

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media sosial saat ini telah menjadi trend dalam komunikasi pemasaran. Media sosial adalah sebuah media *online*, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi *blog*, jejaring sosial, wikipedia, forum dan dunia virtual. *Blog*, jejaring sosial dan wikipedia merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*”. Beberapa contoh media sosial yang sedang berkembang saat ini yaitu *instagram*, *twitter*, *line*, *facebook*, *youtube*, dan lain-lain.

Perkembangan teknologi informasi juga dapat membawa sebuah perubahan pada kehidupan masyarakat. Lahirnya media sosial membuat pola perilaku masyarakat mengalami pergeseran baik budaya, etika dan norma yang ada. Media Sosial terus mengalami perkembangan yang sangat pesat. Bahkan, internet kini menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi mayoritas banyak kalangan. Tidak hanya di kota, bahkan sampai pelosok desa pun media sosial telah menghiasi di berbagai kehidupan masyarakat.

Ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini terus berkembang dengan pesat. Terutama berkaitan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Salah satu keunggulan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi ialah mampu mengatasi berbagai persoalan yang berkaitan dengan jarak dan waktu. Teknologi Informasi dan Komunikasi akan terus mengalami perkembangan dengan pesat dan belum terlihat titik jenuhnya sampai beberapa dekade mendatang. Berbagai kalangan terus membicarakan, mengembangkan serta menggunakan teknologi untuk berbagai kebutuhan termasuk untuk keperluan pendidikan, tidak jarang pengembangan dan pemanfaatan teknologi dijadikan ukuran kemajuan suatu lembaga pendidikan.

Pendidikan merupakan sumber kemajuan bangsa yang sangat menentukan daya saing bangsa, sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, dengan demikian, sektor pendidikan harus terus menerus ditingkatkan mutunya. Lembaga pendidikan (sekolah) harus menyiapkan peserta didik yang mampu menghadapi semua tantangan teknologi yang berubah sangat cepat serta mampu menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul yang mampu bersaing dalam kompetisi global ini.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan populasi pengguna internet terbesar di dunia. Menurut laporan We Are Social, terdapat 204,7 juta pengguna internet di Tanah Air per Januari 2022. Jumlah itu naik tipis 1,03% dibandingkan tahun sebelumnya. Pada Januari 2021, jumlah pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak 202,6 juta. Tren jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat dalam lima tahun terakhir. Jika dibandingkan dengan tahun 2018, saat ini jumlah pengguna internet nasional sudah melonjak sebesar 54,25%. Sementara itu tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 73,7% dari total penduduk pada awal 2022. Tercatat, total penduduk Indonesia berjumlah 277,7 juta orang pada Januari 2022. Pada 2018 tingkat penetrasi internet di Tanah Air baru mencapai 50% dari total penduduk. Artinya, tingkat penetrasi internet nasional sudah meningkat cukup pesat dalam beberapa tahun belakangan. Pemerintah diharapkan bisa terus mendukung perluasan jangkauan internet ke seluruh pelosok negeri. Sebab, di era digital ini internet bisa sangat membantu masyarakat dalam mengakses informasi, baik untuk kepentingan edukasi, bisnis, maupun hiburan.

Pengguna media sosial yang paling dominan atau banyak adalah oleh kalangan remaja. Media sosial terbesar yang paling sering digunakan oleh

kalangan remaja antara lain; *Facebook, Twitter, Path, Youtube, Instagram, Kaskus, Line, Whatsapp, Blackberry Messenger*. Masing-masing media sosial tersebut mempunyai keunggulan khusus dalam menarik banyak pengguna media sosial yang mereka miliki. Namun yang paling populer di masa sekarang adalah media sosial instagram.

Instagram merupakan media sosial yang paling populer, popularitas instagram semakin banyak digemari, seiring dengan meningkatnya jumlah penggunaannya. Menurut CEO Instagram, Kevin Systrom, jumlah pengguna aplikasi tersebut sudah mencapai 700 juta, dengan peningkatan 100 juta pengguna dalam waktu 4 bulan. Kreativitas adalah kemampuan untuk mengembangkan imajinasi dalam berpikir konstruktif. Seseorang dikatakan mempunyai daya pikir yang tinggi jika ia mampu menemukan serta menggabungkan gagasan hingga ide-ide atau pemikiran baru yang orsinil dan dalam kombinasi yang baru. Ia tidak akan terpengaruh dengan pemikiran maupun cara orang lain, namun dengan kemampuan daya kreasinya ia mampu mengembangkan alternatif lain yang lebih berani.

Menurut Suparwi (2020:122) kreativitas adalah suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan yang baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis (selalu dipandang menurut kegunaannya). Dengan kata lain, proses kreativitas bukan hanya sebatas menghasilkan sesuatu yang bermanfaat saja, meskipun sebagian besar orang yang kreatif hampir selalu menghasilkan penemuan, tulisan, maupun teori yang bermanfaat. Hal ini mungkin dapat dilihat pada karya seni murni yang tidak memiliki nilai guna apa pun selain seni untuk seni itu sendiri.

Berdasarkan hasil Pra-observasi yang dilakukan pada tanggal 28 Maret 2022 diwawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran TIK SMP Negeri 10 Pontianak bahwa menggunakan media sosial sendiri sebagai akses untuk siswa yaitu seperti *Youtube, Facebook, Instagram, Twitter, Tik Tok* dan lain-lainnya yang mana media sosial sendiri sebagai informasi untuk menyampaikan segala sesuatu untuk hiburan maupun mengerjakan tugas-tugas dengan melalui pembelajaran *online* seperti yang telah dilakukan

adapun aplikasi yang digunakan seperti *Google Classroom* yang mana juga aplikasi ini sebagai penunjang siswa agar dapat mengetahui segala informasi yang telah diberikan oleh guru. Maka dapat disimpulkan bahwa media sosial dan kreativitas siswa merupakan satu kesatuan yang memiliki hubungan antara media sosial sebagai sarana informasi dan kreativitas sebagai suatu kemampuan siswa dalam menyelesaikan sesuatu hal.

Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses. Hasil belajar terdiri dari segenap ranah psikologis. Hal itu terjadi sebagai akibat atau dampak dari pengalaman dan proses belajar siswa dalam ruang kelas disekolah. Menurut Ahmad Susanto (2016:5) “Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Menurut Purwanto (2016:45) “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”.

Menurut Noehi Nasution, menyimpulkan bahwa “belajar dalam arti luas dapat diartikan sebagai suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respons utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya tingkah baru itu bukan disebabkan oleh adanya perubahan sementara karena sesuatu hal” (Wahab, 2015).

TIK merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari. Sudayana (2015) menyatakan bahwa “TIK merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan”. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa menganggap TIK sebagai pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan membosankan untuk dipelajari.

Mata pelajaran TIK diberikan pada peserta didik sejak dari sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, hingga perguruan tinggi. Materi dalam TIK memiliki keterkaitan antara satu unit dengan unit yang lainnya, oleh karena itu kemampuan seseorang dalam mengkoneksikan antar unit sangat diperlukan dalam memecahkan masalah matematika.

Pembelajaran TIK di sekolah guru masih sering kali hanya menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik padahal isi dari pembelajaran TIK itu sendiri sebenarnya mengasyikkan, penggunaan media dan sarana prasarana penunjang pembelajaran pun dirasa masih sangat mini dalam pembelajaran TIK ini padahal isi dari mata pelajaran TIK ini sangat luas dan kompleks yang membutuhkan sarana belajar yang mendukung, sehingga dirasa tidak cocok jika pembelajaran hanya dilaksanakan dengan metode ceramah semata.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dan pokok-pokok pemikiran terkait diatas maka masalah yang diteliti pada penelitian ini adalah berkaitan dengan pengaruh media sosial dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran tik di kelas VIII SMP Negeri 10 Pontianak.

Adapun sub-sub masalah dalam penelitian berikut ini:

1. Bagaimana gambaran media sosial, kreativitas siswa dan hasil belajar pada mata pelajaran tik di kelas VIII SMP Negeri 10 Pontianak?
2. Apakah terdapat pengaruh media sosial terhadap hasil belajar pada mata pelajaran tik di kelas VIII SMP Negeri 10 Pontianak?
3. Bagaimana pengaruh kreativitas siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran tik di kelas VIII SMP Negeri 10 Pontianak?
4. Apakah terdapat pengaruh media sosial dan kreativitas siswa secara bersama terhadap hasil belajar pada mata pelajaran tik di kelas VIII SMP Negeri 10 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah pengaruh media sosial dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran tik di kelas VIII SMP Negeri 10 Pontianak. Pengaruh yang dimaksud dalam hal ini adalah dengan tujuan khusus untuk:

1. Mengetahui gambaran media sosial, kreativitas siswa dan hasil belajar pada mata pelajaran tik di kelas VIII SMP Negeri 10 Pontianak.
2. Mengetahui pengaruh media sosial terhadap hasil belajar pada mata pelajaran tik di kelas VIII SMP Negeri 10 Pontianak.
3. Mengetahui pengaruh kreativitas siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran tik di kelas VIII SMP Negeri 10 Pontianak.
4. Mengetahui pengaruh media sosial dan kreativitas siswa secara bersama-sama terhadap hasil belajar pada mata pelajaran tik di kelas VIII SMP Negeri 10 Pontianak.

D. 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

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan informasi dan kontribusi terhadap ilmu pendidikan dalam pengetahuan mengenai media sosial, kreativitas siswa dan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan sebagai bahan pertimbangan bagi lembaga tersebut dalam mengambil langkah, baik itu sikap maupun tindakan untuk melaksanakan penggunaan media sosial pada waktu pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat diharapkan dimanfaatkan bagi guru mata pelajaran TIK maupun guru kelas dalam memecahkan masalah yang timbul ketika kegiatan proses pembelajaran.

c. Bagi Siswa

1) Peserta didik dapat berperan aktif dan mempunyai semangat baru dalam proses pembelajaran.

- 2) Membantu siswa untuk memahami pelajaran TIK dengan baik.
- 3) Meningkatkan keterampilan berfikir dan mengembangkan daya nalar siswa serta dapat meningkatkan kreativitas siswa.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan dan pengalaman dalam proses pembelajaran sehingga termotivasi untuk lebih meningkatkan kualitas diri sebagai calon pendidik yang professional.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini adalah objek pengamatan penelitian yang menjadi fokus perhatian pada penelitian. Menurut Sugiyono (2017:39) variabel penelitian (objek penelitian) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

a. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono, 2017:39). Adapun variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media sosial dan kreativitas siswa.

b. Variabel terikat

Variabel terikat adalah Menurut Sugiyono (2017:64) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini yaitu prestasi belajar.

2. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini, peneliti memberikan penjelasan sebagai berikut :

a. Media Sosial

Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi,

berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual. Media sosial yang dimaksud berupa *Facebook, Whatsapp, Instagram, Twitter* dan lain-lainnya. Gambaran umum media sosial mengacu pada indikator yaitu partisipasi, keterbukaan, percakapan, komunitas, dan saling terhubung.

b. Kreativitas Siswa

Kreativitas adalah dimana seseorang mampu berpikir untuk mendapatkan suatu ide-ide yang baru. Mampu untuk memberikan kontribusi baru sehingga tidak mudah terpengaruh dengan hal-hal yang lainnya. Kreativitas siswa yang dimaksud adalah kreativitas belajarnya sehingga kemampuan yang dimiliki siswa mendapatkan hasil belajar bagi siswa tersebut. Beberapa indikator kreativitas yaitu Senang mencari pengalaman baru, Memiliki keasikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit, Memiliki inisiatif, Memiliki ketekunan yang tinggi, Cenderung kritis terhadap orang lain, Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya, Selalu ingin tahu, Peka atau perasa, Enerjik dan ulet, Menyukai tugas-tugas yang majemuk , Percaya kepada diri sendiri.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil studi yang dicapai selama mengikuti pelajaran pada periode tertentu, yang hasilnya dengan penilaian yang diwujudkan dalam bentuk angka dari nilai ujian tengah semester mata pelajaran TIK. Nilai uts tersebut meliputi besar nilai, konsistensi, rata-rata pada nilai mata pelajaran TIK.