PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IX SMP 6 KOTA BENGKULU

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu (IAIN) Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Bidang Pendidikan Bahasa Indonesia

Oleh
Sinta Agustina
1711290045

PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INDONESIA
FAKULTAS TARBYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA SILAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2021

KEMENTRIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Jln. Raden Fatah Pagar Dewa telp. (1736) 51276, 51171 fax (0736)51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Sinta Agustina
NIM : 1711290045

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsis dri.

Nama : Sinta Agustina
NIM : 171290045
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SMP 6 Kota Bengkulu.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh sarjana dalam bidang Bahasa Indonesia. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.
Wassalamu'alaikumWr. Wb.

Bengkulu, 2021

Pembimbing I	Pembimbing II
Heny Friantary, M.Pd.	**Muhammad Taufiqqurahman, M.Pd.**
NIP. 198508022015032002	**NIP. 199401152018011103**

KEMENTRIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Jln. Raden Fatah Pagar Dewa telp. (1736) 51276, 51171 fax (0736)51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **"Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SMP 6 Kota Bengkulu"** yang disusun oleh Sinta Agustina, NIM 1711290045, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Jumat, tanggal 18 Agustus 2021 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Tadris Bahasa Indonesia.

Ketua :
Dr. Suhirman, M.Pd.
NIP 196802191999031003

Sekretaris :
Ixsir Eliya, M.Pd.
NIP 199103292018012002

Penguji I :
Vebbi Andra, M.Pd.
NIP 198502272011011009

Penguji II :
Dina Putri Juni Astuti, M.Pd.
NIP 199006022019032010

Bengkulu, 18 Agustus 2021

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd.
NIP 196903081996031005

MOTTO

Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa digunakan untuk merubah dunia
(Nelson Mandela)

Kamu harus rajin belajar dan membaca, tapi jangan ditelan sendiri, berbagilah dengan teman-teman yang tak dapat pendidikan.
(Wiji Thukul)

Bila kaum muda yang telah belajar di sekolah dan menganggap dirinya terlalu tinggi dan pintar untuk melebur dengan masyarakat yang bekerja dengan cangkul dan hanya memiliki cita-cita yang sederhana, maka lebih baik pendidikan itu tidak diberikan samasekali.

(Tan Malaka)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua Orang tuaku yang telah membesarkanku, mendidik, dan mendoakan dengan penuh kasih sayang dan kesabaran, Ibuku (Asbawani) dan Ayahku (Saiful).
2. Kakak dan Adikku, Jenisahfitriani dan Dendi Kurniawan yang selalu member dukungan dalam tiap langkahku.
3. Almameter IAIN Bengkulu.
4. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2017, senior, dan juniorku di Prodi Tadrid Bahasa Indonesia IAIN Bengkulu.
5. Habib Alfajri, Zona Amalia, Lisa Afriani, Fresisty Oktarida, Lisma Warni, teman yang selalu mendukung dan membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	Sinta Agustina
Nim	:	1711290045
Program Studi	:	Tadris Bahasa Indonesia
Fakultas	:	Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SMP 6 Kota Bengkulu" adalah asli hasil karya penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Juli 2021

Sinta Agustina

NIM: 1711290045

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah swt karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IX SMP 6 Kota Bengkulu". Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan danuswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad Saw. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Frof. Dr. H. Sirajudin. M.,M.Ag.,MH. Selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memberikan berbagai fasilitas di IAIN Bengkulu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag.,M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris.
3. Dr. Kasmantoni, M. Si. Selaku Ketua Jurusan Bahasa yang telah memfasilitasi dan memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi penulis.
4. Heny Friantary M.Pd. Selaku Pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, kritikan, dan saran dalam penulisan skripsi penulis.
5. Muhammad Taufiqqurahman M.Pd. Selaku pembimbing II yang senantiasa sabar dan tabah dalam mengarahkan dan memberikan petunjuk serta motivasinya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermamfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, Juni 2021

Penulis

Sinta Agustina

1711290045

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
NOTA PEMBIMBING ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
PERSEMBAHAN iv
MOTTO v
PERNYATAAN KEASLIAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL x
DAFTAR LAMPIRAN xi
ABSTRAK xii
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 12
C. Pembatasan Masalah 13
D. Rumusan Masalah 13
E. Tujuan Penelitian 14
F. Mamfaat Penelitian 14
G. Sistematika Pembahasan 16
BAB II LANDASAN TEORI
A. Kajian Teori 18
1. Media Pembelajaran 18
2. Media Sosial Youtube 26
3. Media Sosial Whatshapp 32
4. Kreativitas 35
5. Ketertarikan Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap

Kreativitas Siswa.....45
B. Penelitian Relevan 46
C. Kerangka Berpikir 53
D. Pengajuan Hipotesis 54
BAB III METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian.....56
B. Oprasional Variabel 57
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....…… 57
D. Populasi dan Sampel 58
E. Teknik Pengumpulan Data.....60
F. Defenisi Operasional Variabel 62
G. Uji Prasyarat Analisiss Statistik.....66
H. Teknik Analisis Data.....75
I. Hipotesis Statistik 78
BAB IV HASIL PENELITIAN
A. Deskripsi Wilayah Penelitian 79
B. Penyajian Data 81
C. Pembahasan Hasil Penelitian 92
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 95
B. Saran.....96
DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 46
Tabel 3.1 58
Tabel 3.2 59
Tabel 3.3 61
Tabel 3.4 63
Tabel 3.5 64
Tabel 3.6 65
Tabel 3.7 67
Tabel 3.8 68
Tabel 3.9 68
Tabel 4.1 81
Tabel 4.2 83
Tabel 4.3 84
Tabel 4.4 85

DAFTAR GAMBAR

Tabel 2.1 …….. 53
Tabel 2.2 …….. 54

ABSTRAK

Sinta Agustina, NIM: 1711290045, Judul Skripsi: "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SMPN 6 Kota Bengkulu", Skripsi: Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu.

Kata Kunci: Media Sosial, Kreativitas Siswa, Bahasa Indonesia.

Penelitian ini bertujuan penelitian untuk mendeskripsikan intensitas penggunaan media sosial (youtube dan whatshapp) di SMP 6 Kota Bengkulu. Untuk mendeskripsikan kreativitas siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP 6 Kota Bengkulu. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan mddia sosial (youtube dan whatshapp) terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP 6 Kota Bengkulu. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pengaruh media sosial *youtube* terhadap kreativitas siswa. Dari perhitungan statistik diketahui bahwa nilai F hitung ialah 34,758 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,00 < 0,05, hal tersebut membuktikan adanya pengaruh media sosial *youtube* terhadap kreativitas siswa. Dari perhitungan statistik diketahui besarnya nilai korelasi R yaitu sebesar 0,722. Dari peritungan diatas didapat R sequare 0,521. Jadi pengaruh media sosial *youtube* terhadap variabel terikat kreativitas siswa adalah sebesar 52,1%. Pengaruh media sosial *whatsapp* terhadap kreativitas siswa dengan melihat dari tabel diatas diketahui bahwa nilai f hitung ialah 32,108 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,00 < 0,05, hal tersebut membuktikan adanya pengaruh media sosial *whatshapp* terhadap kreativitas siswa. Dari perhitungan statistik dikeahui besarnya nilai korelasi R yaitu sebesar 0,708. Dari perhitungan statistik didapat R sequare 0,501. Jadi pengaruh media sosial *whatshapp* terhadap kreativitas siswa adalah sebesar 50,1%. Pengaruh media sosial (*youtube dan whatshapp*) terhadap kreativitas siswa berdasarkan dari uji ANOVA atau uji F, didapat nilai F hitung sebesar 29,262 dan F-tabel sebesar 3,30 dengan nilai p sebesar 0,000. Karena nilai F-hitung > F-tabel atau nilai p < 0,05 maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi kreativitas siswa. Artinya secara simultan (bersama-sama) media sosial *youtube* (X_1) dan media sosial whatsapp (X_2) mempengaruhi kreativita siswa (Y).

ABSTRACT

Sinta Agustina, NIM: 1711290045, Thesis Title: "The Effect of Social Media Use on Student Creativity in Indonesian Language Subjects Class IX SMPN 6 Bengkulu City", Thesis: Indonesian Language Tadris Study Program, Tarbiyah and Tadris Faculty, IAIN Bengkulu.

Supervisor: 1. Heny Friantary M.Pd 2. Muhammad Taufiqqurrahman M.Pd.

Keywords: Social Media, Student Creativity, Indonesian Language.

This study aims to describe the intensity of the use of social media (youtube and whatsapp) in SMP 6 Bengkulu City. To describe students' creativity in Indonesian language subjects at SMP 6 Bengkulu City. To explain the effect of using social media (youtube and whatsapp) on students' creativity in Indonesian language subjects at SMP 6 Bengkulu City. The results of the study concluded that the influence of YouTube social media on students' creativity. From the table above, it is known that the calculated F value is 34.758 with a significance level of 0.00 < 0.05, this proves the influence of YouTube social media on student creativity. From the table above can explain the magnitude of the correlation value R that is equal to 0.722. From the table above, R square 0.521 is obtained. So the influence of YouTube social media on the dependent variable of student creativity is 52.1%. The effect of whatsapp social media on students' creativity by looking at the table above it is known that the calculated f value is 32.108 with a significance level of 0.00 < 0.05, this proves that there is an effect of whatsapp social media on student creativity. From the table above can explain the magnitude of the correlation value R that is equal to 0.708. From the table above, R square 0.501 is obtained. So the influence of WhatsApp social media on student creativity is 50.1%. The effect of social media (youtube and whatsapp) on students' creativity based on the ANOVA test or F test, the calculated F value is 29.262 and the F-table is 3.30 with a p value of 0.000. Because the F-count > F-table or p-value <0.05, the regression model can be used to predict student creativity. This means that simultaneously (together) youtube social media (X1) and whatsapp social media (X2) affect student creativity (Y).

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan suatu negara berdaulat yang bersepakatan untuk mewujudkan keunggulan pendidikan. Pengerahan tenaga yang tidak terbatas telah dibuat-buat seperti meningkatkan keunggulan guru, meningkatkan materi, meningkatkan metode, meningkatkan fasilitas, meningkatkan keunggulan belajar, dan banyak lagi. Saat ini, transaksi instruksi di Indonesia adalah sistem instruksi pemerintah. Transaksi instruksi ini berlaku untuk setiap jenjang pendidikan, mulai dari instruksi pengantar hingga pendidikan tinggi. Transaksi instruksi pemerintah diarahkan untuk menumbuhkan dan menampung pengetahuan, keterampilan, dan perilaku sivitas akademika. Pendidikan tentunya merupakan ranah yang sangat luas jangkauannya bagi kemajuan suatu bangsa. pengajaran adalah pemiskinan bagi antropoid get-up-and-go (pendidikan bangun-dan-pergi yang panjang), di mana pengajaran sangat jauh jangkauannya untuk meningkatkan keunggulan sumber daya antropoid, sehingga pengajaran harus diarahkan untuk membentuk keunggulan masyarakat umum yang berhasil berjuang di era globalisasi dan menorehkan karakter bangsawan. Kurniawan menegaskan bahwa pemahaman pembelajaran adalah mentransfer (mengurangi) nilai-nilai, pengetahuan, pengenalan dan bakat yang tidak terbatas ke perkalian junior sebagai prestasi bagi perkalian yang lebih tua dalam mempersiapkan fungsi bangun dan pergi generasi kotermin, baik secara fisik maupun fisik. secara rohani. Dalam arti luas, instruksi

adalah kehidupan. Instruksi adalah setiap pengetahuan kenalan yang terjadi secara bersama-sama di sekitar dan dari awal hingga akhir kehidupan. Pengajaran sangat penting, karena dengan pengajaran diharapkan masyarakat umum dapat mewujudkan penyesuaian diri dan masyarakat sekitar. Kapur jarak tak tentu telah dibawa kemana-mana oleh negara kita yang berdaulat Indonesia, menuju kemajuan ilmu pengetahuan di surga dunia pendidikan. Di tengah-tengah eksploitasi media kolektif seperti YouTube, diharapkan dapat meningkatkan uluran tangan para guru sekolah dan mahasiswa untuk melatih kembali kemampuan mereka ketika melaksanakan kegiatan ilmiah.

Pengetahuan dalam komunikasi adalah suatu keterampilan dalam berkomunikasi. Bakat seseorang mengakomodasi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis tangan. Bakat quadruplet ini sangat erat kaitannya dengan kecerdasan seseorang dalam suatu bahasa. Komunikasi seseorang Mencerminkan pikirannya, kualifikasi seseorang untuk berkomunikasi lebih jelas dan lebih jelas tindakan berpikirnya. Menurut Pratiwi, ternyata kemampuan komunikasi yang diharapkan dapat merusak pola pikir mahasiswa justru semakin tidak terkelola dengan baik. Nyatanya, di ruang sekolah para mahasiswa belum mampu bertransaksi di tempat lain dari segi kemampuan komunikasi secara kritis untuk menerima perhatian mata pelajaran komunikasi asia. Selain itu, pendidikan komunikasi Asia tidak komunikatif, kekurangan penerapan proses pendidikan dan kekurangan diversifikasi guru sekolah dalam mengorbankan prosedur pengetahuan dan media pengetahuan. Untuk itu, sudah

sewajarnya guru sekolah memanfaatkan pembelajaran yang ada, khususnya media keilmuan, sehingga minat dan kualifikasi mahasiswa untuk mengikuti pendidikan komunikasi asia semakin besar.[1]

Media pendidikan adalah media pembawa suatu informasi yang mengandung sebuah tujuan dalam pengajaran.[2] Media pembelajaran adalah segala cara dalam menyalurkan pesan agar dapat merangsang pikiran seseorang, perasaan seseorang, perhatian seseorang, dan kemauan seseorang tersebut (si pelajar) sehingga terjadinya proses belajar.[3] Guna media pembelajaran ialah alat yang membantu mengajar dan juga mempengaruhi suatu iklim, suatu kondisi, dan lingkungan belajar seseorang lalu ditata yang diciptakan oleh guru.[4] Sementara Hamalik mengatakan jika pemakaian suatu media pembelajaran didalam proses belajar dan mengajar bisa mendorong keinginan serta minat, yang membangkitkan motivasi , rangsangan dalam kegiatan belajar juga ikutnya pengaruh psikologis terhadap beberapa siswa.[5] Seiring dengan perkembangan dunia teknologi digital, tidak menutup kemungkinan sebuah media pembelajaran dapat berkembang melalui pemanfaatan teknologi. Melihat teknologi seperti di atas, Azhar Arsyad mengatakan bahwa media memiliki 4

---

[1] Aliza Putri Pratiwi, "Penerapan Pembelajaran Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III C Di MI Ma'arif Nu Pageraji Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016," Jurnal *Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto*, Vol.8 No.2 Edisi 2016.

[2] Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2011), h. 23

[3] Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Prenoda Media, 2004)

[4] Ibid…,

[5] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT.Bumi Angkasa, 2006), h. 44

kelompok, antara lain: media yang berbasis hasil teknologi cetak, media audio visual, media komputer, media hasil perpaduan teknologi cetak dan komputer.[6]

Eksploitasi penerapan dalam interval kontemporer seperti sekarang ini, sangat otoritatif dalam kehidupan. Eksploitasi teknologi seperti sekarang ini tidak dapat dilepaskan dari konsekuensi ilmu pengetahuan. sama dalam tubuh instruksi surgawi yang selalu berkembang. Perkembangan ini terkait erat dengan perkembangan tubuh pengetahuan dan aplikasi yang menghibur diri sendiri dengan peniruan yang luas dalam tubuh pendidikan surgawi. Maju dalam tubuh pengetahuan dan aplikasi kapur menjadi kebiasaan bagi setiap makhluk antropoid, untuk sejarah kasus pemanfaatan kelancaran dan substruktur seperti media elektronik dalam konfigurasi komputer, laptop, OHP, LCD, ponsel, dan lain-lain, ini adalah tekad untuk maju dalam aplikasi yang kapur telah dimiliki sebelumnya untuk membantu uluran tangan dalam hidup kita. Konsekuensi lain dari kemajuan dalam tubuh pengetahuan dan aplikasi adalah munculnya media kolektif. media kolektif adalah media on-line, dengan pembelinya pelampung tanpa hambatan berpartisipasi dalam mengambil bagian dalam berbagi, dan merupakan operasi kognitif yang menggabungkan blog, jaringan kolektif, wiki, forum, dan dunia efektif. ilustrasi media kolektif yang saat ini kurang berkembang adalah Aplikasi Instagram, Aplikasi YouTube ,Aplikasi Line, Aplikasi Twitter, Aplikasi Line, Aplikasi Facebook dan masih banyak lagi aplikasi lainnya . Media eufemistik yang dimiliki dalam pembahasan ini adalah media kolektif YouTube dan media

[6] Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran, (*Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 45

kolektif WhatsApp. Youtube adalah salah satu dari beberapa lokasi jaringan kolektif yang terus-menerus dimiliki secara luas eufemistik hari ini. Klasifikasi youtube di lingkungan pengajaran adalah tindakan yang mudah dan dapat dipahami untuk menemukan bakat kolaborasi dan menggabungkan aplikasi ke dalam kegiatan perintah. Media kolektif YouTube adalah individu dari media yang berulang-ulang eufemistik pra-dimiliki dalam pengetahuan di titik tengah pengetahuan online seperti sekarang ini. Youtube adalah media digital (video) situasi yang pelampung diunduh, diunggah, dan dibagikan dari awal hingga akhir negara berdaulat.[7] Jadi media kolektif YouTube adalah media digital (video) yang menjadi eufemistik yang dimiliki sebelumnya dalam pembelajaran. pelampung sarjana secara alami menjadi berpengalaman seperti burung gagak terbang dengan pengamatan video pada aplikasi youtube, baik dalam klasifikasi ilmiah yang menafsirkan sendiri konsepsi dan praktek. Youtube adalah suatu media Audio-visual. Suatu Media Au-diovisual adalah suatu medium yang mengusung foto, warna dan hadir dengan interpretasi dalam konfigurasi tulisan tangan dan suara. atas otoritas Larasati, membantah bahwa media kolektif WhatsApp adalah ketekunan untuk menyiarkan komunikasi ke setiap over-the-counter saat ini dan mengakui kami untuk mengganti gambar, video, foto, pesan artikulasi, dan pelampung menjadi eufemistik yang dimiliki sebelumnya untuk berpartisipasi

[7]Adi Baskoro, *Panduan Praktis Searching di Internet* (PT Raja Grafindo Persada, 2009), h. 26

pencerahan dan diskusi..[8] Aplikasi *Whatsapp* merupakan suatu aplikasi perpesanan yang berguna dalam hanphone agar representasi substansial untuk BBM. Aplikasi Whatsapp adalah layanan pengiriman amanat lintas platform yang mengakui kami untuk komunikasi substitusi tanpa biaya SMS, berkat kurir whatsapp mempraktikkan penemuan koleksi dunia maya yang sesuai untuk email, penjelajahan interlacing, dan lain-lain. Ketekunan kurir whatsapp mempraktekkan sinyal 3G dan juga WIFI agar dapat berkomunikasi. Pada aplikasi Whatsapp dapat melakukan obrolan online, dapat juga mengirim file document, substitusi, serta lainnya. Aplikasi *WhatsApp awalnya* hanya diciptakan bagi pemakai handphone iphone, jadi akibat penambahannya, Aplikasi WhatsApp juga bisa digunakan bagi pengguna *Blackberry, Hanphone Android,* dan lain sebagainya .[9]

Kreativitas merupakan keahlian membuatsuatu perpaduan dengan menggunakan suatu data, serta unsur jika terdapat disana.[10] Secara terminologi kreatifitas adalah kemampuan mencipta bisa juga disebut kemampuan menciptakan sesuatu. Jadi kreativitas ialah keahlian seseorang agar menciptakan suatu hal baru secara imajinatif, hal tersebut bisa saja seperti ide-ide terbaru. Menurut kamus bahasa Indonesia kata kreatif mengandung arti antara lain: mempunyai daya cipta dan kemampuan mencipta, sedang membuat hal baru

---

[8] Larasati H, "Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Pembelian Grc Dengan Metode Waterfall," *Jurnal Nusa Mandiri*, Vol. 13 No. 2 Edisi 2017.

