

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Media Sosial

Istilah media sosial tersusun dari dua kata, yakni “media” dan “sosial”. “Media” diartikan sebagai alat komunikasi (Laughey,2007; McQuail, 2003). Sedangkan kata “sosial” diartikan sosial merujuk pada kenyataan (*the social as social sosial fast*) bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat. Pernyataan ini menegaskan bahwa kenyataannya media dan semua perangkat lunak (*Software*) merupakan sosial dalam makna bahwa keduanya merupakan produk dari proses sosial (Durkheim dalam Fuchs, 2014).

Dari pengertian masing-masing kata tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah alat komunikasi yang digunakan oleh pengguna dalam proses sosial. Namun, menurut Nasrullah (2015), untuk menyusun definisi media sosial, kita perlu melihat perkembangan hubungan individu dengan perangkat media. Karakteristik kerja komputer dalam *Web 1.0* berdasarkan pengenalan individu terhadap individu lain (*human cognition*) yang berada dalam sebuah sistem jaringan, sedangkan *Web 2.0* berdasarkan sebagaimana individu berkomunikasi (*human communication*) dalam jaringan antarindividu. Terakhir, dalam *Web 3.0* karakteristik teknologi dan relasi yang terjadi terlihat dari bagaimana manusia (*users*) bekerja sama (*human cooperation*) (Fuchs, 2008).

2. Ciri-ciri Media Sosial

Ciri-ciri media sosial dengan muatan seperti itu, maka media sosial tidak jauh dan ciri-ciri berikut ini (Nurjalia,2018:13):

1. Konten yang disampaikan dibagikan kepada banyak orang dan tidak terbatas pada satu orang tertentu.
2. Isi disampaikan secara *online* dan langsung.

3. Konten juga dapat diterima secara online dalam waktu lebih cepat dan bisa juga tertunda penerimaannya tergantung pada waktu interaksi yang ditentukan sendiri oleh pengguna.
4. Media sosial menjadikan penggunanya sebagai creator dan actor yang memungkinkan dirinya untuk beraktualisasi diri.
5. Dalam konten media sosial terdapat sejumlah aspek fungsional seperti identitas, percakapan (interaksi), berbagi (sharing), kehadiran (eksis), hubungan (relasi), reputasi (status), dan kelompok (group).

3. Dampak Penggunaan Media Sosial

Media memiliki beberapa dampak bagi siswa, baik dampak positif maupun negatif.

a) Dampak positif dari media sosial adalah:

- 1) Memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang
Dengan media sosial, kita dapat dengan mudah berinteraksi dengan siapa saja termasuk artis favorit kita yang juga menggunakan media sosial terkenal seperti *Facebook* dan *Twitter*.
- 2) Memperluas pergaulan
Media sosial membuat kita bisa memiliki banyak koneksi dan jaringan yang luas. Tentu saja hal ini berdampak positif bagi orang yang ingin mendapatkan teman atau pasangan hidup dari tempat yang jauh atau negara asing.
- 3) Jarak dan waktu bukan lagi masalah
Di era media sosial seperti sekarang ini, hubungan jarak jauh bukan lagi halangan besar karena kita tetap dapat berinteraksi dengan orang lain kapan saja walaupun dipisahkan oleh jarak yang cukup jauh.
- 4) Lebih mudah dalam mengekspresikan diri
Media sosial memberikan sarana baru bagi manusia dalam mengekspresikan diri. Orang biasa, orang pemalu, atau orang yang selalu gugup mengungkapkan pendapat di depan umum akhirnya mampu menyuarkan diri mereka secara bebas.

5) Penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat

Dengan media sosial, siapapun dapat menyebarkan informasi baru kapan saja, sehingga orang lain juga dapat memperoleh informasi yang tersebar di media sosial kapan saja.

6) Biaya lebih murah

Bila dibandingkan dengan media lainnya, maka media sosial memerlukan biaya yang lebih murah karena kita hanya perlu membayar biaya internet untuk dapat mengakses media sosial.

b) Dampak negatif dari media sosial adalah:

1) Menjauhkan orang-orang yang sudah dekat dan sebaliknya.

Orang yang terjebak dalam media sosial memiliki kelemahan besar yaitu berisiko mengabaikan orang-orang di kehidupannya sehari-sehari.

2) Interaksi secara tatap muka cenderung menurun

Karena mudahnya berinteraksi melalui media sosial, maka seseorang akan semakin malas untuk bertemu secara langsung dengan orang lain.

3) Membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap internet

Dengan kepraktisan dan kemudahan menggunakan media sosial, maka orang-orang akan semakin tergantung pada media sosial, dan pada akhirnya akan menjadi kecanduan terhadap internet.

4) Rentan terhadap pengaruh buruk orang lain

Seperti di kehidupan sehari-hari, jika kita tidak menyeleksi orang-orang yang berada dalam lingkaran sosial kita, maka kita akan lebih rentan terhadap pengaruh buruk.

5) Masalah privasi

Dengan media sosial, apapun yang kita unggah bisa dengan mudah dilihat oleh orang lain. Hal ini tentu saja dapat membocorkan masalah-masalah pribadi kita. Oleh karena itu, sebaiknya tidak mengunggah hal-hal yang bersifat privasi ke dalam media sosial.

6) Menimbulkan konflik

Dengan media sosial siapapun bebas mengeluarkan pendapat, opini, ide gagasan dan yang lainnya, akan tetapi kebebasan yang berlebihan tanpa ada kontrol sering menimbulkan potensi konflik yang akhirnya berujung pada sebuah perpecahan.

4. Manfaat Media Sosial

Menurut Anandita Puspitasari (2010:20) manfaat media sosial untuk kegiatan belajar peserta didik.

- a. Meminta peserta didik untuk menggunggah tulisan atau pekerjaan rumah ke blog pribadi.
- b. Merekam percobaan di lab Biologi kemudian menggunggahnya ke *Youtube*
- c. Berbagi ide mengenai topic tertentu yang disepakati dengan hastag (tagar, tanda pagar) *Twitter*, Misalnya menerima peserta didik untuk membuat twitter seputar lingkungan sekolah
- d. Menggunakan *Twitter* untuk membuat karangan pendek berupa sajak atau pantun
- e. Berkreasi membuat kalimat dari kata tertentu atau sinonimnya di *Twitter*
- f. Mengirim tugas lewat *E-mail*
- g. Menjawab pertanyaan dari peserta didik seputar pelajaran di luar jam belajar
- h. Memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan tugas dari guru
- i. Menambah wawasan peserta didik yaitu mencari informasi terkini

5. Indikator Media Sosial

Menurut Gunawan Saleh dan Rika Pitriani (2018: 107-108) media sosial mengacu dengan 5 indikator sebagai berikut :

- a. Partisipasi
- b. Keterbukaan
- c. Percakapan
- d. Komunitas
- e. Saling Terhubung

6. Karakteristik Media Sosial

Media sosial memiliki karakteristik khusus yang tidak dimiliki oleh beberapa jenis media siber lainnya. Ada batasan-batasan dan ciri khusus tertentu yang hanya dimiliki oleh media sosial dibandingkan dengan media lainnya. Adapun karakteristik media sosial (Rulli Nasrullah, 2015:15), yaitu:

a. Jaringan (*network*)

Media sosial memiliki karakter jaringan sosial. Media sosial terbangun dari struktur sosial yang terbentuk di dalam jaringan atau internet. Jaringan yang terbentuk antarpengguna (*users*) merupakan jaringan yang secara teknologi dimediasi oleh perangkat teknologi, seperti komputer, telepon genggam, atau *tablet*.

b. Informasi (*information*)

Di media sosial, informasi menjadi komoditas yang dikonsumsi oleh pengguna. Komoditas tersebut pada dasarnya merupakan komoditas yang diproduksi dan didistribusikan antarpengguna itu sendiri. Dari kegiatan konsumsi inilah pengguna dan pengguna lain membentuk sebuah jaringan yang pada akhirnya secara sadar atau tidak bermula sebuah jaringan yang pada akhirnya secara sadar atau tidak bermula pada institusi masyarakat berjejaring (*network society*).

c. Arsip (*archive*)

Bagi pengguna media sosial, arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa diakses kapan pun dan melalui perangkat apa pun. Setiap informasi apa pun yang diunggah di *facebook*, sebagai contoh informasi itu tidak begitu saja saat pergantian hari, bulan, sampai tahun.

d. Interaksi (*interactivity*)

Karakter dasar dari media sosial adalah terbentuknya jaringan antarpengguna. Jaringan ini tidak sekedar memperluas hubungan pertemanan atau pengikut (*follower*) di internet semata, tetapi juga harus dibangun dengan interaksi antarpengguna tersebut. Secara sederhana interaksi yang terjadi di media sosial minimal terbentuk saling

mengomentari atau memberikan tanda, seperti tanda jempol “like” di *facebook*.

B. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Pengertian kreativitas sudah banyak dikemukakan oleh para ahli berdasarkan pandangan yang berbeda-beda, seperti yang dikemukakan oleh Utami Munandar (2016:47-48) menjelaskan pengertian kreativitas dengan mengemukakan beberapa rumusan yang merupakan kesimpulan para ahli mengenai kreativitas yaitu sebagai berikut:

Pertama, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Kedua, kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban. Ketiga, secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengkolaborasi (mengembangkan, memperkaya, merinci) suatu gagasan.

Slameto (2015:145) menjelaskan bahwa pengertian “Kreativitas berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Sesuatu yang baru itu mungkin berupa perbuatan atau tingkah laku, bangunan dan lain-lain”. Sedangkan Menurut Moreno (Slameto, 2015:146) yang penting dalam “Kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seorang guru menciptakan metode pengajaran dengan diskusi yang belum pernah ia pakai”.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas siswa adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu

yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada untuk memberikan sejumlah pengetahuan dalam proses pembelajaran.

2. Ciri-ciri Kreativitas

Ciri-Ciri Kreativitas Untuk disebut sebagai seorang yang kreatif, maka perlu diketahui tentang ciri-ciri atau karakteristik orang kreatif. Berikut ini dikemukakan beberapa pendapat orang ahli tentang ciri-ciri orang yang kreatif. Menurut Utami Munandar (2016:51) ciri-ciri kreativitas sebagai berikut: 1) Kelancaran 2) Fleksibilitas 3) Orisinalitas 4) Elaborasi atau perincian. Sedangkan menurut Mulyono (2016:30) menyatakan “Ciri-ciri orang kreatif ialah cerdas, gigih, cakap, dinamis, mandiri, percaya diri, penuh daya cipta dan bersemangat dalam mengajar”.

Ciri-ciri kreativitas tersebut merupakan ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau berpikir kognitif pada kreativitas. Ciri-ciri lain yang berkaitan dengan perkembangan afektif seseorang sama pentingnya agar bakat kreatif seseorang dapat terwujud.

3. Indikator Kreativitas

Dalam hal ini indikator kreativitas menurut Muhammad Ali (2005:41) adalah sebagai berikut:

- a. Senang mencari pengalaman baru
- b. Memiliki keasika dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit
- c. Memiliki inisiatif
- d. Memiliki ketekunan yang tinggi
- e. Cenderung kritis terhadap orang lain
- f. Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya
- g. Selalu ingin tahu
- h. Peka atau perasa
- i. Enerjik dan ulet
- j. Menyukai tugas-tugas yang majemuk
- k. Percaya kepada diri sendiri
- l. Mempunyai rasa humor

- m. Memiliki rasa keindahan
- n. berwawasan masa depan dan imajinasi

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas dapat ditumbuhkembangkan melalui suatu proses yang terdiri dari beberapa faktor yang dapat menghubungannya. Kreativitas secara umum dihubungkan kemunculannya oleh adanya berbagai kemampuan yang dimiliki, sikap dan minat yang positif dan tinggi terhadap bidang pekerjaan yang ditekuni, serta kecakapan melaksanakan tugas-tugas sebagaimana yang dikemukakan oleh Cece Wijaya dan Tabrani Rusyan (2010:189), tumbuhnya kreativitas di kalangan guru dihubungkan oleh beberapa hal, diantaranya :

- a) Iklim kerja yang memungkinkan para guru meningkatkan pengetahuan dan kecakapan dalam melaksanakan tugas.
- b) Kerjasama yang cukup baik antara berbagai personel pendidikan dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi.
- c) Pemberian penghargaan dan dorongan semangat terhadap setiap upaya yang bersifat positif bagi para guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- d) Perbedaan status yang tidak terlalu tajam diantara personel sekolah sehingga memungkinkan terjalinnya hubungan manusiawi yang lebih harmonis.
- e) Pemberian kepercayaan kepada para guru untuk meningkatkan diri dan mempertunjukkan karya dan gagasan kreatifnya.
- f) Menimpakan kewenangan yang cukup besar kepada paraguru dalam melaksanakan tugas dan memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan tugas.
- g) Pemberian kesempatan kepada para guru untuk ambil bagian dalam merumuskan kebijaksanaan-kebijaksanaan yang merupakan bagian dalam merumuskan kebijakankebijakan yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan di sekolah yang bersangkutan, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar.

