajaran, seperti kemudahan akses dan interaktivitas.

Pemanfaatan media sosial dalam dunia pendidikan dapat menghasilkan metode pembelajaran yang baru dan menawarkan efisiensi dalam akses yang dapat dimanfaatkan oleh seluruh kalangan siswa. Andres Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai "sekelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web.

Kreativitas adalah sesuatu yang sangat dibutuhkan dalam hidup. Kreativitas dapat mendukung seseorang dalam mengasah bakat yang dimilikinya untuk mencapai keberhasilan dalam hidupnya.

Mohammad Ali dan Mohammad Asrori (2012: 42-43) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan karakteristik unik yang dimiliki individu, yang ditandai dengan kemampuan untuk menghasilkan sesuatu dari gabungan karya yang sudah ada sebelumnya, menjadi karya baru yang berbeda dari yang sebelumnya, dilakukan melalui interaksi dengan lingkungan untuk menghadapi permasalahan, dan mencari solusi alternatif dengan cara berpikir divergen. Seseorang yang kreatif selalu berpikir terbuka dalam mengembangkan ide-idenya.

Kemampuan kreativitas yang dimiliki individu dapat mendukung proses penciptaan hasil karya, baik dalam wujud ide maupun gagasan yang bermakna dan bernilai.

Berdasarkan Utami Munandar (1992: 47), kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menghasilkan sesuatu dengan kombinasi baru yang didasarkan pada data, informasi, dan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Membuat sesuatu tidak harus dimulai dari hal-hal yang inovatif, tetapi bisa menggabungkan elemen-elemen yang telah ada sebelumnya. Salah satu faktor yang dapat menunjukkan kreativitas seseorang adalah kemampuannya dalam menciptakan kombinasi baru dari hal-hal yang telah ada.

Berdasarkan Hamzah & Nurdin (2011: 154), kreativitas biasanya digambarkan sebagai kemampuan untuk berpikir kritis, melahirkan banyak ide, menghubungkan konsep yang belum pernah disatukan sebelumnya, serta kemampuan dalam menemukan ide guna menyelesaikan masalah. Kreativitas tidak selalu harus menghasilkan sesuatu yang baru dan tidak pernah ada sebelumnya, tetapi siswa dapat mengekspresikan ide dengan menciptakan sesuatu yang mereka anggap unik melalui kombinasi data atau informasi yang telah ada, sehingga siswa merasakan kebanggaan tersendiri dalam menciptakan karyanya.

Kreativitas sangat penting untuk mengatasi semua keterbatasan yang dimiliki seseorang, sehingga individu yang telah memanfaatkan kreativitasnya berarti telah melatih diri untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi serta berpotensi menciptakan sesuatu yang baru untuk mempermudah kehidupannya.

Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan pendekatan deduktif-induktif yang di angkat dari teori dan gagasan para ahli, ataupun pemahaman peneliti yang di kembangkan suatu permasalahan metode penelitian kuantitatif dimana peneliti akan bekerja dengan angka-angka sebagai perwujudan gejala yang diamati (Sugiyono,2013:3).

Berdasarkan pendapat tersebut maka penelitian ini ingin melihat pengaruh variabel X (penggunaan media sosial) terhadap variabel Y (tingkat kreativitas siswa). Tempat penelitian dilakukan di SD GMIH 4 Tobelo yang dibawa naungan yayasan pendidikan kristen GMIH yang berada di desa gamsungi kec. tobelo, kab. Halmahera Utara Yang dilaksanakan pada bulan april 2024. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan, (Sugiyono, 2011). Adapun populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5A di SD GMIH 4 Tobelo yang berjumlah 23 siswa.

Menurut Sugiyono (2011), Sampel adalah bagian wakil dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah kelas 5A yang berjumlah 23 siswa, yang terdiri dari siswa laki-laki dan siswa perempuan.

Dengan demikian sampel penelitian ini adalah sampel populasi. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, artinya responden hanya tinggal memberi tanda cek ada salah satu alternative jawaban yang telah disediakan untuk dipilih.

Teknik analisis data diartikan sebagai upaya mengolah data menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat data tersebut data dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian.

Dengan demikian teknik analisis data dapat diartikan sebagai cara melaksanakan analisis data dengan tujuan mengolah data tersebut menjadi informasi sehingga karakteristik atau sifat-sifat datanya dapat dengan mudah di pahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian baik berkaitan dengan deskripsi data atau menarik kesimpulan tentang karakteristik populasi berdasarkan data angka dari sampel. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis regresi linear sederhana.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Arikunto (2006) instrumen yang suda dapat dipercaya adalah yang reliable, akan menghasilkan data yang dipercaya juga. Instrumen dikatakan reliabel apabila suatu instrumen cukup dapat di percaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut suah baik. Reliabilitas memiliki berbagai istilah seperti: kepercayaan, keterandalan, kestabilan, konsistensi.