[9] Ariza Rusni , "Penggunaan Media Online Whatsapp Dalam Aktivitas Komunitas One Day One Juz (ODOJ) Dalam Meningkatkan Minat Tilawah Odojer Di Kota Pekanbaru," *Jurnal Ilmiah Pekan Baru*, Vol.2 No.1 Edisi April 2017, h. 8

[10]Munandar, SC.Utami, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua* (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia), h. 23

dengan idenya. Jadi dapat disimpulkan bahwa kreatif ialah keahlian seseorang agar menciptakan sesuatu yang dapat diterapkan dalam memecahkan berbagai macam kesalahan bisa juga disebut keahlian dalam memahami adanya hubungan terhadap unsure yang sudah ada dan sebelumnya.[11]

Seseorang yang memiliki kemampuan memiliki banyak ciri seperti berikut: Memiliki Rasa yang ingin tahu yang tinggi, menunjukkan keadaan mental ditunjukkan oleh mahasiswa untuk selalu senang berkenalan dengan kumpulan karunia jauh ke bawah dan menurut banyak pertanyaan. Imajinatif, menggambarkan keadaan mental yang ditunjukkan oleh mahasiswa dalam perkembangan yang harus dicapai untuk menggambarkan atau memvisualisasikan sesuatu yang kontradiktif secara luas dan mendalam. respon motorik yang ditantang oleh pluralisme, menunjukkan kondisi mental yang ditunjukkan oleh mahasiswa untuk selalu senang mengurai masalah yang tidak pasti, pengalaman ditantang oleh situasi yang rumit, dan lebih jauh lagi terpesona dalam tugas-tugas bola-bust. Individualisme keberanian untuk risiko yang tepat, videlicet keadaan mental yang ditunjukkan oleh mahasiswa dipaku keberanian mereka kapur sampai kategoris sudut pandang dan jawaban, meskipun tidak secara aksiomatis orang mati di sisi lain dalam bentuk yang tepat untuk mengakui evaluasi dari orang lain. Kehormatan adalah keadaan mental yang ditunjukkan oleh mahasiswa untuk

[11] Utami Munandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 31

dicapai dengan kemampuan menghargai, peluang, hak sertatanggung jawab pribadi serta orang yang lain.[12]

Keahlian komunikasi asia di sekolah menengah terakhir yang sepadan sering kali diabaikan karena fakta bahwa asia adalah komunikasi negara kita. Hampir semua mahasiswa tertarik pada ilmu pengetahuan Asia dan yakin bahwa ilmu pengetahuan itu tidak menarik. Hal ini lebih lanjut disebabkan oleh para sarjana yang mengalami bahwa pendidikan asia adalah hal yang mudah, berkat asia yang berulang kali eufemistik dimiliki dalam kehidupan biasa-biasa saja. Mentalitas ini membuat mereka menjadi lesu dan tidak tertarik untuk terlibat dalam pembelajaran komunikasi Asia. Sedangkan di Asia ada beberapa kemampuan komunikasi yang harus dikuasai, antara lain keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis tangan. Hal ini sesuai dengan bujukan Muslimin, yang membantah bahwa ada masalah empat kali lipat Yunani-Romawi yang mengganggu semangat belajar siswa, yaitu: keseragaman program, pembelajaran yang berpusat pada guru, beban administrasi guru sekolah yang tinggi, karakter sarjana dalam organisasi individu terlalu besar untuk ditemukan. Pertimbangan mahasiswa over-the-counter tidak terbelakang dalam pendidikan Asia adalah karena mahasiswa hampir tidak sabar menunggu banyak dari guru tanpa terus-menerus kreatif. Apalagi apa yang dikatakan kaum Muslimin, fakta bahwa keilmuan orang Asia tidak diperhatikan oleh beberapa konstituen berada di

[12] Fhitrye Kartika Ma, "Penerapan Teknik Sinektik dalam Bimbingan Klasikal Untuk Kreativitas Siswa Penelitian Quasi Eksprimental Terhadap Siswa Kelas VII Bilingual SMP Negeri 4 Bandung Tahun Ajaran 20012-2013," Universitas Pendidikan Indonesia.

belakangnya. Konstituen pelampung ini dikategorikan menjadi dua, yaitu konstituen intragroup dan konstituen internasional guru. konstituen intragroup yang akhirnya berkat konsekuensi dari guru sekolah komunikasi asia itu sendiri. konstituen internasional yang terwujud berkat konsekuensi atau konstituen dari tempat lain guru, kurikulum, materi keilmuan, media keilmuan dan sebagainya.[13]

Siswa sedikit tertarik dan tekun dalam terlibat dalam pendidikan sehingga mereka merenungkan dunia yang lelah dan lelah dunia ketika membaca komunikasi asia tempat yang tepat. saran over-the-counter yang selanjutnya terlihat terdiri dari narasi yang berpengaruh secara berulang dalam konferensi dengan pendamping anugerah di sebelahnya ketika guru sekolah menafsirkan di bagian depan kelas, tidak secara aktif meminta jika ada hal penting yang belum tercapai, dan berulang-ulang melanjutkan tidak tepat waktu dalam menyelesaikan tugas prasyarat oleh guru. beberapa konstituen mempengaruhi hasil pendidikan sarjana. Secara umum, unsur-unsur yang mempertimbangkan kesengsaraan pengetahuan merupakan jenis utama, unsur-unsur videlicet yang mengakomodasi disorganisasi atau kekurangan sama menguntungkannya dengan siswa psiko-fisik, yaitu: yang kognitif, dikelilingi oleh orang lain, sedikit kecerdasan atau kompetensi siswa yang tinggi. Afektif, dikelilingi oleh orang lain, seperti sentimen dan sikap yang tidak konsisten. Psikomotor pada intinya seperti disorganisasi fakultas kompas dan pendengaran. Konstituen internasional

[13] Lucky Rudy Gunawan, “Tanggapan Guru Bahasa Indonesia Terhadap Prombem Pembelajaran Sastra dan Upaya Mengatasinya Di SMP Kabupaten Sukoharjo,” *Journal Education of Indonesian Studies Program*, Vol 1 No. 3 Edisi 2016

mahasiswa mengakomodasi setiap posisi dan cuaca lingkungan yang tidak memfasilitasi kegiatan ilmiah sarjana, videlicet lingkungan sanak saudara, mis. ketidakharmonisan dalam komunikasi antara ayah dan ibu, dan sedikitnya biaya ekonomi keluarga. Lingkungan komunitas atau kesepakatan, misalnya lingkungan komunitas boros, teman-teman nakal. Lingkungan sekolah, misalnya pertimbangan dan penempatan bangunan sekolah dan instrumen keilmuan yang kurang berkualitas.[14]

mendukung pelaksanaan ujian dan konferensi pers dengan wali kelas organisasi 9E, Ibu Yunarti, M. selama magang 3 di SMP 6 Kota Bengkulu. Hal tersebut di atas merupakan kutipan dari konferensi pers dengan Ibu Yunarti, M.Pd "Pembelajaran di SMP 6 Kota Bengkulu, khususnya dalam keilmuan bahasa asia, belum berjalan secara optimal, berkat keilmuan yang kita lakukan semakin banyak mengorbankan media keilmuan yang ada. sedikit yang menarik. Dalam ilmu komunikasi Indonesia, semantik kognitif lebih termasuk dalam pembelajaran yang mapan, berkat kemahiran di dalamnya kadang-kadang guru sekolah lebih sering menerapkan disposisi kuliah dalam menyampaikan materi. sarjana juga harta karun itu bola-bust untuk menjadi berpengalaman berkat substansial oleh diri sendiri atau sastra menarik dekat dari apa yang disampaikan dari guru. Padahal seharusnya sudah sewajarnya dihafal dengan materi karya-karya organik dan karismatik, sehingga daya dukung keilmuan yang substansial dapat

[14] Dina mariana, "Analisis Faktor Penyebab Siswa Mengalami Kesulitan Belajar Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP LKIA Pontianak," *Journal Indonesian Learning Difficulties*, Edisi 2016

tersampaikan dan terbungkus dengan baik oleh siswa. Selain itu, mahasiswa juga meningkatkan kemampuan pengembangan dalam mata pelajaran komunikasi asia. Penerapan media pembelajaran yang tepat diperlukan dalam upaya meningkatkan kesadaran pengenalan dan meningkatkan daya tarik perhatian siswa. Substansi ini adalah untuk mengakomodasi transformasi citra dan kasih sayang menjadi lebih mudah dari guru sekolah kepada siswa. Jadi, para pendidik menghibur diri sendiri dengan video YouTube sebelum organisasi menyebarkan materi paragraf komunikasi Indonesia. Hal ini dilakukan agar mahasiswa dapat membedakan materi pelajaran dengan cepat dan kemampuan pelampung, berkat mereka saat mensimulasikan dan mendengarkan saat burung gagak terbang menuju materi keilmuan..[15] Khususnya materi pendidikan komunikasi Asia menggabungkan latihan, sehingga mahasiswa saat ini mendukung partisipasi materi pengetahuan sehingga mahasiswa dapat membedakan dan berpartisipasi juga. konstituen yang menyebabkan kemampuan sarjana adalah konstituen intragroup yang khas dan faktor internasional. Di sisi lain dalam kondisi luas kontemporer turn on marchland 24, 2020 negosiasi diplomatik instruksi dan kecanggihan persemakmuran Indonesia mengeluarkan sesuatu yang mengartikan bahwa semantik kognitif akan dibawa ke tempat lain pulang dipakukan pembelajaran keberanian atau ketidakpedulian. Pengetahuan di rumah pelampung selesai

[15] Anisa Isnaini Huwaidah dengan judul, ”Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Di SDN Notogaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2018/2019,” *Jurnal Ilmiah jurusan Guru Madrasah Ibtiyah*, Vol. 5 No.3, Edisi 2019

mengorbankan penggunaan pengetahuan seperti zoom, ruang organisasi google, dan whatsapp. Ketekunan online sebagai fasilitator utama saat menyampaikan materi substansial di masa pandemi. Selain mengorbankan media kolektif YouTube, mahasiswa juga menerapkan aplikasi WhatsApp untuk memfasilitasi pengetahuan semantik kognitif dengan berani.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **"**Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SMP 6 Kota Bengkulu".

B. Identifikasi Masalah

Dengan adanya latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, penulis mengidentifikasi sejumlah masalah yang akan digunakan sebagai bahan dari diadakannya penelitian. Adapun masalah-masalah yang akan diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Belum maksimalnya proses pembelajaran bahasa Indonesia di SMP 6 Kota Bengkulu.
2. Saat kegiatan pembelajaran berlangsung siswa cenderung pasif, sehingga siswa tidak paham materi yang disampaikan.
3. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian siswa.
4. Guru terpaku dengan pembelajaran konvensional yang menggunakan metode ceramah.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan dan penulisan penelitian ini tidak melebar kemana-mana maka pembahasan difokuskan pada upaya meningkatkan kreativitas siswa menggunakan media sosial *youtube* dan *whatshapp* melalui pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh media sosial (*youtube* dan *whatshapp*) terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMPN 6 Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan intensitas penggunaan media sosial (*youtube* dan *whatshapp*) di SMP 6 Kota Bengkulu.
2. Untuk mendeskripsikan kreativitas siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP 6 Kota Bengkulu.

3. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media sosial (*youtube* dan *whatshapp*) terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP 6 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dalam rangka meningkatkan pengetahuan dan kegunaan praktis yaitu dalam memecahkan masalah. Masalah penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

a. Memberikan informasi tentang pengaruh penggunaan media sosial terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IX SMP 6 Kota Bengkulu.

b. Diharapkan dapat memberikan masukan penelitian yang sejenis dengan tingkat SMP 6 kelas IX.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga Sekolah

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi lembaga tersebut dalam mengambil langkah, baik itu sikap maupun tindakan untuk melaksanakan penggunaan media sosial dengan secara baik dan benar pada waktu pembelajaran secara langsung maupun daring seperti sekarang ini.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan bagi guru mata pelajaran bahasa Indonesia maupun guru kelas dalam memecahkan masalah yang timbul ketika kegiatan proses pembelajaran.

c. Bagi Siswa

1) Peserta didik dapat berperan aktif serta mempunyai semangat baru dalam proses pembelajaran.
2) Membantu siswa untuk memahami pelajaran bahasa Indonesia secara efektik dan efesien.
3) Meningkatkan kreatifitas serta cara berfikir siswa dalam mengembangkan nalar dan imajinasinya pada pembelajaran bahasa Indonesia.
4) Mengembangkan wawasan dan pengetahuan siswa,yang pada akhirnya membuat siswa semakin termotivasi untuk terus belajar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat diharapkan bisa memberikan mamfaat serta menambah wawasan, pengalaman pada proses belajar mengajar hingga akhirnya memiliki motivasi lebih memajukan kualitas diri sebagai calon pendidik yang professional kedepannya.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang terdapat pada penelitian ini terdiri lima bab diantaranya sebagai berikut :

Bab pertama, pada bab pertama penelitain ini berisi diantaranya ada pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, meliputi batasan masalah, tujuan manfaat penelitian, sistematika pembahasan. Bab pertama ini ada untuk mempermudah didalam memaparkan data penelitian ini.

Bab kedua, memiliki isi diantaranya ada telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori media sosial youtube, teori media sosial whatshapp, teori kreativitas, serta pengajuan hipotesis.

Bab ketiga, pada penelitian ini berisi pembahsan tentang metode penelitian, diantaranya meliputi, rancangan penelitian, responden , sampel, populasi, instrumen pengumpulan data, serta teknik analisis data pada penelitian ini.

Bab keempat, pada bab ini membahas tentang hasil penelitian, meliputi seperti lokasi tempat penelitian, deskripsi data, analisis data, pembahasan serta interprestasi.

Bab kelima, bab kelima merupakan penutup, pada bab lima ini berisi kesimpulan dan juga saran. Bab ini berfungsi untuk pembaca, agar penulis penulis dapat dengan mudah melihat inti dari penelitian ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

Pada suatu penelitian diperlukan suatu kajian teori yang berfungsi sebagai suatu acuan. Tentu saja sama dengan penelitian ini yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SMP 6 Kota Bengkulu" Berikut ini beberapa teori yang akan dibahas pada penelitian ini yakni sebuah kajian tentang media pembelajaran, media sosial *youtube*, media sosial *whatshapp*, kajian tentang kreativitas, keterkaitan penggunaan media sosial youtube terhadap kreativitas siswa. Berikut pemaparannya mengenai kajian teori tersebut:

1. Kajian Tentang Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu media yang digunakan untuk menyampaikan pesan serta dapat merangsang perasaan hingga perhatian serta kemauannya dalam melaksanakan proses belajar. Azhar Arsyad berpendapat, bahwa media adalah perantara atau transportasi komunikasi serta komunikator pada sipenerima pesan tersebut. Media pengetahuan adalah agregat yang bersifat eufemistik yang dimiliki sebelumnya untuk komunikasi aliran air dan pelampung yang membangunkan pikiran, rasa perasa, perhatian, dan kemauan asimilator sehingga dapat menggairahkan

proses pendidikan.[16] Gerlach dan Ely tidak setuju bahwa, jika dihargai dalam pengertian yang luas, media adalah substansi dan keadaan publik umum yang sesuai dengan cuaca yang memberi wewenang kepada mahasiswa untuk berinvestasi dalam pengetahuan, bakat, atau sikap. dalam artian, guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah adalah media. Jadi dapat dikatakan jika media merupakan setiap benda atau komponen yang dimiliki s yang digunakan untuk mengkomunikasikan komunikasi dari komunikator kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan , sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam suatu proses pembelajaran .[17]

b. Penggunaan Media Pembelajaran dan Pemilihan Media Pembelajaran

Strauss dan Frost, membedakan sembilan unsur penting yang harus diperhatikan dalam memilih media perintah. Sembilan titik konstituen yang sangat diperlukan mengakomodasi institusional, rekonsiliasi media tersebut terhadap materi pelajaran secara terus-menerus diajarkan, karakteristik siswa, perilaku pendidik dan tingkat keahlian, tujuan keilmuan paragraf, hubungan keilmuan, lokasi keilmuan, keberlanjutan

[16] Arsyad Azhar, *Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 21

[17] Vernon Garlach dan Donald Ely, *Teaching and Media A Systematic Approach,* (Prencice Hall : Englewood Cliffs NJ, 2001), h. 26

dan kesesuaian keragaman media..[18] Sedangkan menurut Arief S. Sadiman mengatakan pemilihan media pembelajaran sebagai berikut:

1) Mendemonstrasikan seperti halnya pada pembelajaran tentang media.
2) Mengakrapkan diri dengan media, misalnya seorang guru yang sudah terbiasa dalam menggunakan proyektor transparansi dalam pembelajaran.
3) Memberi gambaran dan memperjelas penjelasan data yang tentunya lebih konkret.
4) Media dapat membantu lebih dari yang kita bayangkan , karena media tersebut benar-benar bisa membantu mengembalikan perhatian siswa, misalnya untuk menarik minat dan perhatian siswa pada proses pembelajaran.[19]
    1) Saran yang lainnya menyatakan jika dalam memilih suatu media, harus mengikuti kriteria media harus dipertimbangkan.
    2) Keahlian untuk mengakomodasi menyajikan stimulus tepat (audio-visual atau audio).
    3) Keahlian untuk mengakomodasi tanggapan siswa hingga sesuai (secara tertulis, bentuk audio,serta aktivitas fisik).