5. Mengukur Kreativitas

Untuk mengukur kreativitas, di Indonesia telah ada suatu tes kreativitas yaitu tes kreativitas verbal dan skala sikap kreatif. Tujuan utama tes kreativitas adalah untuk mengidentifikasi bakat kreatif anak. Tes untuk mengukur kreativitas, meliputi ciri kognitif dari kreativitas dan skala sikap kreatif meliputi ciri afektif dari kreativitas.

Tes kreativitas pertama yang dikonstruksi di Indonesia pada tahun 1977 adalah Tes Kreativitas Verbal (mengukur kemampuan berpikir divergen) yang dikonstruksi oleh Munandar (2002).

1) Tes Kreativitas Verbal

Tes ini terdiri dari enam subtes yang semuanya mengukur dimensi operasi berpikir divergen. Keenam subtes dari Tes Kreativitas Verbal adalah Permulaan kata, Menyusun kata, Membentuk kalimat tiga kata, Sifat-sifat yang sama, Macam-macam penggunaan, dan Sebab-Akibat.

2) Skala Sikap Kreatif

Berdasarkan pertimbangan bahwa perilaku kreatif tidak hanya memerlukan kemampuan berpikir kreatif (kognitif), tetapi juga sikap kreatif (afektif). Sikap kreatif diadaptasi dari Schaefer (dalam Munandar, 1977) sebagai berikut, keterbukaan terhadap pengalaman baru, kelenturan dalam sikap, kebebasan dalam ungkapan diri, menghargai fantasi, minat terhadap kegiatan kreatif, kepercayaan terhadap gagasan sendiri, serta kemandirian dalam memberikan pertimbangan (Munandar, 2002). Skala ini disusun untuk siswa SD dan SMP serta memerlukan 10-15 menit untuk diisi, setiap pernyataan dijawab dengan 'ya' atau "tidak".

Kedua tes ini akan diperoleh siswa yang mempunyai kreativitas tinggi karena siswa tersebut banyak memberikan jawaban secara rinci dan fleksibel, sedangkan siswa yang daya kreatifnya rendah akan memberikan jawaban yang kurang rinci dan tentunya juga tidak fleksibel.

6. Langkah-Langkah Dalam Mengembangkan Kreativitas

Guru kreatif itu hal yang biasa namun siswa yang kreatif adalah suatu hal yang harus dikembangkan guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Banyak hal yang harus dilakukan dalam mengembangkan kreativitas Davis dalam Slameto (2016:154) menyatakan bahwa tiga faktor yang perlu diperhatikan didalam pembangunan kreativitas, yaitu:

- a) Kemampuan dasar yang diperlukan: Mencakup berbagai kemampuan berpikir konvergen dan divergen yang diperhatikan. Kemampuan berpikir konvergen dan divergen memiliki 10 tahap pengajaran pemecahan masalah yang kreatif bagi orang dewasa. (1) Memiliki keseluruhan tahap dari masalah; (2) Mengambil keputusan; (3) Memikirkan segala kemungkinan pemecahan masalah tersebut; (4) Memikirkan secara kemungkinan cara pengujian; (5) Memiliki bagian masalah yang perlu dipecahkan; (6) Memilih sumber-sumber yang paling memungkinkan; (7) Membayangkan kemungkinan-kemungkinan yang terjadi; (8) Memilih cara yang paling dapat dipercaya untuk menguji; (9) memikirkan informasi yang kiranya dapat membantu; (10) Memilih gagasan-gagasan yang paling memungkinkan bagi pemecahan.
- b) Sikap Individu: Mencakup tujuan untuk menemukan gagasan-gagasan serta produk-produk dan pemecahan baru. Untuk tujuan ini beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru yaitu: (1) perhatikan khusus bagi pengembangan kepercayaan diri siswa perlu diberikan secara aktif guru perlu membantu mengembangkan kesadaran diri yang positif dan menjadikan siswa sebagai individu yang seluruhnya dengan konsep diri yang positif. (2) rasa keinginan tahu siswa yang perlu dibangkitkan.
- c) Teknik teknik Yang Digunakan: Teknik- teknik yang digunakan dalam mengembangkan kreativitas, yaitu: (1) Meningkatkan pemikiran kreatif. Sasaran pendidikan dan kurikulum perlu dianalisis untuk mengetahui fungsi-fungsi mental apa yang dituju dalam

pendidikan. Pengajian bahan-bahan pelajaran dengan cara-cara baru, penggunaan alat-alat audio visual bila mungkin dilakukan. (2) Melakukan pendekatan” inquiri” (pencaritahuan) pendekatan ini banyak diberikan keuntungan antara lain meningkatkan intelegensi, membantu siswa belajar melalui penelitian, meningkatkan daya ingat, menghindari proses belajar mengajar yang menghapal, mengembangkan kreativitas, meningkatkan aspirasi. (3) Memberikan penghargaan bagi hasil kreatif penghargaan yang diterima menghubungkan konsep diri siswa secara positif yang meningkatkan keyakinan siswa. (4) Menggunakan teknik-teknik sumbang saran. Dalam pendekatan ini suatu masalah dikemukakan gagasan-gagasannya.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (dalam Sutrisno, 2021:22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana seperti tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan. Sedangkan menurut Suprijono (dalam Thobroni & Mustofa, 2011:22) hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Sejalan dengan itu, hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rusman, 2017:129).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sebagai hasil maksimum peserta didik yang diukur dari hasil tes belajar dalam materi pelajaran tertentu. Setelah proses belajar berakhir, maka peserta didik akan memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sampai batas mana peserta didik dapat memahami materi. Agar mengetahui hasil belajar, maka perlu dilakukan pengukuran atau evaluasi yang dilakukan secara berkala. Pelaksanaan evaluasi bertujuan untuk melihat hasil belajar secara kuantitatif atau angka yang diperoleh peserta didik.

2. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

- a. mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan;
- b. mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran;
- c. mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan;
- d. mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keunggulan peserta didik dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan pembinaan dan pengembangan lebih lanjut, sedangkan kelemahannya dapat dijadikan acuan untuk memberikan bantuan atau bimbingan;
- e. seleksi, yaitu memilih dan menentukan peserta didik yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu;
- f. menentukan kenaikan kelas; dan
- g. menempatkan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

3. Indikator hasil belajar

Menurut Benjamin S. Bloom dengan Taxonomi of education objectives yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S. Bloom terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu :

- a. Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.
- b. Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.

- c. Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

4. **Faktor penyebab rendahnya hasil belajar**

Menurut Husni (2016) salah satu pernyataan bahwa seorang telah belajar sesuatu adalah adanya tingkah laku dalam dirinya. Perubahan itu bersifat pengetahuan, keterampilan, maupun yang menyangkut nilai dan sikap. Sedangkan belajar mengajar adalah suatu yang bernilai pendidikan interaksi interaksi yang bernilai pendidikan dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum proses belajar dilakukan. Hasil belajar antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya berbeda-beda. Perbedaan itu sebabkan oleh factor-faktor yang mempengaruhinya, antara lain:

- a) Faktor-faktor yang bersumber dari diri sendiri faktor ini sangat besar pengaruhnya terhadap kemajuan studi peserta didik, misalnya minat, bakat, kesehatan, kebiasaan belajar, dan kemandirian.
- b) Faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik faktor ini mempengaruhi terhadap kemajuan studi peserta didik lingkungan, studi dari lingkungan alam, lingkungan dari keluarga, lingkungan masyarakat dan faktor lain yaitu sekolah dan peralatan sekolah.

Menurut Slameto (2010:54) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut diuraikan dalam dua bagian, yaitu:

1. Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri siswa. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah:

a. Faktor kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah dan kurang bersemangat.

b. Minat

Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar berpengaruh terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

c. Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya lebih giat lagi dalam belajarnya.

d. Motivasi

Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya pendorongnya.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yang termasuk kedalam faktor eksternal adalah :

a. Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa,

disiplin sekolah pelajar dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c. Faktor masyarakat

Masyarakat sangatlah penting berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

D. Penelitian Relevan

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian yang digunakan. Penelitian tersebut diantaranya.

