

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR PADA REMAJA KELAS VII

Rubiyati, Muhamad Asrori, Luhur Wicaksono

Program Studi Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling FKIP Untan Pontianak

Email : Rubiyati37992@gmail.com

Abstract

Instagram is a photo sharing service app that allows users to goto, filtering and disseminating social networks, including instagram property own. The influence of social media instagram on creativity of adolescent learning creativity is the thing which is important, because it is important for teenagers to determine the effect of the use of instagram on the creativity of learning for adolescents can use instagram wisely so as to give a positive effect to stimulate his learning creativity. The formulation of the problem in this study is how is the influence of the use of social media instagram on the creativity of learning in adolescents class VII SMP Negeri 23 Pontianak?. The method used is descriptive method and the form of research is the form of study relationship studies. Population in this study as much as 236 and samples 64 students SMP Negeri 23 Pontianak. Data collection techniques used are indirect communication techniques and data collection tools by questionnaire. While the technique of data analysis using the formula percentage. Based on the results of data analysis, the influence of social media utilization instagram on creativity of learning in adolescent class VII SMP Negeri 23 Pontianak good influence on learning creativity.

Keywords : Utagraph utilization, Learning creativity

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi komunikasi semakin pesat di era globalisasi seperti pada saat ini. Banyak inovasi-inovasi teknologi yang telah di realisasikan dan dapat membantu pekerjaan manusia sehingga segala urusan manusia menjadi lebih mudah. Salah satu inovasi terhadap teknologi informasi yaitu internet. Menurut Suyanto (2007:1) "Internet ialah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan *str Internet Protocol Suite* (TCP/IP) untuk melayani miliaran pengguna diseluruh dunia."

Mudahnya mengakses internet tidak sedikit masyarakat indonesia yang saat ini memanfaatkan internet untuk membantu dan mempermudah dalam berbagai aspek kebutuhan hal tersebut sependapat dengan Hamka (2015:100) "Fasilitas yang terdapat di internet cukup banyak jenis dan kegunaannya sehingga dapat memberikan dukungan bagi kegiatan akademik, kalangan media massa, praktisi bisnis, keperluan pemerintahan, dan para peneliti." Dalam problematika psikologi

remaja saat ini semakin erat kaitannya dengan teknologi informasi, remaja perlu diarahkan dalam penggunaan internet. Menurut Santrock (2007:20) "Masa remaja sebagai periode transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa,yang melibatkan perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosio-emosional." Remaja sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena mereka sudah tidak termasuk golongan anak-anak akan tetapi belum juga dapat diterima secara penuh untuk masuk kedalam golongan orang dewasa. Masa remaja merupakan masa yang perlu di awasi baik dalam pendidikan, pergaulan hingga pencapaian tugas perkembangan. Media sosial merupakan bagian dari internet yang selama ini dikenal oleh masyarakat indonesia. Media sosial merupakan sarana komunikasi masa kini yang sangat cepat dan pesat dalam perkembangannya, media sosial juga berkembang pesat dari berbagai macam klasifikasi dan tipe sesuai dengan kebutuhan masyarakat dunia.

Tidak dapat di pungkiri lagi bahwa kini media sosial sudah menjadi faktor penting bagi manusia khususnya remaja, media sosial sudah menjadi sebuah kebutuhan pada masyarakat dengan latar belakang moderenitas saat ini. Menurut Manampiring (2015:2) “Media sosial dapat membantu manusia dalam berbagai aspek kebutuhan aspek hiburan, pendidikan, kesehatan, mengekspresikan diri, perhubungan dan lain lain.”

Salah satu media sosial yang banyak diminati oleh masyarakat yaitu media sosial instagram. Menurut Rahmawati (2016:6) “Instagram adalah aplikasi layanan berbagi foto yang memungkinkan pengguna untuk berfoto dan memberi filter lalu menyebarkanluaskannya di jejaring sosial, termasuk milik instagram sendiri.” Instagram dapat digunakan dengan smart phone canggih diantaranya di iphone, ipad atau ipod yang touch versi apapun dengan sistem operasi iOS 7.0 atau yang terbaru dan dari berbagai macam telepon genggam android apapun dengan sistem operasi versi 2.2 keatas, dan windows phone 8. Aplikasi ini dapat diunggah dan diambil melalui google play dari versi android.

Tanpa disadari dengan adanya fasilitas yang diberikan instagram dapat memberikan pengaruh dan manfaat pada dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran, untuk manfaatnya bagi dunia pendidikan yaitu remaja dapat menambah pengetahuan dan juga informasi yang dapat merangsang kreativitasnya selain itu juga bermanfaat untuk mempublikasikan hasil kreativitasnya, misalnya dengan mengupload foto atau gambar dan juga video hasil kreativitasnya.

Saat ini banyak sekali hasil kreativitas remaja yang di unggah ke dalam akun instagram mereka misalnya saja seperti foto, video, gambar dan juga meme-meme atau komik-komik lucu hasil dari kreativitasnya. Dengan adanya media sosial instagram ini juga remaja dapat memperoleh ide yang kreatif cara belajar ketika di rumah maupun di sekolah. Berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan di SMP Negeri 23 Pontianak menunjukkan bahwa 65% dari mereka menggunakan media sosial instagram bukan hanya sebagai sarana hiburan, bergaya, mencari teman dan mengikuti perkembangan teknologi saja namun juga digunakan sebagai sarana untuk memperoleh informasi dan juga

sebagai sarana untuk merangsang kreativitas melalui gambar dan juga video yang mereka lihat di akun media sosial instagram mereka. Berdasarkan realita tersebut maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam mengenai “Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Kreativitas Belajar Pada Remaja Kelas VII SMP Negeri 23 Pontianak”.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh pemanfaatan media sosial instagram terhadap kreativitas belajar pada remaja kelas VII SMP Negeri 23 Pontianak?”.

Tujuan penelitian ini secara umum adalah mengetahui apakah ada pengaruh pemanfaatan media sosial instagram terhadap kreativitas belajar pada remaja kelas VII SMP Negeri 23 Pontianak. Sedangkan secara khusus tujuan penelitian adalah (1) Mendeskripsikan pemanfaatan media sosial instagram pada remaja kelas VII SMP Negeri 23 Pontianak. (2) Mendeskripsikan kreativitas belajar pada remaja kelas VII SMP Negeri 23 Pontianak. (3) Mendeskripsikan besarnya pengaruh pemanfaatan media sosial instagram terhadap kreativitas belajar pada remaja kelas VII SMP Negeri 23 Pontianak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi perkembangan ilmu bimbingan dan konseling dengan memberikan data empiris mengenai pengaruh pemanfaatan media sosial instagram terhadap kreativitas belajar pada peserta didik SMP. Disamping itu di harapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya.

Menurut Scissons dkk (2015:5) mengatakan “Instagram is an online mobile photo sharing, video sharing, and social networking service that enables its user to take pictures and videos. Users can also share on a variety of other social networking platforms such as facaebook and twitter.” Rahmawati (2016:32) mengatakan “Instagram adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membagi-bagikan foto dan video”. Ghazali (2016:8) berpendapat bahwa “Instagram sebagai aplikasi untuk menghantarkan maklumat dengan cepat, iaitu dalam bentuk foto dalam bentuk menguruskan foto, mengedit foto dan berkongsi rangkaian sosial yang lain.”

Jadi dapat disimpulkan bahwa media sosial instagram merupakan suatu aplikasi

untuk membagikan foto atau video dan memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter serta membagikannya ke akun media sosial lainnya.

Menurut Rahmawati (2016:32) menjelaskan fitur-fitur media sosial instagram yaitu “Followers, upload foto, kamera, efek foto, judul foto, arroba, geotagging, jejaring sosial, tanda suka, populer”. Menurut Zaenal (dalam Nur, 2017:26) mengungkapkan “Adapun manfaat yang di peroleh dari penggunaan media sosial yaitu, dapat berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain, sebagai media informasi, sebagai media berbagi, tempat promosi usaha, dan hiburan”. Menurut Juju dan Sulianta (dalam Nur, 2017:26) mengatakan “Manfaat media sosial bagi penggunanya adalah bersilaturahmi dengan teman lama ataupun keluarga, berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain, sebagai tempat berbagi, mencari informasi, sebagai tempat berbisnis”. Menurut McQuail (1989:72) mengatakan “Motif Penggunaan media sosial yaitu informasi, identitas pribadi, integrasi dan interaksi sosial, hiburan”. Selain memberikan manfaat media sosial juga dapat memberikan dampak buruk bagi penggunanya seperti (1) Kurang bergaul dengan lingkungan sekitarnya. (2) Lupa waktu. (3) Kecanduan. (4) Menemukan sesuatu berbau pornografi dan seks.