---

[18] Judy Strauss dan Raymond Frost, *E Marketing Sevent Edision*, (USA : New Jersey, 2014), h. 38

[19] Arief Sadirman, *Media Pendidikan, Pengertian, pengembangan, dan Pemamfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Press, 2009), h. 31

4) Keahlian untuk mengakomodasi umpan balik.
5) Dalam pemilihan media primer serta sekunder dalam menyajikan data, serta tes (seharusnya latihan serta tes harus memakai media sama).
6) Tingkat kesenangan (institusi, preferensi guru serta siswa) juga efektivitas biaya.[20]

c. Fungsi Ilmu Pengetahuan Media dalam ilmu pengetahuan

Media ilmu pengetahuan merupakan bantuan pokok media ilmu pengetahuan sebagai bagian dari perintah dan ilmu semantik kognitif yang berpegang pada kondisi indera peraba, dan ilmu pengetahuan sekitarnya telah dipesan dan diciptakan oleh guru sekolah.[21] Hamalik, mengatakan jika penerapan suatu media keilmuan merupakan keinginan dan minat kontemporer, merupakan motif dan pendorong kegiatan keilmuan, dan semua konsekuensi intelektual lainnya pada siswa.[22]

Menurut Arif S. Sadiman, fungsi media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Lebih jelas dalam penyajian data sehingga tidak bersifat verbalistik.
2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya panca indera.

[20] Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 71.
[21] Ibid...,
[22] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006), h. 16

3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga bervariasi tentunya sangat mengatasi sikap pasif siswa tersebut.
4) Membangkitkan rangsangan belajar pada anak.
5) Menyamakan pengalaman antar siswa.
6) Menghasilkan persepsi yang sama.[23]

d. Karakteristik Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely menyarankan karakteristik suatu media yang didukung pada arahan untuk mengorbankan media pembelajaran untuk mencegat cuaca ilmiah di mana usus tidak memenuhi syarat atau sedikit efektif untuk melakukannya.[24] Yang dimaksud di bawah ini adalah ciri-ciri deuce-ace media ilmiah:

1) Sifat fiksatif

Fiksatif adalah kualifikasi media dalam peruntukan merekam, menyimpan, dan melestarikan, memutar ulang benda dan peristiwa.

2) Ciri Manipulative

Kualifikasi media dalam mengkonversi objek, keadaan atau semantik kognitif dalam mengatasi sengketa titik perpanjangan dan waktu. misalnya, misalnya, semantik kognitif larva menghiasi

---

[23] Arief Sadirman, *Media Pendidikan, Pengertian, pengembangan, dan Pemamfaatannya,* (Jakarta: Rajawali Press, 2009), h. 34

[24] Vernon Garlach dan Donald Ely, *Teaching and Media A Systematic Approach,* (Prencice Hall : Englewood Cliffs NJ, 2001), h. 22

kepompong dan begitu anggun pelampung filander disajikan dalam waktu yang lebih singkat. Atau sebaliknya, sebuah acara/event pelampung disiarkan secara berurutan untuk mewujudkan rangkaian acara/event yang mengkristal.

3) Ciri Distributif

Dapat menggambarkan kemapuan media dalam mentraformasika kejadian dengan menggunakan ruang, serta secara bersamaan kejadian tersebut tersaji kepada sejumlah siswa, dalam berbagai tempat, situmulus pengalaman dalam relative sama mengenai suatu pada kejadian tersebut.[25]

e. Jenis Media Pada Pembelajaran

Sesuai dengan perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan media selanjutnya mengenalkan eksploitasi dalam aplikasi aplikasi yang ada itu sendiri. Mendukung hal tersebut, Azhar Arsyad menggandakan media menjadi 4 jalur berikutnya:

1) Media teknologi cetak.

Bantuan dari media ini adalah bahwa substansi yang terkandung di dalamnya tanpa hambatan dihargai oleh mahasiswa, berkat otoritas mereka yang diinginkan tercapai untuk pencerahan kontemporer untuk sarjana dalam jumlah yang komprehensif. Batu sandungannya adalah bahwa semantik kognitif dari pembuatan media

[25] Ibid…,

mencengkeram waktu yang sangat jauh. Zat-zat eufemistik yang dimiliki sebelumnya untuk pembuatan media tanpa halangan rusak,

2) Media audio-visual.

Kelebihan daari media audio-visual ialah penggunaan media tidak membosankan dan hasilnya lebih muda untuk dimengerti dan dipahami. Kekurangannya yaitu Pelaksanaan menggunakan audio-visual memerlukan waktu sangat lama ,serta perlu tempat amat luas, biaya relative mahal, dan penggunaannya cenderung tetap ditempat.

3) Media komputer.
4) Media campur teknologi cetak serta komputer.[26]

Media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow, terbagi menjadi 2 bagian diantaranya: media tradisional serta media mutakhir.

Berikut ini pilihan yang ada dalam media tradisional:

1) visual tanpa suara yang berupa proyeksi apaque, proyeksi udara ke atas, slide, strip film.
2) Visual yang ditampilkan berupa gambar, poster, foto, bagan, grafik, papan informasi,diagram, papan bulu.
3) disk transkripsi frekuensi, pita video, gulungan, kartrid.

[26] Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 65.

4) Presentasi multimedia, videlicet meluncur dengan peningkatan vokal (pita).
5) Visual amat giat ialah film, video penerima video.
6) Publikasikan media, videlicet, teks terprogram, buku kerja, modul, majalah yang terkontrol dengan baik, lepaskan lembar.
7) Gangguan, tebak-tebakan, simulasi digital permainan, papan permainan.
8) Realita Media merupkan perwakilan jenis kerja yang bersifat manipulatif (seperti peta dan boneka).[27]

Berikut ini beberapa teknologi media mutakhir:

1) Media jenis telekomunikasi adalah kuliah jarak jauh, telekonferen.
2) Media jenis mikroprosesor ialah instruction computer-assisted, komputer permainan,video, sistem tutor intelijen, interaktif, hipermedia.[28]

f. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran

Media yang dimiliki sebelumnya dalam ilmu semantik kognitif selanjutnya memiliki keunggulan atau manfaat. atas otoritas Roestiyah NK dikutip dari Muh. Asdam, kelebihan ini terdiri dari:

1) perhatian anak yang besar dan besar
2) mengantisipasi verbalitas

[27] Seels dan Glasgow, *Exercies in Instructionals Design Fundamentals*, (Columbus: Merril Pubblishing Company, 1990), h. 29
[28] Ibid…

3) menampung kenalan yang banyak dan langsung
4) membantu menjinakkan pikiran/pemahaman yang tertata dengan baik dan bisnis
5) kondisi mental membaik eksplorasi
6) Ramah lingkungan dan menguntungkan penelitian di bawah
7) Membangkitkan motif untuk gerakan ilmiah sebanyak mengakomodasi semua kenalan.[29]

Kelemahan Media Pembelajaran sebagai berikut :

1) Terlalu menekankan materi visual, antara lain visual yang terlalu memaksakan sehingga mengabaikan aktivitas lain dan berhubungan dengan desain, pengembangan, produksi, evaluasi, serta dalam pengelolaan data visual.
2) Bahan visual dipandang sebagai alat yang semata-mata untuk guru dalam proses pembelajaran sehingga ada keterpaduan antara bahan, alat yang terabaikan.[30]

2. Kajian Tentang Media Sosial *Youtube*

a. Pengertian Media Sosial

Berbagai definisi media sosial dari berbagai literature penelitian sebagai berikut:

[29] Roestiyah NK , *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 25
[30] Ibid, h. 29

1) Atas wewenang T. Carr dan rebekah A. Hayes, media kolektif adalah media berbasis internet yang menyediakan peluang pertempuran bagi pembeli untuk berinteraksi dan menyesuaikan diri, baik secara berkelanjutan maupun dengan konsultasi menyeluruh. atau yang tidak memfasilitasi pengeluaran pembeli - menghasilkan operasi kognitif dan interaksi dengan masyarakat umum lainnya.
2) Menurut kamus nama pemain bola, media kolektif adalah sebuah gagasan eufemistik yang dimiliki oleh masyarakat umum untuk berinteraksi dengan masing-masing over-the-counter dengan menciptakan, berbagi, bertukar pencerahan dan konsepsi di atas dan komunitas yang efektif.
3) Berdasarkan otoritas Varinder Taprial dan Priya Kanwar, media kolektif adalah eufemistik spiritualis yang dimiliki oleh individu untuk berkumpul atau berkumpul dengan mendistribusikan berita operasi kognitif, gambar dan lain sebagainya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media kolektif di dunia maya mengakui pembeli untuk melambangkan diri mereka sendiri dan berinteraksi, berkolaborasi, berkomunikasi dengan pengguna over-the-counter, dan mengkonfigurasi definisi kolektif yang efektif.[31]

[31] Nasrullah Rulli, *Media Sosial*, (Bandung:Simbiosa Rekatama Media.2015), h.11.

b. Pengertian Media Sosial *(Youtube)*

Media Kolektif Youtube adalah sebuah media yang mempraktekkan sebuah situs dan membenahi dengan penyediaan kiriman video, termasuk gambar heavy metal berbicara dan video yang dibuat oleh pembeli pada aplikasi YouTube. Tentu saja, Anda akan terhibur dengan media YouTube ini dengan menonton video, mengaduk-aduk gambar, tentunya kita juga akan mengetahui bahwa YouTube mudah diakses dan tentu saja saat ini dapat diakses di ponsel otomatis.[32]

c. Pendekatan Arti Penting Sosio-Kultural Media

1) Media sebagai pembentuk

Banyak puladalam mendekati konsepsi bahwa operasi kognitif yang disebarluaskan oleh media memiliki keefektifan terhadap konsekuensi pandangan terhadap masyarakat. Apa yang dipikirkan masyarakat umum di banyak media secara mencolok memegang kehidupan substansial mereka. misalnya, jika ada beberapa penggambaran kewanitaan dan sifat destruktif yang terdefinisi dengan baik di media, adalah mungkin bahwa wasiat itu mempengaruhi khalayak sehingga pada dasarnya wasiat itu dihalangi oleh kecabulan dan bahaya kekerasan seksual sebagai menguntungkan sebagai permisivisme dalam hubungan dan masalah kewanitaan.

[32] Ibid, h.12

Kedekatan media yang meningkat memiliki hubungan kira-kira akibat efektivitas media pada komponen-komponen negara berdaulat terutama ketika itu eufemistik pra-dimiliki untuk tujuan ekonomi dan pemerintahan. Kedekatan ini memiliki prakondisi yang memunculkan studi tak terbatas yang menggarisbawahi konsekuensi media dan konsekuensinya pada sudut pandang tak terbatas bangun-dan-pergi dan struktur..[33]

2) Media sebagai Cermin

Peniruan utama media pada otoritas konsepsi ini adalah untuk menjadi resonan berinvestasi di dalam kita jauh jangkauan kejadian, sikap, identitas, kolektif atau nilai-nilai. Keagungan keberlangsungan media berkat jarak media hasil dari substitusi di negara berdaulat dibandingkan dengan jarak pertimbangan media substitusi dalam masyarakat. Pada otoritas sudut pandang ini jika media diganggu oleh keperempuanan dan kekerasan itu biasa-biasa saja berkat kita berada di negara berdaulat yang memiliki banyak kekerasan karena dengan sendirinya perhatian terhadap kehancuran yang berlanjut adalah kehidupan yang substansial. Ramalan bahwa media melemparkan kembali negara berdaulat telah mendorong setiap komunikator untuk mencoba merenungkan substitusi dalam struktur, rata-rata etnis atau

[33] Subandy Idi, *Komunikasi & Komunikasi Mengkaji Media dan Budaya dalam Dinamika Globalisasi,* (Jakarta:Yayasan pustaka Obor Indonesia, 2014), h. 3-4

pemerintahan di negara berdaulat yang substansial dengan memeriksa konten media.Media sebagai Guru

Media dalam kapasitasnya seperti seorang guru atau sebagai pendidik dalam penyampaian pengetahuan, serta nilai dan perilaku dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat. Kita tentunya mengetahui bahwa media bukan sekedar berperan sebagai pemberi informasi namun juga bertujuan untuk mendidik didalam kehidupan bermasyarakat.[34]

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Sosial Youtube

Seperti yang kita ketahui youtube sangat populer di kalangan masyarakat, baik tua maupun muda pasti tahu youtube dan pernah menggunakannya. di sisi lain YouTube juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut keunggulan dan kekurangan media kolektif YouTube:

Keunggulan media kolektif YouTube adalah sebagai berikut

1) mengorbankan aplikasi youtube, perkembangan Anda mendukung konsepsi dan mengunduh video tanpa batas atas otoritas keinginan kami, ini bukan berarti kami tidak hadir diri dari infotainment. Kami membuktikan video harta karun yang mengakomodasi informasi terkini.

[34] Ibid, h. 4-5

2) Di youtube ada pencarian melalui review minuman sehingga kita sendiri miskin untuk berpartisipasi denominasi atau klasifikasi rekaman yang kita cari dan download secara mekanis dan cepat.
3) Representasi rekaman di youtube adalah kelas satu dan keunggulan kelas satu berkat mereka yang dibuat-buat oleh masyarakat umum yang diakui sehingga kami berada dalam posisi yang sangat baik dan mengkristal saat mengamatinya.
4) Dalam aplikasi youtube, ada beberapa tampilan rekaman yang perkembangannya kita urutkan dan tentukan sesuai dengan kebutuhan kita.
5) Kami mendukung pengunduhan video tanpa mengorbankan aplikasi. Kami pelampung download video youtube tanpa hambatan dengan mengklik simpan dari belitan di goggle, jadi komit ke kertas dan gabungkan titik data rekaman kami kekurangan untuk mendownload, menembus download dan rekaman selesai di beranda kami.[35]

Kekurangan media sosial *youtube* sebagai berikut:

1) Jika keterhubungan kita berjalan lambat maka saat video-video menawan di youtube testament mati-matian dan tunggu waktu yang jauh. Jadi cobalah keterhubungan dunia maya Anda saat mencari pencerahan atau mendownload di youtube.

[35] Roestiyah NK , *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 34

2) Perbaiki Youtube dengan menyediakan kelancaran unggah rekaman bagi siapa saja, jadi pelampung YouTube di sini menjadi eufemistik pra-milik pihak setan-mungkin-peduli. misalnya, mengunggah video dan video yang menyinggung tentang benda mati yang dapat dipercaya untuk grup yang dapat dipercaya.
3) Video di youtube secara luar biasa menghasilkan proporsi dan kapasitas yang sangat lengkap, menyebabkan memori Anda menutup dengan cepat saat mengunduh dan sebagainya
4) mempraktekkan media kolektif Youtube Youtube sebagai spiritualis ilmu pengetahuan dalam program 2013 sangat bermanfaat sebagai pendukung substansial berkat YouTube yang tercapai untuk memasok pengeluaran untuk pendidikan, berfungsi untuk aplikasi dan pelampung diikuti oleh masing-masing mahasiswa dan guru, memperbaiki dengan bekal pencerahan tentang pemanfaatan pendidikan, teknologi, budaya, dan ekonomi, yang gratis untuk masing-masing kelas.[36]

3. Kajian Tentang Media Sosial *Whatshapp*

a. Pengertian Media Sosial *whatshapp*

Whatsapp adalah aplikasi perpesanan untuk ponsel. Whatsapp messenger merupakan aplikasi messaging yang mengirim pesan tanpa

[36] Ibid, h. 35

biaya SMS, karena aplikasi whatsapp messenger menggunakan paket data internet yang sama untuk email, web browsing, dan lain-lain. Aplikasi whatsapp messenger menggunakan koneksi 3G atau WIFI jika ingin berkomunikasi. Saat menggunakan WhatsApp, kita bisa chatting online, berbagi dokumen, bertukar foto dan lain sebagainya. Pada awalnya aplikasi ini hanya dibuat untuk pengguna iPhone, namun kemudian karena perkembangannya, aplikasi WhatsApp juga tersedia untuk ponsel Blackberry, Windows Phone, Android Symbian.[37] Menurut Larasati, berpendapat bahwa media sosial *whatshapp* adalah suatu aplikasi saling bertukar pesan dan informasi instan juga memungkinkan seseorang saling bertukar gambar seperti foto, video, pesan suara voice note, juga digunakan sebagai wadah berbagi informasi dan diskusi.[38]

b. Manfaat Media Sosial *Whatshap*p

1. Personal atau Group Chat

Dengan WhatsApp, kami mendukung komunikasi siaran dengan pembeli bebas baik teks, audio, file informasi, foto, dan video. Bukan hanya obrolan ringan individu tetapi kami juga lebih merupakan kumpulan percakapan yang melibatkan banyak pengguna WhatsApp over-the-counter. misalnya, kami kekurangan untuk membentuk

[37] Ariza Rusni , ”Penggunaan Media Online Whatsapp dalam Aktivitas Komunitas One Day One Juz (ODOJ) dalam Meningkatkan Minat Tilawah Odojer Di Kota Pekanbaru” (Vol.2 No.1 Edisi April 2017), h. 8

[38] Larasati H, “Analiasa Dan Perancangan Sistem Informasi Pembelian Grc Dengan Metode Waterfall,” *Jurnal Nusa Mandiri*, Vol. 13 No. 2 Edisi 2017.

akumulasi omong kosong yang di dalamnya rekan-rekan dari sanak saudara yang komprehensif berjalan melalui indikasi antara sanak saudara yang didistribusikan oleh jarak. Media pembelajaran saat ini tidak jarang masyarakat umum menggunakan WhatsApp sebagai spiritualis untuk ilmu pengetahuan seperti kursus, baik dalam akumulasi percakapan atau seminar bincang-bincang individu dan lokakarya online. Cukup dengan membentuk akumulasi obrolan kemudian menerima peserta untuk menggabungkan kelompok, sehingga pelampung organisasi dimulai. patronase

Media WhatsApp secara berulang eufemistik pra-dimiliki untuk kegiatan patronase, misalnya untuk promosi, file data dan pemesanan. Bisnis yang menerapkan pelampung WhatsApp menyumbangkan perlindungan mereka secara pribadi dengan pembeli bebas atau dengan mengirimkan informasi perlindungan mereka ke obrolan akumulasi.

Jika seseorang tertarik dengan bisnis ini, mereka pasti akan diarahkan ke pernyataan whatsapp pemilik patronase untuk pencerahan dan pemesanan lebih lanjut. pencerahan distribusi dan kelayakan berita Kami mendukung pencerahan partisipasi dan kelayakan berita dengan pembeli WhatsApp over-the-counter dengan mengirimkannya ke obrolan individu atau akumulasi. rekaman dan vociferation artikulasi Kami mendukung lebih lanjut vociferation pembeli over-the-counter

dan juga merupakan teriakan rekaman dengan mereka. Sehingga rekaman dan seruan artikulasi Anda mengiringi dengan lancar tanpa suara, merupakan kepercayaan koneksi dunia maya Anda stabil.

Membuat keunggulan sederhana menurut di Instagram, di WhatsApp kita pelampung juga merupakan pelampung yang bisa dilihat oleh teman-teman kita. Kami juga mendukung teks, keterangan, stiker, dan coretan pada keunggulan dengan fitur-fitur yang tersedia. Media Perjanjian Kami juga mendukung aplikasi WhatsApp sebagai wadah untuk menyusun perjanjian secara online. Kami menjalin ikatan bersama dengan rekan-rekan perjanjian over-the-counter sehingga penyebaran pencerahan dan indikasi mudah. Dengan komunikasi tanpa cela, diharapkan gerakan kesepakatan pelampung mengiringi secara menguntungkan.[39]

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Sosial *Whatshapp*

Berikut ini kelebihan dan kekurangan media sosial *whatshapp*.

Kelebihan media sosial *whatsapp:*

1) Bisa mengirim foto, video, audio juga pesan suara dengan sangat mudah.
2) Nomor telpon yang kita gunakan sinkron langsung secara otomatis
3) Kita bisa backup obrolan

[39] Subandy Idi, *Komunikasi & Komunikasi Mengkaji Media dan Budaya dalam Dinamika Globalisasi,* (Jakarta:Yayasan pustaka Obor Indonesia, 2014), h. 4-5

4) Kita juga dapat membatalkan pengiriman pesan pada aplikasi tersebut
5) Informasi kita secara pribadi dapat dilindungi privasinya
6) Bisa berkomunikasi dengan 50 orang lebih dalam group *whatshapp*.
7) Teman kita yang memiliki *whatshapp* akan langsung terhubung tanpa harus menggunakan prosedur ditambahkan sebagai teman dan menunggu untuk diterima seperti media sosial yang lain.
8) Tidak memakan terlalu banyak baterai.
9) Tersedia layanan pembatalan pengiriman pesan.
10) Terdapat jaminan keamanan data pribadi.

Kekurangan media sosial *whatshapp*:

1) Tidak irit kouta.
2) Resiko peretasan akun
3) *Whatshapp web* yang merepotkan
4) Data tidak tersimpan dengan aman
5) Tidak dapat melakukan video call pada *whatsapp web.*
6) Mengharuskan anda untuk memiliki koneksi internet yang kuat.
7) Tidak bisa digunakan didalam komputer atau laptop, hanya di telefon pintar saja.
8) Foto profil kita bisa dilihat oleh orang lain yang menyimpan nomor Kita.[40]

[40]Larasati H, "Analiasa Dan Perancangan Sistem Informasi Pembelian Grc Dengan Metode Waterfall," *Jurnal Nusa Mandiri*, Vol. 13 No. 2 Edisi 2017.

d. Karakteristik Media Sosial *Whatshapp*

Adapun karakteristik aplikasi *whatsapp* ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan WhatsApp menunjukkan kecenderungan untuk menambahkan warna setengah bentuk.
2. Pelampung ketekunan whatsapp menyiarkan klasifikasi dokumen yang tidak terbatas seperti foto, video, pesan artikulasi, file pekerjaan, atau semua aplikasi lainnya.
3. Selain pesan artikulasi, pelampung ketekunan WhatsApp juga merupakan seruan artikulasi dan perekaman panggilan. Ketekunan ini sendiri mempraktekkan koneksi dunia maya, bukan kredit aplikasi, sehingga komunikasi yang kami siarkan tidak menandai batasan konstitusi yang kami gunakan secara wasiat.
4. Pelampung ketekunan ini selanjutnya merupakan narasi menonjol dalam konfigurasi gambar, video, dan teks.
5. Versi animasi tentang keunggulan pelampung oleh diri sendiri dilihat oleh pencetus status, tidak bisa dilihat oleh orang lain.
6. Ketekunan Whatsapp ini meningkatkan pemahaman partisipasi lebih lanjut tentang kelanjutan sebelum akhir pembelian over-the-counter pembeli eufemistik pra-dimiliki ketekunan ini dan selanjutnya partisipasi penempatan pengguna dengan energi terlihat sebelum akhir kedua dan penempatan kontemporer

7. Ketekunan ini mendukung lebih lanjut mengekspor narasi percakapan kami dalam pengaturan percakapan.
8. Ketekunan ini juga mendukung akumulasi konfigurasi pesan, sehingga ketika kita menyiarkan komunikasi, itu akan menjadi konvensional oleh masing-masing rekan dalam grup.
9. Kami memastikan komunikasi yang kami sesuaikan telah diteliti oleh penerima manfaat atau tidak. Ketika ticktack 1 menunjukkan bahwa komunikasi kita telah tersampaikan kepada penerima, ticktack 2 menunjukkan bahwa komunikasi kita telah dilakukan secara konvensional oleh penerima, dan ticktack 2 disconsolate menunjukkan bahwa komunikasi kita telah diteliti oleh penerima.
10. Pelampung ketekunan ini selanjutnya mengubah sampul dalam kualifikasi percakapan kita. konjungsi dalam direktori wasiat sel kami dapat diakses secara mekanis oleh mesin whatsapp.
11. Mengaktifkan pelampung ketekunan whatsapp sendiri diselesaikan pada 1 perangkat, tidak dapat menjadi pra-dimiliki halus pada 2 atau alat-alat besar menurut komunikasi kurir di facebook.[41]

[41]Larasati H, "Analiasa Dan Perancangan Sistem Informasi Pembelian Grc Dengan Metode Waterfall," *Jurnal Nusa Mandiri*, Vol. 13 No. 2 Edisi 2017.

4. Kajian Tentang Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Secara terminologis inovasi adalah kualifikasi untuk membentuk atau kualifikasi untuk membentuk sesuatu. Kemampuan adalah kualifikasi seseorang untuk menyampaikan sesuatu yang baru, baik dalam konfigurasi konsepsi atau karya substansial. Dalam leksikon Asia, confabulation innovational di dalamnya memiliki arti yang di bawah ini: memiliki kemampuan dan kualifikasi untuk menjadi b. adalah (mengandung) kekuatan inovasi. Jadi kemampuan adalah kualifikasi seseorang untuk membentuk sesuatu yang bersifat praktis dalam memecahkan masalah, atau sebagai kualifikasi untuk merenungkan hubungan kontemporer antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya[42]

individu dari konsep yang hampir jauh jangkauannya dalam lingkungan kemampuan adalah komunikasi antara kemampuan dan aktualisasi diri. Menurut ahli psikologi kemanusiaan Abraham Maslow dan Carl dancers menyatakan bahwa seseorang disebut mengaktualisasikan diri jika seseorang mempraktikkan setiap geni dan genii-nya untuk mengubah apa yang dia capai untuk direformasi mengaktualisasikan, atau memahami potensinya.[43]

Menurut Maslow, aktualisasi diri merupakan ciri yang belum sempurna, suatu potensi yang berlangsung secara bersama-sama pada

[42] Utami Munandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).
[43] Ibid, h.19

masyarakat umum sejak lahir, di sisi lain secara berulang-ulang dihalangi atau disembunyikan dalam proses pembudayaan. Jadi sumber mata air dari kemampuan adalah imajinasi untuk mengaktualisasikan diri, memahami potensi, beroperasi untuk mendaur ulang dan matang.

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Seseorang yang memiliki kreativitas memiliki beberapa ciri diantaranya:

1. Rasa ingin tau, yaitu sikap yang ditunjukkan siswa untuk selalu terdorong mengetahui segala sesuatu lebih mendalam dan senang mengajukan banyak pertanyaan.
2. Bersifat imajinatif, yaitu sikap yang ditunjukkan siswa agar untuk mampu memperagakan atau membayangkan sesuatu yang berbeda secara luas dan juga mendalam.
3. Merasa tertantang oleh kemajemukan, yaitu sikap yang ditunjukkan siswa untuk selalu terdorong dalam mengatasi masalah yang beranekaragam, merasa tertantang dengan sutuasi-situasi yang rumit, dan juga tertarik dengan tugas-tugas yang sulit.
4. Sifat berani mengambil resiko, yaitu sikap yang ditunjukkan siswa melalui keberanian yang dimilikinya, untuk menyampaikan pendapat dan jawabannya, meskipun belum tentu benar, namun siap menerima kritikan orang lain.

5. Sifat menghargai, yaitu sikap yang ditunjukkan siswa untuk dapat menghargai kemampuan, kesempatan, hak dan kewajiban diri sendiri serta orang lain.[44]

Ciri-ciri kemampuan masuk dalam klasifikasi kardinal jika direnungkan pada aspek kognitif dan non-kognitif. Karakteristik kognitif mengakomodasi orisinalitas, fleksibilitas, ketelitian, dan elaborasi. menambal karakteristik non-kognitif mengakomodasi motivasi, keadaan mental dan kepribadian inovasi. Kemampuan bukan semata-mata merupakan kondisi otak, sebaliknya variabel semangat dan kesehatan intelektual sangat berpengaruh pada batasan sebuah karya inovasi. informasi tanpa kecerdasan kesehatan yang baik sangat sulit untuk membentuk minyak siku yang inovatif.[45] Adapun ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif adalah sebagai berikut:

a. Keterampilan berfikir lancar, yaitu kelancaran atau kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
b. Keterampilan berpikir luwes, yaitu kemampuan menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan.
c. Keterampilan berpikir orisinil, yaitu kekmampuan mencetuskan gagasan-gagasan asli.

---

[44] Fhitrye Kartika Ma, *Penerapan Teknik Sinektik dalam Bimbingan Klasikal Untuk Kreativitas Siswa (Penelitian Quasi Eksprimental Terhadap Siswa Kelas VII Bilingual SMP Negeri 4 bandung tahun Ajaran 20012-2013)* Universitas Pendidikan Indonesia.

[45] Yeni Rachmawat, Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kewativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak,* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group).

d. Keterampilan memperinci, yaitu kemampuan menyatakan gagasan secara terperinci.

e. Keterampilan menilai, yaitu kemampuan untuk mengevaluasi atau menilai.[46]

Berikut ini ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif yang berhubungan dengan sikap dan perasaan diantaranya:

1. Rasa ingin tahu
2. Bersifat imajinatif
3. Merasa tertantang oleh kemajemukan
4. Sifat mengambil resiko
5. Sifat menghargai

c. Tahap- Tahap Kreativitas

Kreativitas memiliki tahap-tahap tertentu. Tahap- tahap kreativitas sebagai berikut :

1) persiapan dasar (Preparation)

Pada tahap ini, karakteristik mencoba mengumpulkan pencerahan atau kumpulan untuk menguraikan titik sengketa yang dihadapi. Orang-orang mencoba mencari tahu lebih banyak tentang kesulitan yang mereka hadapi. Seperti halnya kesadaran dan

[46] Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.163

pengalaman, individu mencoba mencari jarak yang dapat dicapai yang dapat dicapai untuk mengurai masalah.

2) parturition (Incubation)

Pada tahap ini, karakteristik non-standar dalam untuk melarikan diri ahli untuk patch dari kesulitan yang dia hadapi, tidak melanjutkan secara sadar mengetahuinya di sisi lain menyimpannya di alam bawah sadar. Semantik kognitif persalinan ini bertahan sebelum akhir tahun, hidup hingga masa kanak-kanak kedua dapat berlangsung terus-menerus sejak kira-kira beberapa jam sampai wahyu atau konsepsi untuk menguraikan hal yang disengketakan muncul.

3) luminositas (Pencahayaan) Kereta pos ini berulang kali disebut sebagai kereta pos munculnya pandangan terang. Pada tahap ini, wahyu atau pelampung konsepsi kontemporer berasal sama menguntungkannya dengan proses intelektual yang meresmikan dan berproses dari semantik kognitif kemunculan atau gagasan kontemporer. Ini timbul kemudian kelanjutan yang disimpan untuk kelanjutan jangka panjang atau bisa juga sebentar lagi pada tahap kelahiran.

4) bersaksi (Verify)

Pada tahap ini, konsepsi-konsepsi yang muncul muncul secara kritis dan berjalan beriringan dan mendekati kenyataan. Pada tahap

ini, kondisi rasio dan mental yang tidak direncanakan harus diikuti dengan pemikiran yang diskriminatif dan mempertimbangkan. Pengakuan totalitas harus diikuti dengan pemikiran silogistik. keberanian harus diikuti dengan kehati-hatian. imajinatif diperlukan untuk diikuti dengan penyelidikan realitas.

Jadi, jika dalam persiapan inkubasi dasar, dan tahap pembakaran, proses pengetahuan yang berbeda menonjol, maka pada tahap pemeriksaan, yang paling mudah dikenali adalah proses rasio campuran.[47]

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Berikut ini faktor-faktor yang mendorong dan menghambat kreativitas sebagai berikut :

1. Faktor-faktor yang mendorong kreativitas diantaranya:
   a) Kepekaan seseorang dalam melihat lingkungan.
   b) Kebebasan dalam melihat lingkungan/bertindak.
   c) Komitmen kuat
   d) Optimis dan berani ambil resiko, termasuk resiko yang paling buruk.
   e) Ketekunan dalam berproses
   f) Anggap masalah sebagai tantangan, dan hadapi.
   g) Lingkungan pada kondusif, tidak kaku, danotoriter.

[47] Ibid, h. 52

2. Faktor penghambat kreativitas meliputi:

a) Malas berfikir, bertindak, berusaha dan melakukan sesuatu.

b) Impulsive.

C) Anggap remeh karya orang lain.

d) Mudah putus asa, cepat bosan, tidak tahan uji.

e) Cepat puas.

f) Tidak berani tanggung resiko.

g) Tidak percaya diri.

h) Tidak disiplin.

i) Tidak tahan uji.[48]

e. Teknik Untuk Memacu Kreativitas

Beberapa teknik untuk memacu timbulnya kreativitas menurut Nursito sebagai berikut :

a) Aktif membaca

b) Gemar melakukan telaah

c) Giat berapresiasif

d) Mencintai nilai seni

e) Respektif terhadap perkembangan

f) Menghasilkan sejumlah karya

g) Dapat mencontoh dari hal-hal yang dibutuhkan orang lain[49]

---

[48] Hamzah B.Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Indeks, 2010), h. 27.

5. Ketertarikan Penggunaan Media Sosial *Youtube* Terhadap Kreativitas Siswa

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas menurut Rogers adalah:

a. Faktor Internal individu, faktor individu yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, diantaranya:

1. Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu.
2. Valasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan ciptakan seorang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain.
3. Kemampuan untuk bermain dan mengatakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep, atau membentuk kombinasi baru dari nilai-nilai yang sudah ada sebelumnya.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal atau lingkungan yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis. Peran kondisi lingkungan dalam arti kata luas yaitu masyarakat dan kebudayaan. Kebudayaann dapat mengembangkan kreativitas potensial yang dimiliki anggota masyarakat[50]

---

[49] Nursito, *Kiat Menggali Kreativitas*, (Yogyakarta: Mitra Gama Media, 1999), h. 34

[50] Nasrullah Rulli, *Media Sosial*, (Bandung: Simbiosa Rekatama Media, 2015), h.44

B. Penelitian Relevan

Tabel 2.1

Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang

No	Nama	Judul	Hasil
1.	Anisa Isnaini Huwaidah	Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Di SDN Notogaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2018/ 2019.	Disposisi eufemistik pra-dimiliki adalah metode evaluasi desimal. psikoanalisis dari koleksi eufemistik pra-dimiliki dalam renungan ini viktimisasi analisis retrogresi satu dimensi sederhana. Konsekuensi dari pemikiran ini pada pelampung media kolektif Youtube sarjana menjadi baik. Hal ini diperoleh dari hasil kuesioner sarjana dengan kekhususan sebesar 78,6% dengan frekuensi 22 dari 28 responden dalam kategori kelas satu. kemampuan sarjana di SDN Nologaten 1 Ponorogo pelampung tersebut diatas menjadi baik. Hal ini diperoleh dari hasil kuesioner sarjana dengan rincian 78,57% dengan frekuensi 22 dari 28 responden pada keluarga kelas satu.[51]
	Persamaan		Kesamaan evaluasi ini dengan evaluasi saya yang berjudul Reaksi berantai penerapan Media kolektif pada kemampuan sarjana dalam organisasi paragraf komunikasi asia IX SMP 6 Kota Bengkulu adalah sama-sama mengorbankan metode evaluasi desimal. Diferensiasi melakukan sumpah palsu dalam menganalisis pendekatan koleksi di mana

[51] Anisa Isnaini Huwaidah, ”Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Di SDN Notogaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2018/2019,” *Jurnal Ilmiah jurusan Guru Madrasah Ibtiyah*, Vol. 5 No.3, Edisi 2019

			evaluasi ini mempraktekkan teknik psikoanalisis koleksi retrogresi satu dimensi sederhana, patch I aplikasi agregat teknik psikoanalisis koleksi retrogresi satu dimensi. Variabel-variabel tersebut juga berbeda dalam hal ini. Materi evaluasi adalah mahasiswa S-1 SD Notogate, patch evaluasi saya adalah mahasiswa S1 organisasi IX di SMP 6.
	Perbedaan		Kesamaan evaluasi ini dengan evaluasi saya yang berjudul Reaksi berantai penerapan Media kolektif pada kemampuan sarjana dalam organisasi paragraf komunikasi asia IX SMP 6 Kota Bengkulu adalah sama-sama mengorbankan metode evaluasi desimal. Diferensiasi melakukan sumpah palsu dalam menganalisis pendekatan koleksi di mana evaluasi ini mempraktekkan teknik psikoanalisis koleksi retrogresi satu dimensi sederhana, patch I aplikasi agregat teknik psikoanalisis koleksi retrogresi satu dimensi. Variabel-variabel tersebut juga berbeda dalam hal ini. Materi evaluasi adalah mahasiswa S-1 SD Notogate, patch evaluasi saya adalah mahasiswa S1 organisasi IX di SMP 6.
2.	Munasiatul Ifadah	Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Perilaku Positif Siswa Kelas 5 Di MI Nurul Iman Kebonsari Madiun Tahun Ajaran 2019/2020.	Kumpulan prosedur psikoanalisis eufemistik pra-dimiliki dalam renungan ini mempraktikkan psikoanalisis retrogresi satu dimensi sederhana untuk merenungkan reaksi berantai yang terjadi antara variabel utama, videlicet variabel kecanduan narkoba dan swakelola, dengan membandingkan angka yang dihitung dan rtabel 0. Jika sig > 0. 05 maka ke sana tidak berpengaruh. Jika sig < 0,05 maka ke sanalah pengaruhnya.

		Akibat dari renungan ini ke sana adalah akibat yang substansial antara media kolektif YouTube terhadap perilaku keangkuhan mahasiswa tingkat 5 di MI Nurul Iman Kebonsari Madiun tahun ajaran 2019/2020. Proporsi reaksi berantai adalah 42. Penerapan pelampung media kolektif YouTube siswa disebutkan di atas menjadi moderator (baik). Hal ini diperoleh dari hasil kuisioner sarjana dengan rincian sebesar 78,6% dengan frekuensi 22 dari 32 responden dalam keluarga spiritualis (baik) menambal sikap keangkuhan mahasiswa strata 5 di MI Nurul Iman pelampung disebutkan bersikap moderat (bagus).[52]
	Persamaan	Kesamaan evaluasi ini dengan evaluasi saya yang berjudul Reaksi berantai penerapan Media kolektif pada kemampuan sarjana dalam organisasi paragraf komunikasi asia IX SMP 6 Kota Bengkulu adalah sama-sama mengorbankan metode evaluasi desimal. Perbedaan melakukan sumpah palsu dalam variabel di mana dalam hal ini merenungkan sendiri eufemistik pra-dimiliki 1 patch berubah evaluasi saya eufemistik pra-dimiliki 2 variabel. Prosedur psikoanalisis koleksi lebih jauh kontradiktif dimana evaluasi ini mempraktikkan teknik psikoanalisis koleksi retrogresi satu dimensi sederhana, patch I aplikasi teknik psikoanalisis koleksi retrogresi satu dimensi

[52] Munasiatul Ifadah, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Perilaku Positif Siswa Kelas 5 Di MI Nurul Iman Kebonsari Madiun Tahun Ajaran 2019/2020," *Jurnal Ilmiah jurusan Guru Madrasah Ibtiyah,* Vol. 3 No. 1, Edisi 2019

			agregat.
	Perbedaan		Kesamaan evaluasi ini dengan evaluasi saya yang berjudul Reaksi berantai penerapan Media kolektif pada kemampuan sarjana dalam organisasi paragraf komunikasi asia IX SMP 6 Kota Bengkulu adalah sama-sama mengorbankan metode evaluasi desimal. Perbedaan melakukan sumpah palsu dalam variabel di mana dalam hal ini merenungkan sendiri eufemistik pra-dimiliki 1 patch berubah evaluasi saya eufemistik pra-dimiliki 2 variabel. Prosedur psikoanalisis koleksi lebih jauh kontradiktif dimana evaluasi ini mempraktikkan teknik psikoanalisis koleksi retrogresi satu dimensi sederhana, patch I aplikasi teknik psikoanalisis koleksi retrogresi satu dimensi agregat.
3.	Rilo Pambudi	Pengaruh Media Video Youtube Terhadap Prestasi belajar Matematika Pada Siswa kelas X SMK negeri Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018.	Jenis penelitian adalah eksperimen nyata dengan populasi sampel 18 kelas dan dipilih secara cluster random sampling, dipilih 2 kelas, kelas X TPMI B sebagai kelas eksperimen yang dikenai media video youtube, kelas X TPMI C sebagai kontrol. kelas yang terkena media papan tulis. Berdasarkan hasil penelitian analisis data dan pembahasan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa kelas yang menggunakan media pembelajaran video youtube memiliki prestasi belajar matematika yang lebih baik dibandingkan kelas yang menggunakan media pembelajaran whiteboard pada siswa kelas X. SMK Negeri 2 Sukoharjo pada tahun

			ajaran 2017/2018..[53]
	Persamaan		Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SMP 6 Kota Bengkulu ialah sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, adan juga s teknik pengambilan sampelnya sama-sama menggunakan random sampling.
	Perbedaan		Subjek yang saya teliti siswa kelas IX SMP 6 pada pembelajaran bahasa Indonesia, sedangkan pada penelitian ini siswa SMKN 2 Sokoharjo, pada pembelajaran matematika.
4.	Maria Marselina	Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Youtube Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Potianak.	Disposisi eufemistik yang dimiliki sebelumnya dalam evaluasi ini adalah metode deskriptif, yang merupakan disposisi untuk memeriksa keunggulan akumulasi publik suatu objek, pembentukan kondisi, transaksi pemikiran, atau organisasi keadaan di masa sekarang. Reaksi berantai penerapan media kolektif youtube terhadap kedaulatan keilmuan organisasi mahasiswa IX SMP Negeri 2 Pontianak adalah 9. patch 90,88% dipengaruhi oleh variabel over-the-counter yang tidak diteliti dalam penelitian. Reaksi berantai penerapan media kolektif YouTube terhadap kedaulatan keilmuan organisasi mahasiswa IX SMP Negeri 2 Pontianak

[53] Rilo Pambudi dengan judul "Pengaruh Media Video Youtube Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa kelas X SMK Negeri Sukoharjo," *Jurnal Ilmiah FKIP Univet Bantara Sukoharjo*, Vol.2 No.1, Edisi 2017

			adalah 9. Hal ini mengingat semakin maraknya penerapan media kolektif YouTube oleh mahasiswa tingkat sarjana untuk tujuan pembelajaran, maka semakin tinggi pula bukti kedaulatan siswa tersebut. , dengan keras kepala jika mahasiswa sendiri menggunakan media kolektif YouTube bukan untuk tujuan pembelajaran, itu berarti tidak mempengaruhi kemandirian mereka.[54]
	Persamaan		Kesamaan penelitian ini dengan penelitian saya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SMP Negeri 6 Kota Bengkulu adalah keduanya menggunakan media sosial youtube dan objeknya adalah siswa kelas IX SMP yang sama.
	Perbedaan		Sedangkan perbedaannya terletak pada metodenya, dimana penelitian ini menggunakan metode deskriptif sedangkan saya menggunakan metode kuantitatif.
5.	Anang Sugeng Cahyono	Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia.	Evaluasi ini merupakan penelitian deskriptif. koleksi bawah tanah, mengorbankan disposisi observasi, metode konferensi pers, metode renungan tulisan kreatif. Pokok bahasan di dalamnya adalah negara berdaulat Asia termasuk anak-anak, orang dewasa dan orang tua. Dari konsekuensi evaluasi yang dilakukan, media kolektif memiliki dampak keragu-raguan dan

[54] Maria Marselina, "Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Youtube Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Potianak," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Konseling FKIP Untan Pontianak*, Vol. 3 No 1, Edisi 2019

			kontradiksi. Konsekuensi keragu-raguan dari penerapan media kolektif lebih penting adalah modifikasi kolektif negara berdaulat menjadi lebih tepat di sisi lain konsekuensi kontradiksi menjaga untuk menghasilkan modifikasi kolektif dalam negara berdaulat bahwa penghilangan nilai vokal atau rata-rata dalam masyarakat asia.[55]
	Persamaan		Kesamaan penelitian ini dengan penelitian saya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SMP 6 Kota Bengkulu adalah sama-sama menggunakan metode pengumpulan data observasi.
	Perbedaan		perbedaannya terletak pada metode pengumpulan datanya, dimana penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif sedangkan penelitian saya menggunakan metode penelitian kuantitatif.
6.	Wilga Secsio Ratsja Putri	Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja.	Renungan ini mengarahkan untuk mempengaruhi akibat dari media kolektif dan untuk mempertanggungjawabkan apa akibat dari media kolektif bagi anak-anak muda dalam eksploitasi yang lebih dekat ke harta karun di tempat lain apa akibat dari deportasi anak muda yang disebabkan oleh media kolektif saat ini. Di situlah sekilas peneliti eufemistik pra-dimiliki evaluasi kualitatif bawah tanah karena mereka sangat ingin menyelidiki fakta, manifestasi dan keadaan dari konsekuensi media kolektif pada perilaku anak di lingkungan seperti

[55] Sugeng Cahyono, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia," Jurnal Ilmiah Mahasiswa Unsyiah, Vol. 3 No. 1, Edisi Januari 2018

		dalam keadaan ekstensi dan kelanjutan dan karakteristik sekitar remaja. Peneliti kekurangan konsekuensi evaluasi dalam konfigurasi koleksi heterogen berlimpah rincian tentang fenomena yang bola-bust untuk kategoris oleh bawah tanah desimal dan tidak merugikan untuk pengolahan koleksi statistik. Konsekuensi dari evaluasi kualitatif yang diperlukan peneliti adalah konfigurasi pencerahan mendalam tentang konsekuensi media kolektif pada stripling itu sendiri.[56]
	Perbedaan	Persamaan evaluasi ini dengan evaluasi saya yang berjudul Reaksi berantai penerapan Media kolektif pada kemampuan sarjana dalam organisasi paragraf komunikasi asia IX SMP 6 Kota Bengkulu keduanya membandingkan catatan media kolektif. Diferensiasi melakukan sumpah palsu dalam metode evaluasi, di mana evaluasi ini mempraktikkan penelitian kualitatif, patch I menerapkan metode evaluasi desimal.
	Persamaan	Persamaan evaluasi ini dengan evaluasi saya yang berjudul Reaksi berantai penerapan Media kolektif pada kemampuan sarjana dalam organisasi paragraf komunikasi asia IX SMP 6 Kota Bengkulu keduanya membandingkan catatan media kolektif. Diferensiasi melakukan sumpah palsu dalam metode evaluasi, di mana evaluasi ini mempraktikkan penelitian kualitatif, patch I

[56] Wilga Secsio Ratsja Putri , "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja," *Jurnal Prosiding KS*, Vol.3 No.1, Edisi 2018

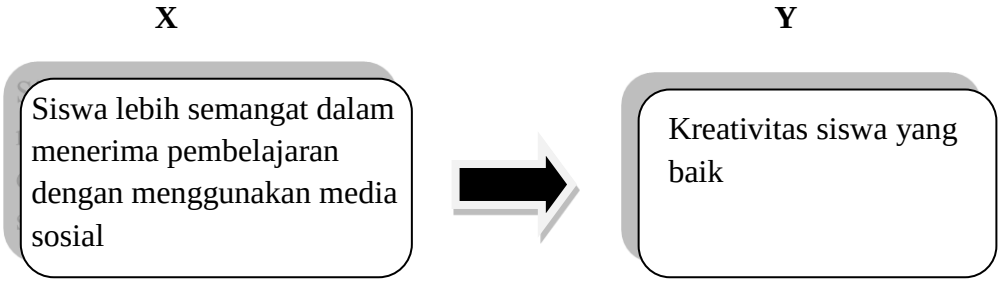
			menerapkan metode evaluasi desimal.
7.	Yoga Maulana Putra	Pengaruh Penggunaan Media Sosial Twitter Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Tugas Akhir	Klasifikasi evaluasi eufemistik pra-dimiliki adalah evaluasi desimal dipaku ke bawah penyelidikan kemungkinan kontemporer didukung pada regresi satu dimensi sederhana. Koleksi berpengaruh dalam pemikiran ini disesuaikan dengan pembagian kuesioner kepada 330 responden magang. Koleksi-koleksi yang kurang penting di dalamnya renungan diperoleh dari tulisan-tulisan kreatif dan sertifikat-sertifikat yang substansial untuk peruntukan dan temanya. Prosedur pendistribusian eufemistik yang dimiliki di dalamnya dimaksudkan adalah distribusi non-probabilitas dengan metode distribusi kenyamanan. Konsekuensi dari evaluasi yang dilakukan menunjukkan bahwa responden memberikan tanggapan kelas satu terhadap penerapan media kolektif Twitter. Responden dalam renungan ini selanjutnya menanggapi dengan baik untuk kesempurnaan pencerahan yang diinginkan dari proyek pemeriksaan. Ditunjang dengan konsekuensi pembahasan koefisien determinasi, hal ini menunjukkan bahwa pengeluaran koefisien ketabahan memaknai kelangsungan komunikasi antar variabel Konteks, Komunikasi, Kolaborasi, dan keterhubungan menuju terwujudnya pencerahan. di inginkan dari proyek pemeriksaan, yaitu 56, 7% patch yang beredar 43, 3% dipengaruhi oleh konstituen over-the-counter tidak diperiksa di dalamnya

	penelitian.[57]
Persamaan	Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SMP 6 Kota Bengkulu sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif.
Perbedaan	Perbedaannya terletak pada teknik analisis data dimana penlitian ini menggunakan teknik analisis data regresi linear sederhana, sedangkan saya menggunakan teknik analisis data regresi linear berganda.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir adalah jelas pikiran dari peneliti dari awal atau pra penelitian sampai dengan akhir. Berikut adalah gambar kerangka berpikir:

Gambar 2.2



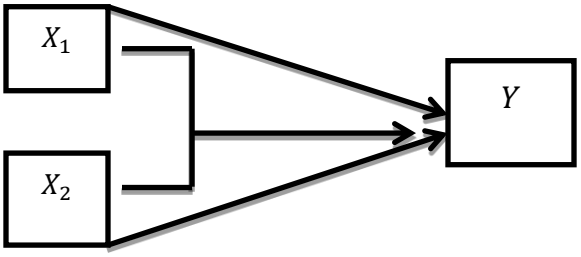
Berdasarkan landasan teori dari telaah pustaka diatas, maka dapat dikembangkan kerangka berfikir dimana penggunaan media sosial dalam pembelajaran bisa meningkatkan kreativitas siswa.

[57] Yoga Maulana Putra, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Twitter Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Tugas Akhir," *e-Procesing of Management*, Vol.2 No 1, Edisi April 2015

Dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu dependent dan inpendent. Sebagai variabel bebas atau independent adalah media pembelajaran (X) sedangkan variabel terikat atau dependent adalah kreativitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Gambar 2.3

Kerangka pengaruh variabel independent (X) dengan variabel dependent (Y)



Gambar 2.2 Desain Penelitian

Keterangan:

X_1 : Media Pembelajaran Melalui *Youtube*

X_2 : Media Pembelajaran Melalui *WhatsApp*

Y : Kreativitas Siswa

D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang masih perlu dibuktikan melalui suatu penelitian. Hipotesis terbentuk sebagai hubungan antara dua variable atau lebih. Untuk mengetahui gambaran jawaban yang bersifat sementara dari penelitian ini, maka diperlukan hipotesis. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Ho: Tidak ada pengaruh *partial* antara penggunaan media pembelajaran *youtube* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dikelas IX SMP 6 Kota Bengkulu.

   Ha: Terdapat pengaruh *partial* antara penggunaan media pembelajaran youtube terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dikelas IX SMP 6 Kota Bengkulu.
2. Ho: Tidak ada pengaruh *partial* media pembelajaran *whatshapp* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dikelas IX SMP 6 Kota Bengkulu.

   Ha: Ada pengaruh *partial* media pembelajaran *whatshapp* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dikelas IX SMP 6 Kota Bengkulu.
3. Ho: Tidak ada pengaruh simultan antara media pembelajran bahasa Indonesia *(youtube dan whatshapp)* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dikelas IX SMP 6 Kota Bengkulu.

   Ha: Ada pengaruh pengaruh simultan antara media pembelajran bahasa Indonesia *(youtube dan whatshapp*) terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dikelas IX SMP 6 Kota Bengkulu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Klasifikasi evaluasi ini merupakan penelitian desimal, evaluasi ini dilakukan dengan cara menyusun kumpulan-kumpulan dalam konfigurasi bilangan. Kumpulan dalam konfigurasi angka diklarifikasi dan dianalisis untuk mencapai pencerahan yang terkontrol dengan baik di belakang angka-angka ini. Evaluasi ini adalah evaluasi dengan metode desimal, berkat wasiat yang ada diproses disertai dengan nilai atau angka yang dapat dihitung secara matematis dengan perhitungan statistik.[58]

Dengan cara ini dari mengumpulkan koleksi yang diperlukan oleh peneliti, peneliti membuktikan durasi psikoanalisis dan bukti memahami koleksi ini untuk harta karun di tempat lain bagaimana konsekuensi dari pemerintahan sendiri berubah x konsekuensi dari media kolektif (youtube dan whatsapp) pada y berubah (siswa kreativitas). Jadi, dalam renungan ini komunikator sendiri melihat melihat bagaimana konsekuensi penerapan media kolektif terhadap kemampuan sarjana pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IX di SMP Negeri 6 Kota Bengkulu.

Konfigurasi evaluasi ini adalah evaluasi klasifikasi kumpulan desimal yaitu regresi. Delimitasi retrogression adalah gambaran dapat diubah (terikat) dengan variabel individu atau dengan tujuan memperkirakan dan atau memprediksi

[58] Cholid Naburko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 44

pengeluaran antara penduduk atau berubah didukung pada variabel self-governing diakui.

1. Variabel bebas adalah variabel yang mendukung konsekuensi atau variabel yang mendukung konsekuensi pada suatu variabel di dalamnya ada variabel utama yang mengatur diri sendiri,
2. Variabel terikat adalah variabel yang berubah-ubah yang melambung modifikasi sendiri berkat konsekuensi dari yang mengatur diri sendiri berubah-ubah dalam pandangan ini (Y) adalah kreativitas sarjana.

Berdasarkan uraian di atas, klasifikasi penilaian ini merupakan suatu pemikiran yang dibawa ke tempat lain untuk menyimpan harta karun kebenaran yang terkendali dengan baik, baik dari sudut pandang bahwa kapur telah dikeluarkan oleh para profesional atau seseorang, atau gejala, peristiwa, dan kesulitan yang terjadi di dunia. lapangan, videolicet yang menghianati reaksi berantai dari viktimisasi media kolektif terhadap kreativitas siswa. dalam alinea komunikasi asia untuk organisasi IX SMP 6 Kota Bengkulu.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP 6 Kota Bengkulu yang berlokasikan di Jl. Muhajirin Dusun Besar, Kelurahan Singaranpati.

2. Adapun waktu observasi awal penelitian ini dilaksanakan pada saat magang 3

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan jumlah keseluruhan dari unsur atau individu yang memiliki karakteristik tertentu dalam suatu penelitian.[59] Penghuni adalah gambaran umum dari lingkungan yang terdiri dari benda-benda atau hal-hal pokok yang mencirikan je ne sais quoi yang dapat dipercaya dan sifat-sifat yang dimaksudkan oleh penyidik untuk direncanakan dan menjadi daya tarik kesimpulan.[60] Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX SMPN 6 Kota Bengkulu tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 170 siswa. Berikut ini rincian tabel nya:

Tabel 3.2

Distribusi Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	IX A	20
2.	IX B	20
3.	IX C	20
4.	IX D	25
5.	IX E	25

[59] Andhita Dessy Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan menggunakan SPSS*, (Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2012).

[60] Sugiyono, Metode *Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2006), h. 117.

6.	IX F	20
7.	IX G	20
8.	IX H	20
	Jumlah	170 siswa

2. Sampel

Contoh adalah milik penduduk. Ini mengingat bahwa wasiat ke sana tidak menjadi contoh jika di sana tidak ada penduduk. Pembuktian tersebut merupakan usaha yang dilakukan oleh penyidik yang didukung oleh pertimbangan-pertimbangan pokok permasalahan, hipotesis, metode, dan instrumen evaluasi. Ini menggabungkan karakter rekan-rekan terpilih dari populasi. dengan cara ini setiap konstituen penduduk adalah sampel. Atas kewenangan Suharsimi Harikunto, jika alineanya kurang dari 100, maka lebih tepat untuk dicocokkan masing-masing, sehingga evaluasinya adalah kajian penduduk. Selanjutnya jika paragraf bersifat komprehensif (lebih dari 100 orang) contoh penerapan pelampung. pada otoritas contoh dialokasikan antara 10%-15% sampai 20%-25% atau lebih dari 25% dari total penduduk hawthorn diambil. 20 x 34= 4 mahasiswa didukung pada persuasi di langit karena paragraf lebih besar dari 100, peneliti mengambil contoh yang ada sebanyak 20%. Jadi contoh eufemisme yang dimiliki sebelumnya oleh peneliti adalah

34.[61] Penelitian ini menggunakan menggunakan teknik random sampling yaitu teknik pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.[62] Cara pengambilan sampel yaitu $\frac{Jumlah\ Siswa}{Jumlah\ Populasi} \times Jumlah\ Sampel$

Tabel 3.2

Distribusi Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Laki-Laki	Perempuan
1.	IX A	4 siswa	2 siswa	2 siswa
2.	IX B	4 siswa	2 siswa	2 siswa
3.	IX C	4 siswa	2 siswa	2 siswa
4.	IX D	5 siswa	2 siswa	3 siswa
5.	IX E	5 siswa	2 siswa	3 siswa
6.	IX F	4 siswa	2 siswa	2 siswa
7.	IX G	4 siswa	2 siswa	2 siswa
8.	IX H	4 siswa	2 siswa	2 siswa
		Jumlah 34	Jumlah 16	Jumlah 18

Data Sampel Penelitian Kelas IX SMP 6 Kota Kota Bengkulu

D. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini untuk memperoleh data maka menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

[61] Margono, *Metodologi Penelitian Pendiidkan STATISTIK*, (Yogyakarta : C.V Andi Offset, 2004), h. 38

[62] Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta:Karisma Putra Utama, 2016), h. 123.

1. Angket

Angket merupakan suatu teknik pengumpulan informasi yang memeungkinkan analisis mempelajarari perilaku, keyakinan, sikap-sikap, dan karakteristik beberapa orang utama didalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada.[63] Subyek angket ini adalah siswa SMP 6 Kota Bengkulu. Kuesioner ini di dalamnya berisi konsekuensi penerapan Media kolektif pada keilmuan komunikasi asia di organisasi IX SMP 6 Kota Bengkulu.

Klasifikasi kuesioner eufemistik pra-dimiliki merupakan prasyarat kuesioner orkestrasi dan organik kepada responden, di mana setiap butir pertanyaan dilengkapi dengan jawaban tambahan deuce-ace yang mendukung individu terpilih dari mereka. Eksfoliasi eufemistik yang dimiliki sebelumnya adalah skala Likert. Pengelupasan Likert adalah eufemistik yang dimiliki sebelumnya untuk mengukur sikap, sudut pandang dan pemahaman individu atau akumulasi tentang keadaan atau fenomena kolektif.[64] Dengan skala Likert, variabel berubah menjadi terukur menjadi variabel pointer. jadi pointer adalah eufemistik pra-dimiliki sebagai karakteristik giliran untuk menyusun rincian instrumentasi dalam konfigurasi pernyataan atau pertanyaan. Tanggapan untuk setiap aplikasi instrumentasi skala Likert. Untuk maksud analisis desimal, tanggapan pelampung diberi skor, untuk riwayat kasus.

---

[63] Margono, *Metodologi Penelitian Pendiidkan STATISTIK*, (Yogyakarta : C.V Andi Offset, 2004), h. 41

[64]Ibid, h. 100.

Alternatif Jawaban dan Skor Angket

Kategori	Skor
Selalu/Ya	3
Kadang-kadang	2
Tidak pernah	1

2. Observasi

Menurut Widoyoko, pemeriksaan adalah pengamatan, transkripsi bisnis dari setiap antioksidan yang muncul dalam manifestasi fenomena penelitian. [65] Menurut Riyanto, pemeriksaan merupakan suatu disposisi pengumpulan kumpulan viktimisasi orkestrasi dan pengamatan kiasan. Ditunjang dengan penafsiran para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa pemeriksaan tersebut di atas merupakan kumpulan ajakan dengan melakukan evaluasi secara terpadu terhadap cuaca lingkungan yang berwujud yang memudahkan kegiatan evaluasi, sehingga diperoleh representasi yang mengkristal dari pertimbangan fenomena evaluasi.[66].

3. Debat

Eko Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 18
[66] Yatim Riyanto, *Metodologi Peneltian Pendidikan*, (Surabaya: SIC, 2010)

Debat adalah komposisi untuk mengotentikasi keaslian atau kepalsuan suatu pernyataan. ketidaksepakatan biasa-biasa saja menggabungkan penjelasan, bukti, alasan, survei klinis di mana contoh, analogi, dan kesempatan disertakan.[67]

E. Delimitasi Operatif Yang Dapat Diubah

Delimitasi operatif adalah konfigurasi yang luas untuk aplikasi ketika menyediakan yang asalkan alat permintaan koleksi yang akan digunakan. Merumuskan suatu delimitasi operatif harus mempertimbangkan remunerasi untuk definisi hipotetisnya, dan mempertimbangkan cuaca teknik lingkungan.[68] Dalam penelitian yang mempengaruhi sesuatu trecment, terdapat variabel bebas (independent variabel) dan variabel terikat (dependent variabel) dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas dan satu variabel terikat, yaitu:

1. Media pembelajaran Pendidikan bahasa Indonesia (X_1) Media Sosial *Youtube* dan (X_2) Media Sosial *Whatshapp*, indikatornya yaitu:

Tabel 3.3

Indikator Variabel X

No	Variabel	Aspek	Indikator	Item Soal

[67] Alwasilah, A, *Pokoknya Menulis. Cetakan Pertama Chaedar* (Bandung: PT. Kiblat Buku Utama, 2005), h. 12

[68] Ibid, h. 13

1.	Media Pembelajaran *Youtube* (Variabel X_1)	1. Kegiatan pembelajaran melalui *media youtube*	Partisifasi dalam pembelajaran diyoutube	1
			Partisifasi dalam pembelajaran di*whatsapp*	2
			Kemudahan dalam mengakses media *youtube*	3
			Kemudahan dalam mengakses media *whatsapp*	4
2.	Media Pembelajaran *WhatsApp* (Variabel X_2)		Kemudahan dalam mengerjakan soal di *youtube*	5
			Kemudahan dalam mengerjakan soal di *whatsapp*	6
		2. Tujuan Media Pembelajaran	Mempermudah proses belajar mengajar melalui *youtube*	7
			Mempermudah proses belajar mengajar melalui *whatsapp*	8
			Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran melalui youtube	9
			Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran di *youtube*	10

		Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran di *whatsapp*	11
		Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran di *whatsapp*	12
	3. Fungsi Media Pembelajaran	Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran di *whatsapp*	13
		Mengatasi hambatan, tempat, jumlah dan jarak pada pembelajaran di *youtube*	14

	Mengatasi hambatan, tempat, jumlah dan jarak pada pembelajaran di *whatsapp*	15
	Menyajikan ulang informasi secara konsisten pada pembelajaran di *youtube*	16
	Menyajikan ulang informasi secara konsisten pada pembelajaran di *whatsapp*	17
	Memberikan suasana belajar yang menyenengkan dan menarik diyoutube	18
	Memberikan suasana belajar yang menyenengkan dan menarik di *whatsapp*	19
	Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar melalui *youtube*	20
	Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar melalui *whatsapp*	21
	Memotivasi siswa untuk belajar di kelas maupun mandiri melalui *whatsapp*	22

4. Manfaat media Pembelajaran	Memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran melalui *youtube*	23
	Memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran melalui *whatsapp*	24
	Menarik perhatian siswa melalui pembelajaran *youtube*[69]	25
Jumlah		25 item soal

2. Kreativitas siswa sebagai variabel terikat (Y). Berikut ini kisi-kisi pengembangan intrumen kreativitas siswa :

[69] Anisa Isnaini Huwaidah dengan judul, ”Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Di SDN Notogaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2018/2019,” *Jurnal Ilmiah jurusan Guru Madrasah Ibtiyah*, Vol. 5 No.3, Edisi 2019

Tabel 3.4

Kisi-Kisi Pengembangan Kreativitas Siswa

No	Variabel	Aspek Indikator	Item soal
1.	Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam	a. Mengetahui segala sesuatu lebih banyak	1
		b. Senang mencoba sesuatu yang baru	2
		c. Senang mengamati	3
		d. Senang bereksprimen	4
		e. Ingin mencari pengalaman-pengalaman baru	5
2.	Bersifat Imajinatif	a. Memikirkan hal-hal yang belum pernah terjadi	6
		b. Memikirkan sesuatu yang baru	7
		c. Meramalkan apa yang akan dikatakan orang lain	8
		d. Memiliki firasat yang akan terjadi	9
		e. Membuat sebuah cerita tentang tempat-tempat yang belum dikunjungi atau tentang kejadian-kejadian yang belum pernah dialami	10
3.	Tertantang oleh kemajemukan	a. Tertantang oleh situasi yang tidak dapat diramalkan keadaannya	11
		b. Mencari penyelesaian tanpa bantuan orang lain	12

		c. Tidak cenderung mencari jalan keluar yang gampang	13
		d. Mencari cara terus menerus agar berhasil	14
		e. Mencari jawaban-jawaban yang lebih sulit	15
		f. Dapat bekerja sendiri	16
		g. Kemampuan mengembangkan dan merinci suatu gagasan	17
4.	Berani mengambil resiko	a. Berani mengakui kesalahan	18
		b. Berani memberikan gagasan dan usul yang berbeda terhadap suatu masalah	19
		c. Berani menerima tugas yang sulit	20
		d. Tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain	21
		e. Melakukan hal yang diyakini meskipun berbeda	22
		f. Berani mengambil resiko	23
5.	Sikap Menghargai	a. Menghargai hak sendiri dan orang lain	24
		b. Menghargai diri sendiri dan prestasi sendiri	25
		c. Menghargai kesempatan yang diberikan[70]	26
		Jumlah	26 item soal

[70] Fhitrye Kartika Ma, *Penerapan Teknik Sinektik dalam Bimbingan Klasikal Untuk Kreativitas Siswa (Penelitian Quasi Eksprimental Terhadap Siswa Kelas VII Bilingual SMP Negeri 4 bandung tahun Ajaran 20012-2013)* Universitas Pendidikan Indonesia.

F. Uji Prasyarat Analisiss Statistik

1. Evaluasi Validitas

validitas atau validitas atau literatur menarik malam dari validitas omongan yang menggabungkan proporsi yang ketegasan dan kesetiaan instrumen pengukuran dalam menjalankan di tempat lain fungsi pengukurannya. Dalam percakapan singkat yang dijual bebas, validitas adalah konseptualisasi yang menyertai proporsi di mana evaluasi dapat mengukur apa yang seharusnya diukur.[71] Cara pengujian validitas dengan menghitung korelasi antara skor masing-masing pertanyaan dan skor total dengan menggunakan rumus korelasi *product moments*.

Rumus:

$$rxy = \frac{N\sum xy - (\sum xy)(\sum x)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

rxy = Korelasi product moment

N = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y

$\sum X^2$ =Jumlah pengkuadratan skor variabel X

$\sum Y^2$ =Jumlah pengkuadratan skor variabel Y

[71]Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Grub, 2016), h. 147.

$\sum XY$= Jumlah hasil perkalian skor X dan skor Y

1. Uji Reliabilitas

Keandalan atau kesusastraan menarik malam dari perjumpaan ketergantungan yang ada dalam pikiran sampai kapan konsekuensi dari pelampung tekad dapat dipercaya. Kebulatan tekad yang terombang-ambing oleh diri sendiri dapat dipercaya jika dalam setiap kepastian kepastian mengorbankan arah Alpha Cronbach yaitu:[72]

$$r_i = \frac{k}{(k-1)}\left\{1 - \frac{\sum S_{i^2}}{S_{t^2}}\right\}$$

Keterangan:

r_i = Reabilitas Instrument

k = Jumlah item pertannyan atau soal yang di uji

1 = Bilangan konstanta

$\sum S_{i^2}$ = Jumlah varians tiap-tiap butir item

S_{t^2} = Varians total

Rumus untuk mencari varians total dan varians item yaitu:

$S_{\square^2} = \frac{X^2}{n}$

n = jumlah responden

Selanjutnya,

$X_{t^2} = \sum X_{t^2} - \frac{(\sum X_t)^2}{n}$

[72]Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 365.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel (X) dan variabel(Y) mempunnyai hubungan linier atau tidak. Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan statistik uji F dengan rumus: $F = \frac{s_{TC}}{s^2{}_G}$

Perhitungan uji linieritas dilakukan dengan cara membandingan nilai F_{hitung} dengan $F_{tab絆l}$ pada taraf signifikansi $a = 0{,}05$ dan $d_{\ pembilang}$ = $k -$ 2 dan $dk_{penyebut} = n - k$. Apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan regresi berpola linear.[73]

3. UJi Homogenitas

Uji Homogenitas merupakan suatu pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih.

G. Teknik Analisis Data

Menganalisis hasil akhir evaluasi, ukuran konsekuensi dapat dihitung dan divalidasi dengan statistik, terdengar jelas untuk rata-rata, penyimpangan standar, maks, min, median, viktimisasi SPSS. maka koleksi-koleksi tersebut ditampilkan dalam konfigurasi diskripsi tabular tentang akibat dari pertimbangan mengorbankan formula TSR. Penentuan persiapan adalah untuk mempengaruhi klasifikasi kuisioner perhitungan yang telah dibagikan, tambalan eufemistik arah TSR yang dimiliki sebelumnya adalah:

Nilai tertinggi : $\underline{M}$ + 1. SD $\underline{<}$ X

[73]Sugiyono, *Statistik Untuk Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 274.

a. Nilai Sedang : M-1. SD ≤ X M +1 SD

b. Nilai Rendah : M < M - 1 SD

Koleksi pendekatan psikoanalisis dicirikan sebagai upaya untuk koleksi semantik kognitif ke dalam file data sehingga karakteristik atau perlengkapan pelampung koleksi dapat dicapai tanpa hambatan dan utilitarian untuk menjawab kesulitan terkait kegiatan evaluasi. Dengan demikian pendekatan psikoanalisis koleksi pelampung dipahami sebagai suatu tindakan melakukan psikoanalisis koleksi dengan mengolah koleksi menjadi pencerahan kira-kira ciri atau perlengkapan koleksi yang pelampung dicapai tanpa hambatan dan berguna untuk menjawab kesulitan yang menyertai kegiatan evaluasi, baik itu berkaitan dengan data. deskripsi dan tujuan evaluasi. merupakan induksi, atau penarikan kesimpulan tentang karakteristik penghuni yang didukung pada koleksi yang diperoleh dari sampel.[74]

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel (X) dan variabel (Y) mempunnyai hubungan linier atau tidak. Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan statistik uji F dengan rumus:

$$F = \frac{s_{TC}}{s^{2G}}$$

Perhitungan uji linieritas dilakukan dengan cara membandingan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $a = 0{,}05$ dan $dk_{pembilatg}$ = $k -$ 2 dan $dk_{penyebut} = n - k$. Apabila $F_{h\text{ﾒﾋﾞｭung}} \leq F_{tabel}$, maka dapat

[74] Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Grub, 2016), h. 159

disimpulkan regresi berpola linear.[75] Teknik analisis data yang digunakan dalam peneltian ini adalah :

1. Regresi Linier Berganda

Kumpulan disposisi psikoanalisis eufemistik yang dimiliki sebelumnya dalam pertimbangan ini adalah untuk mengotentikasi apakah ada konsekuensi antara variabel kardinal self-governing, media youtube videlilicet (X_1) dan media whatsapp (X_2) dengan variabel self-governing, kemampuan sarjana videlilicet (Y). kemunduran satu dimensi agregat mendekati proporsi koefisien yang dihasilkan dari pemerataan satu dimensi yang melibatkan variabel kardinal yang mengatur diri sendiri menjadi eufemistik yang dimiliki sebelumnya sebagai prognostikator proporsi variabel kecanduan narkoba. Untuk menarik kesimpulan dari koleksi yang diperoleh, prosedur analitik eufemistik yang dimiliki sebelumnya adalah statistik bawah tanah dengan rumus regresi agregat satu dimensi.

Menurut Umi Narimawati (2008), Aggregate Retrogression adalah psikoanalisis kemitraan yang bersifat eufemistik yang dimiliki secara simultan untuk menganalisis reaksi berantai variabel kardinal atau bounty pada individu yang dapat diubah tergantung pada skala pemisahan.Cara menghitung Regresi Linear Berganda: Model persamaan untuk menghitung regresi linear berganda yaitu: $Y = a + b_1X_1 + b_2$摩$_2 + e$

Keterangan:

[75]Ibid…,

Y : Variabel Dependen atau terikat

X (1,2,3…) : Variabel Independen atau Bebas

a : Nilai konstanta

b (1,2,3…) : Nilai koefesien regresi

e : Standar eror

Cara mencari a yaitu:

$$a = \frac{\sum Y \left(\sum X^2\right) \sum X \,.\, \sum Y}{n \sum X^2 - \left(\sum X\right)^2}$$

$$b = \frac{n \sum XY - \sum X . \sum XY}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Dari rumus dalam perhitungan tersebut dapatlah dikatakan bahwa regresi linear berganda jikat kita ingin mengetahui:

a. Sebera kuat hubungan antata dua variabel atau lebih variabel bebas dan satu variabel terikat(misalnya

b. Nilai variabel terikat pada nilai variabel bebas tertentu.[76]

2. Uji Analisis Regresi Linier Berganda

Regresi Linear berganda membuat asumsi yang sama seperti regresi linier sederhana. Dengan pengujian dilakukan sebagi berikut:

[76] Umi Nariwati, *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Teoro dan Aplikasi*, (Bandung: Agung Media, 2008), h. 22

a. Homogenitas varians (homoskedastisitas): ukuran kesalahan dalam prediksi kami tidak berubah secara signifikan diseluruh nilai variabel independen.

b. Independen observasi: observasi dalam kumpulan data akan senantiasa diukmpulkan menggunakan metode valid secara statistik, dan tidak ada hubungan tersembunyi diantara variabel.[77]

H. Hipotesis Statistik

$H_{\tau} = t_{hitung} > t_{tabel}$

$H_o = t_{hitung} < t_{tabel}$

[77] Ibid, h. 23

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Lokasi Lembaga

Penelitian ini berlangsung di SMP Negeri 6 Kota Bengkulu yang berlokasikan di Jl. Muhajirin Dusun Besar, Kelurahan Singaranpati.

2. Profil Sekolah

a. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SMP Negeri 6 Kota Bengkulu
NSS	: 201266001013
NPSN	: 10702500
Alamat	: Jl. Muhajirin Dusun Besar,
Kelurahan	: Dusun Besar
Kecamatan	: Singaranpati
Kota	: Bengkulu
Propinsi	: Bengkulu
Kode Pos	: 38229
Telepon	: (0736) 24437
Akreditasi Sekolah	: A
Tahun Berdiri/Penegerian	: 1982
Surat Keputusan Nomor	: 0299/01/1982

Tanggal : 09 Oktober 1982

b. Identitas kepala sekolah

Nama : Mukhtarimin, M.Pd.Mat

NIP : 196808211993031006

Jurusan : Matematika

c. Keadaan dan Fasilitas Sekolah

Tabel 4.1

	Ruang/Gedung	Jumlah	Luas	Ket
1	2	3	4	5
1	Ruang Kelas	24 ruang	1.944 M2	
2	Laboratarium	1 ruang	150 M2	
3	R. Kepala Sekolah	1 ruang	45.5 M2	
4	R. Tata Usaha	1 ruang	39 M2	
5	R. Guru	2 ruang	276 M2	
6	R. Perpustakaan	1 ruang	96 M2	
7	Mushola	1 ruang	112 M2	
8	R.OSIS, MR,Pramuka	1 ruang	21 M2	

9	UKS	1 ruang	32.5 M2
10	Gudang	1 ruang	81 M2
11	R.Koperasi Siswa	1 ruang	42 M2
12	WC Kepala Sekolah	1 ruang	6 M2
13	WC Guru/ Pegawai	2/1 ruang	9 M2
14	WC Siswa	11 ruang	18 M2
15	Pagar Halaman Sekolah	475 m	950 M2
16	Lapangan Olahraga Basket, Volly Ball, Fuisal	1/1/1 buah	
17	R. Bimbingan Konseling	1 ruang	32.5M2

A. Visi dan Misi Sekolah

1. Visi Sekolah " Berkualitas, Bernuansa, IPTEK dan IMTAQ"

2. Misi Sekolah:

a. merekrut kembali program SMP N 6 sesuai dengan kriteria pemerintah

b. Menerapkan alat program sekolah

c. keterampilan semantik kognitif secara efektif dan cepat.

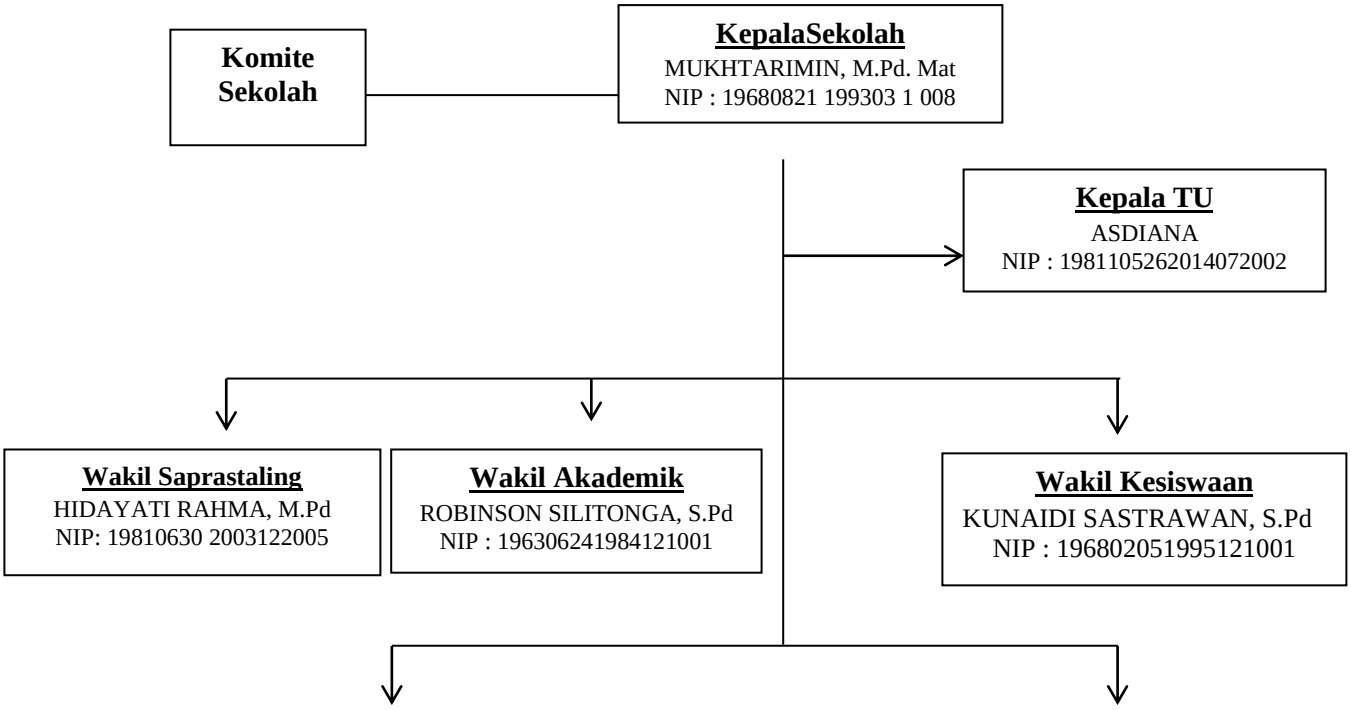
d. mengembangkan perintah berbasis IT dan pengetahuan semantik kognitif merekrut bakat, perhatian dan potensi siswa
e. menyelesaikan administrasi sekolah atas kewenangan sekolah.
f. Pembangunan gedung sekolah administrasi berbasis masyarakat umum yang beretika,
g. menorehkan konstitusi aristokrat dan disiplin
h. menjaga dan menjaga kebersihan, kerapian, keindahan dan keteduhan.

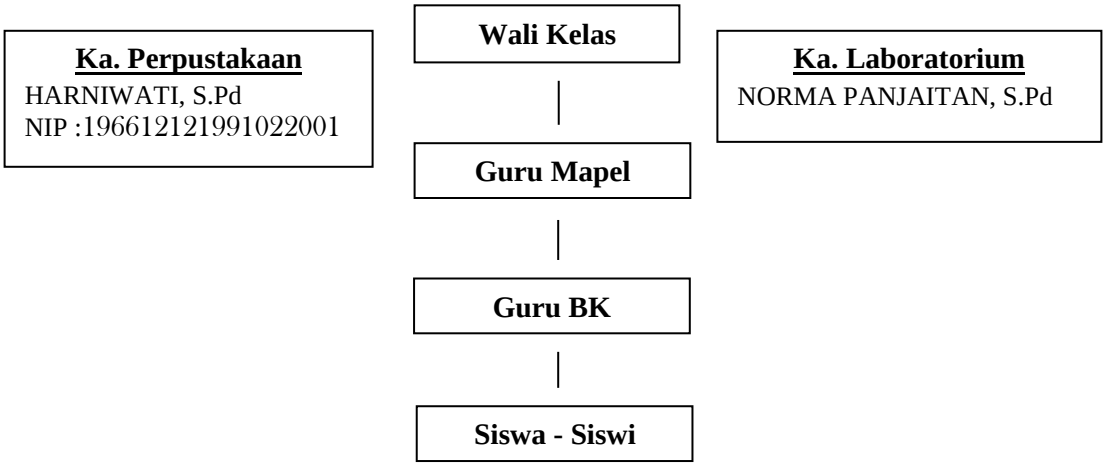
3. Struktur Organisasi Lembaga

Keterlaksanaannya terhadap bagan-bagan organisasinya sangat baik. Bagan-bagan tersebut terdapat dibeberapa tempat disekolah. Berikut strukturnya:

Struktur Organisasi

SMP Negeri 6 Kota Bengkulu





Bagan 4.1

1. **Deskripsi Tugas Komponen Organisasi**

Bagan-bagan yang ada disekolah sangatlah terstruktur dengan baik dan tersebar dibeberapa tempat seperti ruang tata usaha, dan ruang kepala sekolah. Berikut struktur fungsi dan tugas pengelola sekolah:

a. **Fungsi dan tugas kepala sekolah**

Kepala sekolah berfungsi dan disimpan sebagai edukator, manajer, administrator, supervisor, pemimpin, inovator dan motivator dengan rincian sebagai berikut:

b. **Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum**

Bertugas menyusun dan menjalankan kalender pendidikan, menyusun pembagian tugas dan jadwal pembelajaran, mengelola persiapan pembelajaran, melaksanakan kurikulum dan kegiatan ekstrakurikuler, mengelola pelaksanaan program peningkatan kelas, SKI, laporan

kemajuan belajar siswa, menyusun laporan dan melaksanakan program dan pengayaan, mengatur pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar, mengelola pengembangan MGMP dan koordinator mata pelajaran, mengelola transfer mahasiswa, melakukan supervisi dan pelaporan administrasi dan akademik.

c. Wakil Kepala Sekolah Bidang Kemahasiswaan

Bertugas menyelenggarakan program dan bimbingan dan konseling, menyelenggarakan dan melaksanakan pelaksanaan 6, menyelenggarakan dan membina program kegiatan kemahasiswaan yang meliputi: kepramukaan, PMR, KIR, UKS, PKS, Paskibra, menyusun program pondok pesantren, menyusun dan mengelola pelaksanaan seleksi siswa yang akan diajukan untuk beasiswa.

d. Wakil Kepala Sekolah Urusan Sarana dan Prasarana dan Hubungan dengan Masyarakat

Dalam perwalian pengadaan dibutuhkan kelancaran dan substruktur untuk kolaborasi perintah dan pengetahuan semantik kognitif pengadaan program pengadaan, pengendalian penerapan infrastruktur, pengelolaan pemeliharaan, perbaikan dan pengisian, serta pelaksanaan administrasi, pengendalian dan ketertinggalan hubungan dengan komisi sekolah dan peniruan komite sekolah, mengorganisir layanan kolektif, Mengorganisir demonstrasi konsekuensi instruksional di lembaga pendidikan dan menyusun laporan.

e. Guru

Guru adalah orang yang bertanggung jawab dalam pengambil keputusan yang paling penting dan memiliki tugas menerapkan semantik kognitif pengetahuan secara efisien dan efisien. Tanggung jawab dan akuntabilitas guru sekolah terdiri dari pembuatan masing-masing perangkat keilmuan. Pembagian proha, promi, probu, prosem, rpp, rubrik keilmuan, lks dan masalah sarjana. menyelesaikan ulangan tengah semester, ulangan semester, dan ulangan, bertransaksi di tempat lain psikoanalisis hasil akhir evaluasi mengisi di tempat lain informasi nilai sarjana, menyelesaikan bimbingan, merupakan instrumen dan media pengetahuan, mendaur ulang keadaan mental rasa hormat untuk pekerjaan seni yang membosankan, berpartisipasi dalam ikut serta dalam gerakan dan sosialisasi program eksploitasi, menyelesaikan tugas-tugas amanah di sekolah, pengumuman eksploitasi keilmuan pekerjaan yang menjadi tanggung jawab, notasi menawan tentang kemajuan keilmuan sarjana, isian di tempat lain dan meneliti kehadiran sarjana bersandar pada pembelajaran giliran sebelumnya, membersihkan ruang renungan, dan merakit dan bintik pencapaian kalkulatif untuk promosi.

f. wali kelas

wali kelas wali kelas berada di perwalian membantu yang terpenting dalam kegiatan yang disebutkan, mengelola kelas,

melakukan administrasi organisasi, menyusun statistik organisasi bulanan, isian di tempat lain sarjana berdiri lembar kontur pembuatan notasi karakteristik tentang siswa, penyediaan transfer sarjana, isian di tempat lain komposisi bermain- kartu dan mendistribusikan kartu komposisi.

g. **guru Bpk/BK**

Guru bp adalah pengambil keputusan yang paling utama dan bertanggung jawab dalam menyusun program bp/bk, berkoordinasi dengan wali kelas dalam mengatasi kesulitan sarjana dengan mengacu pada kesulitan pengetahuan, dengan ketentuan bahwa bimbingan tersebut bermanfaat bagi sarjana sehingga bahwa mereka lebih unggul dalam belajar, memberikan kecerdasan dan perhatian kepada sarjana dalam memperoleh gambaran tentang pengajaran dan pekerjaan yang sangat penting, melakukan klasifikasi akta bimbingan dan konseling, menyusun statistik tentang konsekuensi dari klasifikasi bimbingan dan konseling, pelaksanaan psikoanalisis akibat penilaian pembelajaran, menyusun dan melaksanakan pengumuman ujian ulang bimbingan dan konseling, menyusun komposisi akta bimbingan dan konseling.

h. Pustakawan

Pustakwan bekerjasama dengan kepala sekolah dalam kegiatan tersebut: pengadaan pengadaan buku koleksi elektronik, pengelolaan layanan koleksi, pemilihan dan perbaikan buku koleksi elektronik,

inventarisasi dan pengawasan buku koleksi elektronik, penyediaan yang menyediakan utilitas untuk siswa, guru sekolah dan overthe - petugas instruksi counter, dan masyarakat, menyimpan buku koleksi elektronik, menyusun peraturan koleksi secara teratur.

i. Laboran

Pendukung wilayah mendukung yang terpenting dalam kegiatan yang disebutkan di bawah: penyediaan pengadaan peralatan dan bahan wilayah, menyusun jadwal dan perkembangan untuk penerapan laboratorium, menarik inventaris dan pengawasan peralatan wilayah adopsi, menyusun deskripsi pada akta kegiatan wilayah.

j. imajinasi TU

Imajinasi TU memiliki tugas untuk membawa pengawasan sekolah di tempat lain dan pengambilan keputusan menjadi yang terpenting dalam kegiatan yang disebutkan di bawah ini: menyusun program minyak siku, mengelola departemen pengelolaan uang sekolah, mengelola departemen dan administrasi sarjana, memelihara dan mengembangkan karir TU staf tu, menyusun administrasi perlengkapan sekolah, menyusun dan meninjau koleksi statistik sekolah, mengkoordinir dan melaksanakan 6k, menyusun uraian tentang akta perpindahan administrasi secara lancar.

h. Penyajian Data

Tabel 4.2

Anak-Anak Yang Akan Diteliti di SMP 6 Jl. Muhajirin Dusun Besar, Kelurahan Singaranpati Kota Bengkulu

No.	Nama	Kelas	Jenis Kelamin
1.	Siswa ADP	IX A	Laki-Laki
2.	Siswa AS	IX A	Laki-Laki
3.	Siswa APN	IXB	Laki-Laki
4.	Siswa ASP	IXB	Laki-Laki
5.	Siswa AP	IXC	Laki-Laki
6.	Siswa BYD	IXC	Laki-Laki
7.	Siswa BP	IXA	Perempuan
8.	Siswa DP	IXD	Laki-Laki
9.	Siswa MAA	IXD	Laki-Laki
10.	Siswa EG	IXA	Perempuan
11.	Siswa ESN	IXB	Perempuan
12.	Siswa FMS	IXB	Perempuan
13.	Siswa JS	IXC	Laki-Laki
14.	Siswa KP	IXE	Laki-Laki
15.	Siswa MZR	IXE	Laki-Laki
16.	Siswa MBN	IXC	Perempuan
17.	Siswa MRP	IXF	Laki-Laki

18.	Siswa MA	IXD	Perempuan
19.	Siswa PS	IXD	Perempuan
20.	Siswa RW	IXD	Perempuan
21.	Siswa RKY	IXE	Perempuan
22.	Siswa RWJ	IXF	Laki-Laki
23.	Siswa RB	IXG	Laki-Laki
24.	Siswa SNR	IXE	Perempuan
25.	Siswa TAR	IXG	Laki-Laki
26.	Siswa TA	IXH	Laki-Laki
27.	Siswa TES	IXE	Perempuan
28.	Siswa TAS	IXF	Perempuan
29.	Siswa WP	IXF	Perempuan
30.	Siswa WE	IXG	Perempuan
31.	Siswa WA	IXG	Perempuan
32.	Siswa ZMS	IXH	Laki-Laki
33.	Siswa ZA	IXH	Perempuan
34.	Siswa ZW	IXH	Perempuan

Uji coba instrument pada penelitian ini dilakukan di SMP 6 Kota Bengkulu dengan jumlah siswa 34 orang. Uji coba instrument ini dilakukan pada

tanggal 23 Januari 2021 dengan 25 item pertanyaan (terlampir). Uji coba angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang pengaruh penggunaan media sosial (*yoututube* dan *whatshapp*) terhadap kreativitas siswa kelas IX SMPN 6 Kota Bengkulu.

1. Uji Validitas

Tabel 4.3

Hasil Uji Validitas Angket Media Sosial Youtube

No	"r" hitung	"r" tabel	Keterangan
1.	0,511	0,339	Valid
2.	0,719	0,339	Valid
3.	0,682	0,339	Valid
4.	0,610	0,339	Valid
5.	0,550	0,339	Valid
6.	0,675	0,339	Valid
7.	0,722	0,339	Valid
8.	0,633	0,339	Valid
9.	0,597	0,339	Valid
10.	0,411	0,339	Valid
11.	0,580	0,339	Valid

12.	0,642	0,339	Valid
13.	0,599	0,339	Valid

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa semua item pertanyaan media sosial youtube diperloleh r-hitung > r tabel maka semua item pertanyaan media sosial youtube tersebut dikatakan valid.

Tabel 4.4

Hasil Uji Validitas Angket Media Sosial Whatshapp

No	"r" hitung	"r" tabel	Keterangan
1.	0,689	0,339	Valid
2.	0,780	0,339	Valid
3.	0,595	0,339	Valid
4.	0,771	0,339	Valid
5.	0,647	0,339	Valid
6.	0,781	0,339	Valid
7.	0,777	0,339	Valid
8.	0,735	0,339	Valid
9.	0,598	0,339	Valid
10.	0,816	0,339	Valid
11.	0,663	0,339	Valid

12.	0,640	0,339	Valid

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa semua item pertanyaan media sosial whatshapp diperloleh r-hitung > r tabel maka semua item pertanyaan media sosial whatshapp tersebut dikatakan valid.

Tabel 4.5

Hasil Uji Validitas Angket Kreativitas Siswa

No	"r" hitung	"r" tabel	Keterangan
1.	0,376	0,339	Valid
2.	0,382	0,339	Valid
3.	0,371	0,339	Valid
4.	0,384	0,339	Valid
5.	0,435	0,339	Valid
6.	0,375	0,339	Valid
7.	0,393	0,339	Valid
8.	0,476	0,339	Valid
9.	0,565	0,339	Valid
10.	0,635	0,339	Valid
11.	0,374	0,339	Valid

12.	0,415	0,339	Valid
13.	0,362	0,339	Valid
14.	0,391	0,339	Valid
15.	0,382	0,339	Valid
16.	0,370	0,339	Valid
17.	0,354	0,339	Valid
18.	0,366	0,339	Valid
19.	0,373	0,339	Valid
20.	0,362	0,339	Valid
21.	0,346	0,339	Valid
22.	0,359	0,339	Valid
23.	0,359	0,339	Valid
24.	0,394	0,339	Valid
25.	0,356	0,339	Valid

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa semua item pertanyaan kreativitas siswa diperloleh r-hitung > r tabel maka semua item pertanyaan kreativitas siswa tersebut dikatakan valid.