1. Penelitian oleh Andawais Yunus (2019) dengan judul “Pengaruh TI Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Di SMP Negeri 3 Mappadeceng Kabupaten Luwu Utara”. Penggunaan media pada peserta didik Kelas IX SMP Negeri 3 Mappedeceng? mempunyai pengaruh yang negatif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat diketahui dari hasil perhitungan analisis statistik dengan uji t. Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai thitung > ttabel (7,942 > 2,042) maka H₀ ditolak, artinya bahwa ada pengaruh secara signifikan antara media sosial terhadap hasil belajar. Jadi dalam kasus ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial berpengaruh negatif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Mappedeceng.
2. Penelitian oleh Melda Rumia Rosmery Simorangkir, Elmy Trimega Vielia (2018) dengan judul “Peranan Penggunaan Media Sosial Instagram Terhadap Interaksi Sosial (Studi Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 7 Depok)”. Bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan dari Peranan Media Sosial Instagram terhadap Interaksi Sosial siswa kelas X di SMA Negeri 7 Depok tahun ajaran 2017/2018 artinya bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima. Namun hubungan kedua variabel relative tinggi, yaitu sebesar 0,943. Berdasarkan ANNOVA tabel didapatkan Signifikan pada Diviationfrom Linearity sebesar 0,470 > 0,005, dengan demikian dapat diartikan bahwa peranan media sosial

(X) terhadap interaksi social siswa (Y) bersifat linear. $\hat{Y} = 19,618 + 0,961X$, artinya bahwa Peranan Media Sosial Instagram memiliki hubungan yang signifikan terhadap Interaksi Sosial siswa kelas X di SMA Negeri 7 Depok.

3. Penelitian oleh Gunawan Saleh, Ribka Pitriani (2018) dengan judul “Pengaruh Media Sosial *Instagram* dan *WhatsApp* Terhadap Pembentukan Budaya (Alone Together)”. Penelitian ini menguji ada atau tidaknya pengaruh indikator dari variabel X (Media Sosial Instagram dan WhatsApp) terhadap variabel Y (budaya Alone Together). Teknologi untuk mengisi kekosongan dan kepuasan atas Teknologi. Berdasarkan hasil pencarian melalui SPSS 20.0 maka didapat nilai koefisien korelasi sebesar 0,403, nilai 0,403 terletak diantara nilai 0,40-0,599 yaitu bermakna memiliki hubungan yang sedang, artinya terdapat pengaruh antara media sosial Instagram dan WhatsApp terhadap pembentukan budaya Alone Together di Universitas Riau dengan pengaruh sebesar 16,3%, sedangkan sisanya sebesar 83,7% dipengaruhi oleh variabel lain.
4. Penelitian oleh Topan Raditya, I Wayan Suardana, Putu Agus Wikanatha Sagita (2020) dengan judul “Pengaruh Promosi *Facebook*, *Twitter*, Dan *Instagram* Terhadap Keputusan Wisatawan Ke Pantai Pandawa Bali”. Hasil penelitian menunjukkan Promosi media sosial (X) memiliki pengaruh secara langsung terhadap citra (Y_1) karena memiliki nilai probabilitas $(0,554) \leq 0,05$ yang berarti ada pengaruh positif yang signifikan. Promosi media sosial (X) memiliki pengaruh yang positif terhadap keputusan berkunjung (Y_2) karena memiliki nilai probabilitas $(0,207) \leq 0,05$ yang berarti ada pengaruh positif. Citra (Y_1) memiliki pengaruh positif terhadap keputusan berkunjung (Y_2) karena memiliki nilai probabilitas $(0,516) \leq 0,05$ yang berarti ada pengaruh positif yang signifikan.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran dituliskan untuk mengarahkan alur pikir pembaca untuk memperoleh jawaban sementara atas rumusan masalah yang telah ditetapkan. Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana

teori berhubungan dengan berbagai faktor yang ada telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Hipotesis (dugaan sementara) yang diajukan dalam sebuah karya ilmiah juga mesti dibangun dari dasar-dasar yang bersifat ilmiah, sehingga hipotesis yang disampaikan memiliki alasan yang logis.

1. Pengaruh Media Sosial Terhadap Hasil Belajar

Media sosial adalah media yang didesain untuk memudahkan interaksi sosial yang bersifat interaktif atau dua arah. Media sosial berbasis pada teknologi internet yang mengubah pola penyebaran informasi dari yang sebelumnya bersifat satu ke banyak audiens.