Koefisiensi reliabilitas instrument yang dilakukan untuk melihat konsistensi jawaban butir-butir pernyataan yang diberikan oleh responden. Menurut Ghazali (2009), pengukuran reliabilitas dapat dilakukan dengan menentukan *Cronbach's Alpha*, yaitu jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6 maka suatu instrumen dikatakan reliabel dan sebaiknya, jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0,6 maka suatu instrumen dikatakan tidak reliabel.

Pembahasan

Berdasarkan landasan teori, hasil penelitian dan analisis data mengenai pengaruh penggunaan media sosial terhadap kreativitas siswa yang telah dikemukakan pada pembasan sebelumnya dapat dikemukakan bahwa media sosial adalah sebuah media *online* sehingga para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi *blog*, sosial *network* atau jejaring sosial, *wiki*, forum dan dunia virtual. *Blog*, jejaring sosial dan *wiki* merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.

Kemampuan media sosial dalam menghasilkan informasi yang cepat dan mudah diakses memberikan dampak positif bagi mereka yang menginginkan informasi. Berbagai macam jenis media sosial yang dapat dimanfaatkan oleh para pengguna seperti *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Quora*, *Linkedin*, *Youtube*, dan *Medium* merupakan media sosial yang memiliki jumlah pengguna yang banyak.

Penelitian dilakukan oleh Setiyastuti (2012:22) menyimpulkan bahwa media sosial sangat mempengaruhi kepribadian yang menunjukkan semakin *introvert* seseorang maka akan semakin aktif di media sosial sebagai pelampiasan. Peran orang tua sangat dibutuhkan sebagai pengawas dan juga sosok yang memahami anak. Keluarga harus dapat memberikan fungsi afektif agar seorang anak mendapatkan perhatian yang cukup.

Akibat dari perubahan kepribadian ini, akan mempengaruhi juga kreativitas anak, yang mana salah satu faktor perkembangan kreativitas seseorang adalah interaksi langsung antar individu.

Media sosial diharapkan mampu bermanfaat bagi dunia pendidikan seperti dalam membangun kreativitas siswa yang tertuang pada UUD Republik Indonesia Tahun 1945 yang berbunyi "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Selain berdampak pada gaya hidup dan aktivitas masyarakat, media sosial juga berperan penting dalam dunia pendidikan. Penggunaan media sosial dalam dunia pendidikan kini semakin meningkat guna menunjang pembelajaran. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara media sosial dengan kreativitas siswa kelas 5A pada SD GMIH 4 Tobelo. Hal ini terlihat dari mean skor variabel media sosial adalah 55,7 dengan stand.deviasi sebesar 15,02 menunjukkan media sosial efektif mempengaruhi kreativitas siswa.

Hasil uji hipotesis memperlihatkan bahwa media sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa kelas 5A pada SD GMIH 4 Tobelo yang ditunjukkan oleh

nilai F_{hitung} (60,530) > nilai F_{tabel} (4,32) pada taraf signifikansi 5% dan pada taraf signifikansi 1% = 8,02.

Ringkasan perhitungan analisis Regresi prediksi media sosial terhadap kreativitas siswa memperlihatkan bahwa skor media sosial dapat dipergunakan untuk memprediksi skor kreativitas siswa, terlihat dari nilai F_{reg} adalah 60,530 sedangkan F_t pada taraf signifikansi 5% dan 1% masing-masing 4,32 dan 8,02. Dengan terbuktinya hipotesis secara empirik maupun secara statistik yang diajukan dalam penelitian, maka tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh positif dan signifikan media sosial terhadap kreativitas siswa kelas 5A pada SD GMIH 4 Tobelo dapat tercapai dengan baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media sosial memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa kelas 5A pada SD GMIH 4 Tobelo yang dibuktikan dengan hasil uji regresi yaitu nilai F_{hitung} (60,530) > nilai F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% yaitu 4,32 dan pada taraf signifikansi 1%.

Daftar Pustaka

- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta
- Ali, Mohammad & Asrori, Mohammad. (2012). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ghozali, Imam. 2009. "Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS ". Semarang: UNDIP.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68.
- Munandar, Utami. (1992). *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono, 2013, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA)
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Setiyastuti, Budi. (2012). Pelajaran Tari: Image dan Kontribusinya Terhadap Pembentukan Karakter Anak. *Jurnal Joged*, 3:17-23.
- Uno, Hamzah B., & Mohamad, Nurdin. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara