

PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL  
TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA  
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
DI SMK NEGERI 1 GUNUNGSITOLI  
ALO'OA

*By Andriaman Laoli*

**PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR  
SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN  
KEWARGANEGARAAN DI SMK NEGERI 1 GUNUNGSITOLI ALO'OA**

**SKRIPSI**



Diajukan Dalam  
Forum Sidang Skripsi

Oleh  
**ANDRIAMAN LAOLI**  
**NIM. 202119001**

**23** **PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS NIAS**  
**2024**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pengajaran dan pelatihan adalah proses mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan diri untuk mencapai tujuan melalui metode, praktik, dan prosedur. John Dewey menggambarkan pendidikan sebagai suatu proses memperoleh kemampuan dasar yang penting, baik mental (intelektual) maupun emosi (emosi) dengan tujuan membangun tabiat manusia dan kebiasaan manusia.

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi masa depan manusia dan masyarakat. Pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga memperkuat karakter manusia, meningkatkan kesempatan kerja, memberdayakan manusia, dan membantu membangun masyarakat yang lebih progresif dan damai.

Sudut pandang dan teori seseorang seringkali memengaruhi cara pendidikan diartikan dan dimaknai. Tidak mengherankan jika ada perbedaan dalam cara orang menafsirkan pendidikan dalam konteks akademik. Ini bahkan dapat memperkaya pemikiran manusia dan membantu mengembangkan teori itu sendiri. Namun dari sudut pandang kebijakan nasional, pendidikan harus dirumuskan secara jelas dan dapat dipahami oleh semua pihak yang terlibat dalam pendidikan sehingga dapat diterapkan secara benar dan tepat dalam praktik pendidikan.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), definisi pendidikan didefinisikan secara formal dan operasional sebagai berikut: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan kepribadian yang kuat."

Media sosial dianggap sebagai alat yang membantu dan memudahkan pekerjaan di era globalisasi saat ini dan semakin berkembang pesat dalam

kehidupan masyarakat. Ini dianggap sebagai alat untuk berkomunikasi, sumber informasi, dan bahkan dapat berfungsi sebagai sumber pembelajaran.

"Media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi, karena itu media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial", kata Van Dijk dalam buku Media Sosial (2016;11).

Media sosial adalah sejenis media online yang memungkinkan orang berpartisipasi, berbagi, dan membantu siswa belajar di kelas. Jejaring sosial adalah situs web di mana setiap orang dapat membuat web page pribadi dan berbagi informasi dengan teman-teman mereka.

Dalam hal penggunaan media sosial, ini lebih berkaitan dengan penggunaan aplikasi dan program seperti Facebook, WhatsApp, Instagram, YouTube, dan Tiktok. Media sosial menggunakan internet, sedangkan media tradisional menggunakan media cetak dan penyiaran. Media sosial memungkinkan orang-orang yang tertarik untuk berpartisipasi dengan cepat dan tanpa batas dengan memposting, berkomentar, memberikan umpan balik, dan berbagi informasi.

Media sosial tumbuh dengan pesat bersamaan dengan kemajuan internet dan telepon. Untuk mengakses Facebook, misalnya, sekarang dapat dilakukan di mana saja karena Selain itu, tampak bahwa media sosial mulai menggantikan peran media massa konvensional dalam menyebarkan berita.

Ketika semua orang memiliki media sendiri, perkembangan media sosial semakin pesat. Pengguna media sosial dapat mengedit, menambahkan, dan mengubah tulisan, gambar, video, grafis, dan model konten lainnya secara bebas.

Media sosial bermanfaat untuk pembelajaran karena dapat membantu siswa mengekspresikan diri, berbagi ide-ide, dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Mereka juga memungkinkan siswa untuk membuat konten kreatif, seperti video pendek atau ilustrasi, dan mendapatkan pengakuan dari

komunitas online, yang meningkatkan kepercayaan diri mereka. Semakin banyak siswa menggunakan media sosial, semakin kreatif mereka.

(Romanti (2023) Dua Sisi Media Sosial Untuk Pelajar <https://itjen.kemdikbud.go.id/web/dua-sisi-media-sosial-untuk-pelajar/> di akses pada tanggal 14 mei 2024)

Kreativitas adalah proses belajar melalui ide-ide dan berbagai kegiatan. Kreativitas belajar, menurut Martini Jamaris, adalah kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah pembelajaran dengan cara-cara baru.