Menurut Boden (2004:1) “Creativity is the ability to come up with ideas or artefacts that are new, surprising and valuable”. Menurut Barron (dalam Asrori, 2008:38) mendefinisikan “Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya”. Menurut Torrance (dalam Asrori, 2008:40) mendefinisikan “Kreativitas sebagai proses kemampuan memahami kesenjangan atau hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis-hipotesis baru dan mengkomunikasikan hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru, yang didalamnya terdapat suatu proses menghasilkan objek atau gagasan dalam suatu susunan yang baru. Dengan demikian maka pengertian dari kreativitas belajar yaitu suatu kegiatan yang

dilakukan oleh siswa dalam belajar memperhatikan, tulis menulis, mendengarkan, menggambar, merinci, melatih keterampilan, melatih emosi, dan sebagainya. Efendi (2005:260) mengemukakan bahwa “Kreativitas adalah sebuah proses yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial, kecerdasan analitis, kreatif dan praktis, beberapa aspek yang ketika digunakan secara kombinatif dan seimbang akan melahirkan kecerdasan kesuksesan”. Melalui proses kreatif yang berlangsung dalam benak orang atau sekelompok orang, produk-produk kreatif mulai tercipta. Suatu produk kreatif tidak hanya baru tetapi juga diakui sebagai bermakna. Untuk dapat melakukan semua itu diperlukan adanya dorongan dari lingkungan yang didasari oleh potensi kreatif yang telah ada pada dirinya. Dengan demikian terjadi saling menunjang antar faktor lingkungan dengan potensi kreatif yang telah dimiliki sehingga dapat mempercepat berkembangnya kreativitas pada individu yang bersangkutan.

Menurut Jean Piaget (dalam Asrori, 2008:44) “Ada empat tahapan perkembangan kognitif, yaitu (1) Tahap sensori-motoris. (2) Tahap praoperasional (3) Tahap operasional konkrit. (4) Tahap operasional formal. Menurut Asrori (2008:48) mengemukakan bahwa ada empat tahapan proses kreatif, yaitu (1) Persiapan. (2) Inkubasi. (3) Iluminasi. (4) Verifikasi. Banyak para ahli yang mengemukakan mengenai karakteristik kreativitas, semuanya merupakan serangkaian hasil studi terhadap kreativitas. Piers (dalam Asrori 2015:79) mengemukakan bahwa karakteristik kreativitas (1) Memiliki dorongan (drive) yang tinggi. (2) Memiliki keterlibatan yang tinggi. (3) Memiliki rasa ingin tahu yang besar. (4) Memiliki ketekunan yang tinggi. (5) Cenderung tidak puas terhadap kemapanan. (6) Penuh percaya diri. (7) Memiliki kemandirian yang tinggi. (8) Bebas dalam mengambil keputusan. (9) Cenderung tertarik pada hal-hal yang kompleks. (11) Toleran terhadap ambiguitas. (12) Bersifat sensitif. Menurut Munandar (dalam Asrori, 2015:80) mengemukakan ciri-ciri kreativitas (1) Senang mencari pengalaman baru. (2) Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit. (3) Memiliki inisiatif. (4)Memiliki ketekunan yang tinggi. (5) Cenderung kritis terhadap orang lain. (6) Berani menyatakan pendapat

dan keyakinannya. (7) Selalu ingin tahu. (8) Peka atau perasa. (9) Enerjik dan ulet. (10) Menyukai tugas-tugas yang majemuk. (11) Percaya kepada diri sendiri. (12) Mempunyai rasa humor. (13) Memiliki rasa keindahan. (14) Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi.

Kreativitas siswa yang dilakukan pada saat belajar sangat banyak ragamnya, menurut Nasution (1994:150), jenis kreativitas belajar siswa meliputi (1) Visual activities. (2) Oral activities. (3) Listening activities. (4) Writing activities. (5) Drawing activities. (6) Motor activities. (7) Emotional activities. Perkembangan kreativitas remaja sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif karena kreativitas merupakan wujud dari kerja kognitif. Dengan adanya media sosial instagram remaja dapat memperoleh banyak informasi yang kemudian mempengaruhi kerja otak yang kemudian berpengaruh pada kreativitasnya. Menurut Munandar (dalam Asrori, 2008:52) “Bahwa kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan”. Menurut Kusuma (2010:2) mengatakan bahwa “Proses kreativitas membutuhkan kehadiran orang lain untuk berbagi ide, pikiran, dan penemuan-penemuan.”

Jadi dapat disimpulkan kreativitas dapat berkembang melalui rangsangan yang diberikan oleh lingkungan, dan dengan adanya media sosial instagram dapat memberikan rangsangan kepada remaja karena remaja dapat memperoleh informasi, dapat berinteraksi dengan orang lain, yang selanjutnya dapat digunakan untuk merangsang kreativitasnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Menurut Arikunto (2010:234) mengatakan bahwa “Penelitian deskriptif merupakan penelitian bukan eksperimen karena tidak dimaksudkan untuk mengetahui dari suatu perlakuan”. Selanjutnya Suryabrata (2015:75) mengatakan bahwa “Metode penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bermaksud untuk membuat pencandraan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu”. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode derkriptif merupakan prosedur pemecahan

masalah yang diselidiki dengan menggunakan teknik tertentu yang bertujuan untuk menjelaskan suatu kondisi atau keadaan objek/subjek penelitian sesuai dengan keadaan dilapangan pada saat penelitian.

Bentuk penelitian yang di gunakan yaitu menggunakan studi hubungan, karena penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk menemukan pengaruh pemanfaatan media sosial instagram terhadap kreativitas belajar pada remaja. Dalam hal ini Nawawi (2015:80) menjelaskan bahwa Penelitian dengan cara ini bermaksud mengungkapkan hubungan timbal balik antara variabel yang di selidiki”.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 23 Pontianak yang berjumlah 236 peserta didik. Menurut Sugiyono (2012:80) mengatakan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Selanjutnya Martono (2011:74) mengatakan bahwa “Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian, atau keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti”. Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

Adapun jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 64 siswa. Menurut Martono (2011:74) “Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti”. Sejalan dengan pendapat tersebut Sugiyono (2012:81) mengatakan bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Untuk menentukan sampel yang akan dijadikan sebagai sumber data, Arikunto (2010:95) mengatakan “Jika peneliti mempunyai beberapa ratus subjek dalam populasi, mereka dapat menentukan kurang lebih 25-30% dari jumlah subjek tersebut. Jika anggota sunjek dalam populasi hanya meliputi antara 100 hingga 150 orang, dan dalam pengumpulan data peneliti menggunakan

angket, sebaiknya subjek sejumlah itu diambil seluruhnya”.

Berdasarkan pendapat tersebut, dan berkaitan dengan jumlah populasi yang berjumlah 236 siswa. Dalam penarikan sampel, peneliti menggunakan teknik random sampling dengan cara undian, Saebani (2008:171) mengatakan “Random sampling adalah pengambilan sampel secara random atau tanpa pandang bulu alias acak”.

Selanjutnya teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik komunikasi tidak langsung. Teknik komunikasi tidak langsung merupakan teknik utama yang digunakan untuk mengumpulkan data. Narwawi (2015:101) “Teknik komunikasi tidak langsung adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan hubungan baik tidak langsung atau dengan perantara alat, baik berupa alat yang sudah tersedia maupun alat khusus yang dibuat untuk keperluan itu”. Berdasarkan teknik pengumpulan data diatas maka alat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket (kuesioner). Menurut Sugiyono (2012:142) “kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Selanjutnya Bungin (2005:133) “metode angket merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian dikirim untuk diisi oleh responden”.

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kuesioner merupakan suatu alat pengumpulan data yang terdiri dari kumpulan pertanyaan dan di berikan kepada responden untuk dijawab. Pertanyaan tersebut harus dijawab sesuai dengan kondisi masing-masing responden sebab dalam kuesioner atau angket tidak ada jawaban benar atau salah, semua daftar pernyataan di jawab sesuai dengan kondisi masing-masing responden. Adapun kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup artinya setiap item

pertanyaan telah disediakan alternatif jawaban. Tugas responden hanya memberikan tanda silang (X) pada alternatif jawaban a, b, c dan d yang dianggap cocok atau sesuai oleh peserta didik.

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas item. Untuk uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan program komputer SPSS (statistik product and service solution) 18.0 for windows dengan menggunakan metode Cronbach’s Alpha. Teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab sub masalah 1 dan sub masalah 2 menggunakan perhitungan presentase dengan rumus $NP = \frac{R}{SM} \times 100$. Sedangkan pada sub masalah 3 menggunakan teknik korelasi product moment dengan rumus $rx_y = \frac{N\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{[N(\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2][N(\Sigma y^2) - (\Sigma y)^2]}}$ dan untuk menjawab besarnya pengaruh pemanfaatan media sosial instagram terhadap kreativitas belajar menggunakan koefesien determinasi (Kd) dengan rumus $Kd = r^2 \times 100 \%$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan rumus persentase terdapat pengaruh antara pemanfaatan media sosial *instagram* terhadap kreativitas remaja pada remaja kelas VII SMP Negeri 23 Pontianak dapat dijelaskan sebagai berikut.

Pemanfaatan Media Sosial *Instagram* pada Remaja Kelas VII SMP Negeri 23 Pontianak

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa secara keseluruhan pemanfaatan media social *instagram* mencapai skor aktual 10249 dari skor maksimal ideal 12288 berarti 83,41% mencapai pada kategori “Baik”. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1
Persentase Pemanfaatan Media Sosial *Instagram*

Aspek Variabel	Skor Aktual	Skor Ideal	%	Kategori
Mempereratsilaturahmi	1770	2112	83,81%	Baik

Media Sharing	2609	3072	84,93%	Baik
Media Informasi	1359	1536	88,48%	Baik
Hiburan	1746	2112	82,67%	Baik
Integrasi dan interaksi social	656	768	85,42%	Baik
Dampak	2163	2688	80,47%	Baik
Total Jumlah	10249	12288	83,41%	Baik

Kreativitas Belajar Pada Remaja Kelas VII SMP Negeri 23 Pontianak

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa secara keseluruhan kreativitas belajar remaja pada siswa kelas VII

SMP Negeri 23 Pontianak mencapai skor aktual 8193 dari skor maksimal ideal 9792 berarti mencapai 83,67% berada pada kategori "Baik". Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2
Persentase Pemanfaatan Media Sosial Instagram

Aspek Variabel	Skor Aktual	Skor Ideal	%	Kategori
Visual activities	1299	1536	84,57%	Baik
Oral activities	1150	1344	85,57%	Baik
Listening activities	1153	1344	85,79%	Baik
Writing activities	1273	1536	82,88%	Baik
Darwing activities	1128	1344	83,93%	Baik
Motor activities	1263	1536	82,22%	Baik
Emotional activities	927	1152	80,47%	Baik
Total Jumlah	8193	9792	83,67%	Baik

Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Instagram terhadap Kreativitas Belajar Pada Remaja Kelas VII SMP Negeri 23 Pontianak

Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media social *instagram* terhadap kreativitas belajar pada remaja terlebih dahulu dilakukan analisis korelasi *product moment* dari Pearson untuk memperoleh besarnya koefisien korelasi. Guna mempermudah perhitungan analisis data dengan bantuan program SPSS versi 18. Berdasarkan hasil analisis korelasi *product moment* menunjukkan bahwa hasil analisis korelasi pearson adalah 0,642 dan signifikan pada 0,000. Ini berarti terdapat korelasi antara pemanfaatan media sosial *instagram* dengan kreativitas belajar pada remaja kelas VII SMP Negeri 23 Pontianak. Untuk mengetahui besarnya pengaruh pemanfaatan media sosial *instagram* terhadap kreativitas belajar menggunakan

rumus koefisien determinasi dengan rumus $Kd = r^2 \times 100 \%$. Berdasarkan hasil perhitungan koefisien determinasi pengaruh pemanfaatan media social *instagram* sebesar 47,75% terhadap kreativitas belajar.