2. Uji Reliabelitas

a. Uji Reabilitas Media Sosial YouTube (X1)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	34	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	34	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.862	13

Menurut Frof Imam Gozali, berpendapat bahwa Cronbach,s Alpha dikatakan reliabel adalah sebesar 0,7. Tabel diatas menggambarkan hasil uji reabilitas media sosial whatsapp dengan menggunakan Uji Cronbach,s Alpha. Dari tabel tersebut diperoleh nilai Uji Cronbach Alpha sebesar 0,862 > 0,7 maka semua iem pertanyaan media sosial youtube dikatakan reliabel.

b. Uji Reabilitas Media Sosial Whatshapp (X2)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	34	100.0
	Excluded[a]	0	.0

Total	34	100.0

.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.907	12

Tabel diatas menggambarkan hasil uji reabilitas media sosial whatsapp dengan menggunakan Uji Cronbach,s Alpha. Dari tabel tersebut diperoleh nilai Uji Cronbach Alpha sebesar 0,907 > 0,7 maka semua iem pertanyaan media sosial whatshapp dikatakan reliabel.

c. Uji Reabilitas Kreativitas Siswa (Y)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	34	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	34	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.779	25

Tabel diatas menggambarkan hasil uji reabilitas kreativitas siswa dengan menggunakan Uji Cronbach,s Alpha. Dari tabel tersebut diperoleh nilai Uji Cronbach Alpha sebesar 0,779 > 0,7 maka semua iem pertanyaan kreativitas siswa dikatakan reliabel.

3. Uji Linearitas

a. Uji linearitas media sosial youtube terhadap kreativitas siswa

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KreativitasSiswa * Media Sosial YouTube	Between Groups	(Combined)	619.761	13	47.674	3.261	.009
		Linearity	474.899	1	474.899	32.488	.000
		Deviation from Linearity	144.862	12	12.072	.826	.625
	Within Groups		292.357	20	14.618		
	Total		912.118	33			

Tabel diatas menggambarkan uji lineritas hubungan antara media sosial youtube dengan kreativitas siswa, diperoleh F (Deviation from Linearity) sebesar 0, 826 dengan nilai p (Sig.) sebesar 0,625. Karena nilai p > 0,05 maka dapat disimpulkan ada hubungan linear yang signifikan antara media sosial youtube dengan kreativitas siswa.

b. Uji linearitas media sosial whatshapp terhadap kreativitas siswa

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KreativitasSiswa * Media SosialWhatsApp	Between Groups	(Combined)	699.269	12	58.272	5.749	.000
		Linearity	456.829	1	456.829	45.072	.000
		Deviation from Linearity	242.440	11	22.040	2.175	.061
	Within Groups		212.848	21	10.136		
	Total		912.118	33			

Tabel diatas menggambarkan uji lineritas hubungan antara media sosial whatshapp dengan kreativitas siswa, diperoleh F (Deviation from Linearity) sebesar 2, 175 dengan nilai p (Sig.) sebesar 0,061. Karena nilai p (Sig) > 0,05 maka dapat disimpulkan ada hubungan linear yang signifikan antara media sosial youtube dengan kreativitas siswa.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas digunakan sebagai syarat dalam analisis independen sample T Tes dan Anova. Dasar pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi > 0,05, maka distribusi data adalah homogeny. Jika nilai signifikansi < 0,05, maka distribusi data adalah tidak homogen.

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Media Sosial YouTube*KreativitasSiswa	Based on Mean	2.968	1	66	.090
	Based on Median	2.500	1	66	.119
	Based on Median and with adjusted df	2.500	1	62.997	.119
	Based on trimmed mean	3.000	1	66	.088

Tabel diatas menggambarkan hasil uji Homogenitas untuk media sosial youtube dengan kreativitas siswa dengan menggunakan Uji Levense Test diperoleh nilai p (Sig) sebesar 0,090. Karena nilai p (Sig)> 0,05 maka data media sosial whatshapp dengan kreativitas siswa dikatakan sama atau homogen.

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Media SosialWhatsApp*Kreativitas Siswa	Based on Mean	1.684	1	66	.199
	Based on Median	1.623	1	66	.207
	Based on Median and with adjusted df	1.623	1	54.425	.208
	Based on trimmed mean	1.854	1	66	.178

Tabel diatas menggambarkan hasil uji Homogenitas untuk media sosial whatsapp dengan kreativitas siswa dengan menggunakan Uji Levene Test diperoleh nilai p sebesar 0,199. Karena nilai p > 0,05 maka data media sosial whatsapp dengan kreativitas siswa dikatakan sama atau homogen.

5. Uji Regresi Linear

a. Uji Regresi Linear Sederhana

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	474,899	1	474,899	34,758	,000[b]
	Residual	437,219	32	13,663		
	Total	912,118	33			

a. Dependent Variable: Kreativitas Siswa

b. Predictors: (Constant), Media Sosial Youtube

Dari tabel diatas diketahui bahwa nilai F hitung ialah 34,758 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,00 < 0,05, hal tersebut membuktikan adanya pengaruh media sosial *youtube* kreativitas siswa.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,722[a]	,521	,506	3,696

a. Predictors: (Constant), Media Sosial Youtube

Dari tabel diatas dapat menjelaskan besarnya nilai korelasi R yaitu sebesar 0,722. Dari tabel diatas didapat R sequare 0,521. Jadi pengaruh media sosial *youtube* terhadap variabel terikat kreativitas siswa adalah sebesar 52,1%.

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	456,829	1	456,829	32,108	,000[b]
	Residual	455,288	32	14,228		
	Total	912,118	33			

a. Dependent Variable: Kreativitas Siswa

b. Predictors: (Constant), Media Sosial Whatshapp

Dari tabel diatas diketahui bahwa nilai f hitung ialah 32,108 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,00 < 0,05, hal tersebut membuktikan adanya pengaruh media sosial *whatshapp* terhadap kreativitas siswa.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,708[a]	,501	,485	3,772

a. Predictors: (Constant), Media Sosial Whatshapp

Dari tabel diatas dapat menjelaskan besarnya nilai korelasi R yaitu sebesar 0,708. Dari tabel diatas didapat R sequare 0,501. Jadi pengaruh media sosial *whatshapp* terhadap kreativitas siswa adalah sebesar 50,1%.

b. Uji Regresi Linear Berganda

Variables Entered/Removed[a]

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Media SosialWhatsApp, Media SosialYouTube[b]	.	Enter

a. Dependent Variable: KreativitasSiswa

b. All requested variables entered.

Model Summary[b]

R Square	Adjusted R Square
.654	.631

a. Predictors: (Constant), Media SosialWhatsApp, Media Sosial YouTube

b. Dependent Variable: KreativitasSiswa

Tabel diatas menggambarkan hubungan media sosial youtube dan media sosial whatsapp dengan kreativitas siswa. Nilai Korelasi (R) antara media sosial youtube (X_1) dan media sosial whatsapp (X_2) dengan kreativitas siswa (Y) adalah 0,809. Karena nilai tersebut berada antara 0,8-1,0 maka hubungan tersebut dikatakan kategori sangat erat.

Nilai Koefisien Determinasi (R *Square* = R^2) antara media sosial youtube (X_1) dan media sosial whatsapp (X_2) dengan kreativitas siswa(Y) adalah 0,654. Artinya kontribusi variabel media sosial youtube (X_1) dan media sosial whatsapp (X_2) dalam

mempengaruhi kreativitas siswa (Y) sebesar 65,4%, sementara 34,6% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	596.275	2	298.138	29.262	.000[b]
	Residual	315.842	31	10.188		
	Total	912.118	33			

a. Dependent Variable: KreativitasSiswa

b. Predictors: (Constant), Media SosialWhatsApp, Media Sosial YouTube

Dari uji ANOVA atau uji F, didapat nilai F hitung sebesar 29,262 dan F-tabel sebesar 3,30 dengan nilai p sebesar 0,000. Karena nilai F-hitung > F-tabel atau nilai p < 0,05 maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi kreativitas siswa. Artinya secara simultan (bersama-sama) media sosial youtube (X_1) dan media sosial whatsapp (X_2) mempengaruhi kreativita ssiswa (Y).

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	34.797	4.219		8.248	.000
	Media Sosial YouTube	.524	.142	.473	3.700	.001
	Media SosialWhatsApp	.479	.139	.441	3.452	.002

a. Dependent Variable: KreativitasSiswa

Berdasarkan tabel diatas diperoleh persamaan regresi linear berganda antara media sosial youtube (X_1) dan media sosial whatsapp (X_2) terhadap kreativitas siswa (Y), yaitu :

$$\hat{Y} = 34{,}797 + 0{,}524\ X_1 + 0{,}479\ X_2$$

Dimana :

Y = Kreativitas siswa

X_1 = Media sosial youtube

X_2 = Media sosial whatsapp

Konstanta regresi sebesar 34,797 menyatakan bahwa ketika tidak ada variabel media sosial y*outube* dan media sosial *whatsapp* maka skor kreativitas siswa adalah sebesar 34,797 atau 35 (dibulatkan). Untuk mengetahui pengaruh secara parsial

(sendiri-sendiri) masing-masing variable *independent* (media sosial youtube dan media sosial whatsapp) terhadap variable *dependent* (kreativitas siswa) dilakukan dengan menggunakan Uji t.

1. Pengaruh Penggunaan Media Sosial YouTube Terhadap Kreativitas Siswa

   Dari tabel di langit diketahui bahwa pengeluaran F yang dapat dihitung adalah 34.758 dengan signifikansi yang sepadan 0,00 < 0,05, ini membuktikan konsekuensi media kolektif terhadap kreativitas sarjana. Dari tabel di atas dijelaskan bahwa pengeluaran R adalah 0. Dari tabel di langit R kuadrat adalah 0. Jadi konsekuensi media kolektif youtube terhadap variabel kemampuan siswa adalah 52.

2. Pengaruh Penggunaan Media Sosial Whatsapp Terhadap Kreativitas Siswa

   Dari tabel di langit diketahui bahwa pengeluaran f yang dapat dihitung adalah 32.108 dengan signifikansi sepadan 0,00 < 0,05, ini membuktikan konsekuensi media kolektif pada kreativitas sarjana. Dari tabulasi dijelaskan bahwa pengeluaran R adalah 0. Dari tabularise di langit diperoleh R kuadrat 0,501. Jadi konsekuensi media kolektif whatshap terhadap kemampuan sarjana adalah 50.

3. Pengaruh Penggunaan Media Sosial (youtube dan whatsapp) Terhadap Kreativitas Siswa.

   Dari evaluasi ANOVA atau uji F didapatkan F yang dapat dihitung adalah 29.262 dan F-tabel adalah 3.30 dengan p pengeluaran 0. karena F-

hitung > F-tabel atau p-value <0. 05, pelampung representasi kemunduran menjadi eufemistik pra-dimiliki untuk meramalkan kreativitas sarjana. Hal ini mengingat secara simultan (bersama) media kolektif youtube (X1) dan media kolektif whatsapp (X2) mempengaruhi kemampuan sarjana (Y).

Pengeluaran koefisien ketabahan (R lugas = R2) antara media kolektif youtube (X1) dan media kolektif whatsapp (X2) dengan kemampuan sarjana (Y) adalah 0. Hal ini mengingat variabel sumbangan media kolektif youtube (X1) dan media kolektif whatsapp (X2) dalam mempengaruhi kemampuan sarjana (Y) adalah 65,4%, patch 34,6% dipengaruhi oleh variabel over-the-counter yang tidak diteliti dalam penelitian.

i. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari penyajian dan hasil analisa data diatas dalam penelitian ini diperoleh hasil sebagai berikut :

Berdasarkan tabel diatas diperoleh persamaan regresi linear berganda antara media sosial youtube (X_1) dan media sosial whatsapp (X_2) terhadap kreativitas siswa (Y), yaitu :

$$\hat{Y} = 34,797 + 0,524\ X_1 + 0,479\ X_2$$

Dimana :

Y = Kreativitas siswa

X_1 = Media sosial youtube

X_2 = Media sosial whatsapp

Kemunduran yang tak kunjung usai dari 34.797 keadaan bahwa ketika tidak ada variabel media kolektif youtube dan media kolektif whatsapp, perhitungan kemampuan sarjana adalah 34.797 atau 35 (dibulatkan ke atas). Untuk menyimpan harta karun di tempat lain, reaksi berantai yang terpisah-pisah dari setiap perubahan yang mengatur diri sendiri (media kolektif youtube dan media kolektif whatsapp) pada perubahan yang kecanduan narkoba (kreativitas siswa) yang mengorbankan tes t.

1. Akibat Media Kolektif YouTube Terhadap Kemampuan Siswa

   Dari tabel di langit diketahui bahwa pengeluaran F yang dapat dihitung adalah 34,758 dengan signifikansi yang sepadan 0, 00 < 0,05, ini membuktikan konsekuensi media kolektif terhadap kreativitas sarjana. Dari tabel di langit pelampung dijelaskan bahwa pengeluaran R adalah 0. Dari tabel di langit R kuadrat adalah 0. Jadi konsekuensi media kolektif youtube terhadap variabel kemampuan siswa adalah 52.

2. Konsekuensi dari media kolektif whatsapp pada kemampuan sarjana

   Dari tabel di langit diketahui bahwa pengeluaran f yang dapat dihitung adalah 32.108 dengan signifikansi yang sepadan 0, 00 < 0,05, ini membuktikan konsekuensi media kolektif pada kreativitas sarjana. Dari tabel di langit pelampung dijelaskan bahwa pengeluaran R adalah 0. Dari tabel di langit R kuadrat 0. 501 diperoleh. Jadi konsekuensi media kolektif whatshap terhadap kemampuan sarjana adalah 50.

3. Konsekuensi media kolektif (youtube dan whatsapp) terhadap kreativitas siswa.

Dari evaluasi ANOVA atau uji F didapatkan F yang dapat dihitung adalah 29.262 dan F-tabel adalah 3.30 dengan p pengeluaran 0. karena F-hitung > F-tabel atau p-value <0. 05, pelampung representasi kemunduran menjadi eufemistik pra-dimiliki untuk meramalkan kreativitas sarjana. Hal ini mengingat bahwa secara simultan (bersama) media kolektif YouTube (X1) dan media kolektif WhatsApp (X2) mempengaruhi kemampuan sarjana (Y).

Pengeluaran koefisien ketabahan (R lugas = R2) antara media kolektif youtube (X1) dan media kolektif whatsapp (X2) dengan kemampuan sarjana (Y) adalah 0. Hal ini mengingat variabel donasi media kolektif youtube (X1) dan media kolektif whatsapp (X2) dalam mempengaruhi kemampuan sarjana (Y) sebesar 65,4%, patch 34,6% dipengaruhi oleh variabel over-the-counter yang tidak diteliti dalam penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan, maka dalam penelitian dapat disimpulkan :

1. Pengaruh media sosial *youtube* terhadap kreativitas siswa. Dari tabel diatas diketahui bahwa nilai F hitung ialah 34,758 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,00 < 0,05, hal tersebut membuktikan adanya pengaruh media sosial *youtube* terhadap kreativitas siswa. Dari tabel diatas dapat menjelaskan besarnya nilai korelasi R yaitu sebesar 0,722. Dari tabel diatas didapat R sequare 0,521. Jadi pengaruh media sosial *youtube* terhadap variabel terikat kreativitas siswa adalah sebesar 52,1%.
2. Pengaruh media sosial *whatsapp* terhadap kreativitas siswa. Dari tabel diatas diketahui bahwa nilai f hitung ialah 32,108 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,00 < 0,05, hal tersebut membuktikan adanya pengaruh media sosial *whatshapp* terhadap kreativitas siswa. Dari tabel diatas dapat menjelaskan besarnya nilai korelasi R yaitu sebesar 0,708. Dari tabel diatas didapat R sequare 0,501. Jadi pengaruh media sosial *whatshapp* terhadap kreativitas siswa adalah sebesar 50,1%.

3. Pengaruh media sosial (*youtube dan whatshapp*) terhadap kreativitas siswa. Dari uji ANOVA atau uji F, didapat nilai F hitung sebesar 29,262 dan F-tabel sebesar 3,30 dengan nilai p sebesar 0,000. Karena nilai F-hitung > F-tabel atau nilai p < 0,05 maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi kreativitas siswa. Artinya secara simultan (bersama-sama) media sosial *youtube* (X_1) dan media sosial whatsapp (X_2) mempengaruhi kreativita siswa (Y).

   Nilai Koefisien Determinasi (R *Square* = R^2) antara media sosial youtube (X_1) dan media sosial whatsapp (X_2) dengan kreativitas siswa(Y) adalah 0,654. Artinya kontribusi variabel media sosial youtube (X_1) dan media sosial whatsapp (X_2) dalam mempengaruhi kreativitas siswa (Y) sebesar 65,4%, sementara 34,6% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

B. Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dapat penulis sarankan sebagai:

1. Kepada orang tua dan guru tetap awasi anak-anak dalam menggunakan media sosial, agar mereka selalu menggunakan media sosial untuk hal-hal positif dalam proses pembelajaran mereka.
2. Diharapkan kepada siswa SMPN 6 Kota Bengkulu dapat meningkatkan kreativitasnya dalam belajar, semoga semakin membaik dimasa yang akan datang.

3. Bagi guru yang mengajar di SMP 6 Kota Bengkulu hendaknya dapat dijadikan bahan masukan sehingga dalam proses pembelajaran guru juga dapat memperhatikan faktor lain yang mempengaruhi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

A, Alwasilah. 2005. *Pokoknya Menulis. Cetakan Pertama* Chaedar. Bandung: PT. Kiblat Buku Utama.

Arief S. Sadirman. 2009. *Media Penddidikan, Pengertian, Pengembangan, dan pemamfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.

Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Baskoro, Adi. 2009. *Panduan Praktis Searching di Internet.* PT Raja Grafindo Persada.

Cahyono, Sugeng. 2018. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Unsyiah*. Vol. 3, No. 1. Diakses Januari 2021.

Gunawan, Lucky Rudy. 2016. "Tanggapan Guru Bahasa Indonesia Terhadap Prombem Pembelajaran Sastra dan Upaya Mengatasinya Di SMP Kabupaten Sukoharjo," *e-Journal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* . Vo.1, No. 3. Diakses Februari 2021.

Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Huwaidah, Anisa Isnaini. 2018 ."Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di SDN Notogaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2018/2019," *Jurnal Ilmiah jurusan Guru Madrasah Ibtiyah.* Vol. 5, No. 3. Diakses Februari 2021.

Idi, Subandy. 2014. *Komunikasi & Komunikasi Mengkaji Media dan Budaya dalam Dinamika Globalisasi.* Jakarta: Yayasan pustaka Obor Indonesia.