Kreativitas adalah kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan peningkatan kemampuan berfikir, yang ditunjukkan oleh pergeseran, diskontinuitas, dan integrasi antara setiap perkembangan, menurut Supriadi dalam Rachmawati (2010:13).

Menguasai kreativitas, menurut Tornace dan Myres, seperti yang dikutip oleh Triffinger dalam Semiawan dkk (1987:34), adalah "memiliki kesadaran terhadap masalah, kekurangan, kesenjangan dalam pengetahuan, elemen yang hilang, ketidakselarasan, dan sebagainya." melakukan pengumpulan informasi, menghadapi kesulitan, mengidentifikasi elemen yang tidak ada, mencari solusi, membuat hipotesis, menguji, menyempurnakan, dan mengkomunikasikan hasil.

Sebelumnya, keberhasilan belajar dianggap sebagai karakteristik yang hanya dimiliki oleh beberapa orang secara alami. Tetapi, hal ini tidaklah akurat karena kreativitas membutuhkan dorongan dari lingkungan untuk berkembang, bukan secara spontan. Fokus utama media sosial saat ini adalah mendukung dan memotivasi mahasiswa dalam era modern untuk belajar secara kognitif dan psikomotorik.

Penggunaan media pendukung pembelajaran dapat memengaruhi tingkat penguasaan materi oleh siswa, terutama dalam bidang pendidikan komputer. Siswa bisa mencari sumber informasi pendidikan komputer menarik di media sosial, yang akan memberikan penjelasan yang menarik dan suasana belajar yang menyenangkan bagi mereka.

Menurut Soemantri (2001: 154), pendidikan kewarganegaraan mengajarkan kepada siswa pengetahuan dan keterampilan dasar tentang

hubungan rakyat dan negara, serta pendidikan pertahanan negara sebagai wujud pertahanan negara berdasarkan UUD Pancasila Tahun 1945.

Upaya untuk menyediakan pendidikan kewarganegaraan menekankan pada pentingnya nilai-nilai hak dan tanggung jawab warga negara agar dapat melaksanakan tugasnya sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa serta tidak menyimpang dari harapan. Karena pentingnya hal tersebut maka pendidikan ini dilaksanakan sejak usia dini pada semua jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi guna mempersiapkan generasi penerus dalam menghadapi kehidupan sebagai warga negara yang kompeten dan baik.

Tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk mengembangkan warga negara yang cerdas, demokratis, dan berakhlak mulia guna mendukung demokrasi dan memperkuat karakter bangsa. Pendidikan kewarganegaraan yang menitikberatkan pada peran warga negara dalam kehidupan bernegara diolah untuk membentuk warga negara yang dapat dipercaya oleh bangsa dan negara sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa menurut salah satu narasumber dari salah seorang guru di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa bahwa pemanfaatan media sosial sangat minim, siswa masih kurang memanfaatkan media sosial di dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dan bahkan tidak memanfaatkan media sosial dengan baik untuk mendukung dan mengembangkan kreativitas belajarnya dalam pelajaran Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, siswa lebih sering memanfaatkan media sosial ke hal yang tidak bermanfaat seperti bermain FB yang berlebihan, menonton konten yang merugikan bahkan tidak meluangkan waktunya untuk mencari bahan dan materi pembelajaran Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di media sosial. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengkaji judul ``Pemanfaatan Media Sosial Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa.

33

## 1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini yakni pemanfaatan media sosial terhadap kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa.

59

## 1.3 Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari fokus penelitian, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimana pemanfaatan media sosial terhadap kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa ?
- 2) Apa kendala-kendala yang dihadapi dalam memanfaatkan media sosial terhadap kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa ?
- 3) Apa upaya-upaya yang dilakukan dalam mengatasi kendala-kendala dalam memanfaatkan media sosial terhadap kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa ?