Pembahasan Hasil Penelitian Pemanfaatan Media Sosial Instagram

Instagram merupakan salah satu media sosial yang banyak di gemari oleh masyarakat bukan hanya kalangan remaja namun juga juga kalangan orang dewasa, banyak remaja yang menggunakan *instagram* untuk kepentingan pribadinya, seperti mengunggah foto dan video, mencari informasi, menonton video, mengetahui kegiatan para idolanya dan masih banyak lagi.

Dari hasil data analisis pemanfaatan media social *instagram* dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media sosial *instagram* yang digunakan oleh remaja kelas VII SMP

Negeri 23 Pontianak dapat dikatakan baik yaitu mencapai skor 83,41 % dengan kategori “Baik” yang berartiremaja kelasVII SMP Negeri 23 Pontianak aktif dalam menggunakan *instagram*.

Kreativitas Belajar

Kreativitas belajar merupakan suatu proses sehingga bisa dipelajari dan diajarkan serta mampu untuk menciptakan sesuatu yang baru. Dari hasil pengolahan data angket yang disebarkan kepeserta didik untuk. Mengetahui kreativitas belajar ramaja yang dimilikinya memperoleh skor 83,67% dengan masing-masing indicator yaitu : visual activities mencapai skor 84,57%, oral activities mencapai skor 85,57%, listening activities mencapai skor 85,79%, writing activities mencapai skor 82,88%, drawing activities mencapai skor 83,93%, motor activities mencapai skor 82,22%, dan emotional activities mencapai skor 80,47%. Maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar yang dimiliki remaja kelas VII SMP Negeri 23 Pontianak dapat dikatakan baik yaitu mencapai skor 83,67% berada pada kategori “Baik”.

Pengaruh Media Sosial *Instagram* terhadap Kreativitas Belajar Pada Remaja Kelas VII SMP Negeri 23 Pontianak

Media social *instagram* bukanlah satu-satunya yang berpengaruh bagi kreativitas belajar remaja. Hanya saja peneliti lebih mengkhususkan pada media social *instagram* sebab dilihat dari kenyataan yang ada banyak remaja menggunakan *instagram* untuk melihat foto dan video hasil kreativitas orang lain. Dengan mengakses *instagram*, melihat foto dan video yang berkaitan dengan kreativitas yang di unggah pada media sosial *instagram* dapat membantu merangsang kreativitas pada diri remaja. Kreativitas sangat di butuhkan terutama kreativitas dalam kegiatan belajar agar remaja dapat menciptakan hal-hal yang baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan informasi yang di peroleh dari guru dalam proses belajar mengajar maupun informasi yang di peroleh dari lingkungan sekitar yang berupa pengetahuan sehingga remaja dapat membuat kombinasi baru dalam belajarnya. Berdasarkan hasil analisis data besar pengaruh pemanfaatan media sosial *instagram* terhadap kreativitas belajar mencapai skor 41,22%

berada pada kategori “sedang”. Dengan demikian dapat diartikan remaja dapat menggunakan media sosial *instagram* sebagai sarana untuk menambah informasi yang dapat menambah pengetahuannya hal ini merupakan rangsangan yang kondusif bagi berkembangnya kreativitas pada diri remaja.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pengolahan data angket, maka secara umum hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh yang positif signifikan antara pemanfaatan media sosial *instagram* terhadap kreativitas belajar pada remaja kelas VII SMP Negeri 23 Pontianak. Artinya pemanfaatan media sosial *instagram* berpengaruh terhadap kreativitas belajar remaja, sehingga semakin baik pemanfaatan media sosial *instagram* maka semakin baik pula kreativitas belajar remaja sebaliknya semakin tidak baik pemanfaatan media sosial *instagram* maka semakin tidak baik pula kreativitas belajar pada remaja kelas VII SMP Negeri 23 Pontianak.