Penggunaan teknologi sudah sangat umum terutama penggunaan media sosial yang kita gunakan setiap hari. Peran media sosial yang sangat besar khususnya bagi pelajar, tidak dapat dipungkiri pelajar sering mengunjungi media sosial dalam kesehariannya, seperti *Facebook, Instagram, Tik-Tok, dll.*

Dalam penggunaan aktif media sosial terutama didominasi oleh kaum muda, terutama mereka yang masih pelajar. Mereka banyak menggunakan media sosial sebagai alat bantu mahasiswa untuk mendukung, karena media sosial semacam ini dapat digunakan untuk menunjang kegiatan akademik, untuk saat ini media sosial digunakan sebagai sarana untuk belajar, maka media sosial tersebut akan digunakan untuk mencari informasi yang menunjang pembelajarannya, baik pembelajaran secara umum atau pembelajaran secara khusus yang sesuai dengan kebutuhan.

Hal positif lain dari keberadaan media sosial adalah percepatan penyebarannya informasi, dan menemukan bahwa jika seorang siswa menggunakan media sosial dalam waktu yang sebentar membuat siswa tersebut memiliki pengaruh nantinya terhadap hasil belajar yang baik dikarenakan penggunaan media sosial yang sebentar membuat siswa lebih banyak memanfaatkan waktu untuk belajar agar dapat memperoleh hasil belajar yang baik faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu sebaliknya, apabila seseorang siswa menggunakan media sosial dalam waktu yang lama maka akan membuat siswa tersebut tidak memiliki waktu yang banyak untuk belajar,

sehingga tidak memperoleh hasil belajar yang baik, jadi tergantung dengan penggunaan tersebut.

2. Pengaruh Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar

Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menganalisa dari suatu masalah, melakukan sesuatu melebihi dari ketentuan dasar, berani menyatakan tanpa diikuti rasa ragu-ragu, khawatir dan takut.

Istilah kreativitas mempunyai banyak pengertian, tergantung pada cara pandang seseorang yang mengkajinya. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Dalam bahasa Inggris, istilah kreativitas berasal dari kata *to create*, artinya mencipta. Kemudian pada Kamus Bahasa Indonesia kata kreatif dinyatakan mengandung makna: 1) memiliki daya cipta dan memiliki kemampuan untuk menciptakan, 2) bersifat (mengandung) daya cipta.

Dalam hal ini juga kreativitas juga dapat mempengaruhi pola pikir dari setiap individu untuk memberikan kontribusi yang baru. sehingga siswa dapat dengan mudah mengembangkan kreativitas dalam kegiatan proses pembelajaran, tetapi dengan adanya kemudahan dalam mengembangkan setiap individu juga perlu adanya bimbingan dalam setiap melakukan aktivitas baik di dalam ruangan kelas maupun diluar kelas karena juga dapat mempengaruhi hasil belajar, Maka dari itu perlu untuk dibimbing dengan baik dan benar.

3. Pengaruh Media Sosial dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar

Media sosial adalah media yang didesain untuk memudahkan interaksi sosial yang bersifat interaktif atau dua arah. Media sosial berbasis pada teknologi internet yang mengubah pola penyebaran informasi dari yang sebelumnya bersifat satu ke banyak audiens.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menganalisa dari suatu masalah, melakukan sesuatu melebihi dari ketentuan dasar, berani menyatakan tanpa diikuti rasa ragu-ragu, khawatir dan takut.

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 praktek mata pelajaran TIK. Nilai praktek tersebut meliputi besar nilai, konsistensi, rata-rata pada nilai mata pelajaran TIK.

F. Hipotesis Penelitian

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

1. Ha : Terdapat pengaruh antara media sosial terhadap hasil belajar pada mata pelajaran tik di kelas VIII di SMP Negeri 10 Pontianak.

Ho : Tidak terdapat pengaruh antara media sosial terhadap hasil belajar pada mata pelajaran tik di kelas VIII di SMP Negeri 10 Pontianak.
2. Ha : Terdapat pengaruh antara kreativitas siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran tik di kelas VIII di SMP Negeri 10 Pontianak.

Ho : Tidak terdapat pengaruh antara kreativitas siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran tik di kelas VIII di SMP Negeri 10 Pontianak.
3. Ha : Terdapat pengaruh antara Media sosial dan Kreativitas siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran tik di kelas VIII di SMP Negeri 10 Pontianak

Ho : Tidak terdapat pengaruh antara Media sosial dan Kreativitas siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran tik di kelas VIII di SMP Negeri 10 Pontianak.