Saran

Mengacu dari hasil penelitian diatas maka dapat disarankan yaitu (1) Pemanfaatan Media Sosial *Instagram* diharapkan siswa dapat memanfaatkan media sosial *instagram* dengan baik dan bijak serta dapat mengatur waktu dalam penggunaan media sosial *instagram* maupun media sosial lainnya. (2) Kreativitas Belajar diharapkan siswa dapat terus belajar untuk merangsang kreativitas belajarnya dengan memanfaatkan berbagai fasilitas yang ada baik di sekolah maupun di rumah. (3) Adanya Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial *Instagram* Terhadap Kreativitas Belajar diharapkan guru dapat memanfaatkan media sosial *instagram* sebagai sarana pembelajaran. Dan diharapkan siswa dan pengguna media sosial lainnya agar dapat memanfaatkan media sosial dengan baik dan bijak. Hindari berbagai jenis *posting-an*, konten-konten dan komentar-komentar yang dapat merugikan diri sendiri, orang lain, apalagi sampai melakukan tindakan melanggar norma hukum dan norma agama melalui aktivitas di media sosial yang dilakukan.

Pembimbing atau guru BK memberi materi tentang bahaya gadget atau media sosial serta cara penggunaannya yang baik

dan bijak. Serta guru BK diharapkan memberikan materi tentang tips-tips meningkatkan kreativitas dalam belajar. Pendidikan mengenai media sosial dan kreativitas bisa dimasukkan ke dalam program layanan bimbingan dan konseling sebagai usaha preventif maupun kuratif berupa layanan informasi baik secara klasikal, kelompok, maupun individual. Tidak hanya guru BK saja akan tetapi semua guru dan juga kepala sekolah bekerja sama guna meningkatkan kreativitas belajar siswanya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2010. **Prosedur Penelitian**. Jakarta: Rineka Cipta
- Asrori, M. 2008. **Perkembangan Peserta Didik**. Pontianak: Untan Press
- Asrori, M. 2015. **Perkembangan Peserta Didik**. Yogyakarta: Media Akademi
- Bungin, Burhan. 2005. **Metode Penelitian Kuantitatif**. Jakarta Kencana Prenada Media Group
- Boden, Margaret A. 2004. **The Creative Mind**. USA: Routledge
- Efendi, Agus. 2005. **Revolusi Kecerdasan Abad 21**. Bandung: Alfabeta
- Ghazali, Miliza. 2016. **Panduan Menjana Pendapatan dengan Facebook dan Instagram**. Malaysia: Publishing House
- Hamka. 2015. **Penggunaan Internet Sebagai Media Pembelajaran Pada Mahasiswa IAIN Palu**. Vol.12 No.1
- Kusuma, Yuriadi. 2010. **Creative Problem Solving**. Solo: Rumah Pengetahuan
- Manampiring, Randolph A. 2015. **Peranan Media Sosial Instagram Dalam Interaksi Sosial Antara Siswa SMA Negeri 1 Manado**. Vol.4 No.4
- Martono, Nanang. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- McQuail, D. 1989. **Teori Komunikasi Massa: Suatu Pengantar, Edisi Kedua**. Jakarta: Erlangga
- Nasution. 1994. **Membina kreativitas Siswa dalam Belajar**. Jakarta: Balai pustaka
- Nawawi, Hadari. 2015. **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Jakarta : Gajah Mada University Press
- Nur, Atmadiyah. 2017. **Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Facebook Terhadap Perilaku Berpacaran Remaja Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sungai Raya**. Skripsi Fkip Untan Pontianak : tidak diterbitkan
- Rahmawati, Dewi. 2016. **Pemilihan dan Pemanfaatan Instagram Sebagai Media Komunikasi Pemasaran Online**. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta : tidak diterbitkan
- Saebani, AB. 2008. **Metode Penelitian**. Bandung: CV Pustaka Setia
- Santrock, J. W. 2007. **Remaja**. Jakarta.
- Scisson, Michael. ; Vo, Jeremy. ; & Sim, Hooly. 2015. **Flashstock Instagram Marketing Strategy Ebook**. (Online). FlashStock Technology Inc 101 College St Suite HL20-3 Toronto ON M5G 1L7 info@flashstock.com. Diakses 20 Januari 2018
- Sugiyono. 2012. **Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D**. Bandung : Alfabeta
- Suryabrata. 2015. **Metode Penelitian**. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Suyanto, Asep Herman. 2007.[Online]. **Pengenalan Internet**. www.jurnal.komputer.com. Diakses 9 November 2017