43

## 1.4 Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media sosial terhadap kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa.
- 2) Untuk mengetahui apa kendala-kendala yang dihadapi dalam memanfaatkan media sosial terhadap kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa.
- 3) Untuk mengetahui apa upaya-upaya yang dilakukan dalam mengatasi kendala-kendala dalam memanfaatkan media sosial terhadap kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi kegunaan yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini sebagai berikut :

### 1. Secara Umum

Hasil penelitian ini dapat dipergunakan untuk memperkaya khasanah penulisan karya ilmiah serta pengembangan dan kemahiran ilmu pengetahuan terutama dalam hal pemanfaatan media sosial yang dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa khususnya pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

### 2. Secara Khusus

- a) Bagi sekolah, dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam menyusun materi pokok pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan media sosial sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.
- b) Bagi guru, dapat dikelola sebagai bahan rujukan dalam membimbing dan mengarahkan siswa memanfaatkan media sosial sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajarnya dalam proses belajar mengajar.
- c) Bagi siswa, dapat dijadikan sebagai pedoman dalam mengasah kemampuannya memanfaatkan media sosial sehingga pada gilirannya dapat meningkatkan kreativitas belajarnya.
- d) Bagi peneliti, untuk menambah wawasan luas atau cakrawala berpikir dan memberi pengalaman berharga sebagai calon guru profesional di masa yang akan datang.



## KAJIAN PUSTAKA

## 2.1 Media Sosial

## 2.1.1 Pengertian Media Sosial

Media sosial memungkinkan orang untuk berinteraksi dan berinteraksi satu sama lain secara online tanpa batasan ruang dan waktu. Istilah media sosial terdiri dari dua kata: “media” dan “sosial”. “Media” diartikan sebagai sarana komunikasi. Arti kata “sosial” adalah setiap individu melakukan tindakan yang bermanfaat bagi masyarakat.

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa semua media dan perangkat lunak sebenarnya bersifat “sosial” karena dihasilkan dari proses sosial. Dapat disimpulkan bahwa media sosial merupakan alat komunikasi yang digunakan individu dalam berinteraksi sosial. Media sosial adalah platform online yang memfasilitasi komunikasi sosial antar individu.

Menurut BK, Lewis (2010), dalam penelitian tahun 2010 bertajuk “Sikap dan Persepsi Media Sosial dan Komunikasi Strategis di Kalangan Mahasiswa,” menyatakan bahwa “media sosial” mengacu pada cara individu berjejaring dan berinteraksi istilah ini mencakup teknologi digital yang memungkinkan pertukaran pesan. Media sosial dapat diatur ke dalam beberapa kategori besar:

- 1) Social Networks are social media platforms for socializing and interacting (Facebook, MySpace, Hi5, LinkedIn, Bebo).
- 2) Media sosial memungkinkan sekelompok orang untuk berkomunikasi dan berdiskusi (google talk, yahoo!) M, skype and phorum are all communication platforms.
- 41) Share, media sosial yang memungkinkan kita untuk berbagi berbagai jenis file, video, musik, dan lainnya (seperti youtube, slideshare, feedback, flickr, crowdstorm)

- 4) Share on social media platforms like Wordpress, <sup>117</sup>Wikipedia, blog sites, Wikia, and Digg.
- 5) Social games are games that can be played or done together on social media platforms (Mobile Legends, Free Fire, Kongregate, Doof, Pogo, Cafe.com). <sup>77</sup>
- 6) Broadcasting live video (socializr, froendsfreed, socialthings)
- 7) Miniature blog (twitter, plurk, pownce, twirxr, plazes, tweetpeek)

Dalam bukunya tahun 2010, Media Sosial 101: Taktik dan Tip untuk Mengembangkan Bisnis Anda, Chris Brogan menggambarkan media sosial sebagai alat komunikasi yang berpotensi menghasilkan interaksi baru.

Dalam bukunya tahun 2011, Likeable Social Media, Dave Karpen mendefinisikan media sosial sebagai platform yang mencakup berbagai konten seperti gambar, video, dan teks, serta interaksi antara kelompok individu dan organisasi Media sosial dapat diartikan sebagai platform digital yang memberikan peluang interaksi sosial kepada seluruh penggunanya. Informasi yang disediakan dalam konten bersama dapat diakses oleh semua pengguna 24 jam sehari.

Platforms of social media are essentially a part of the expansion of the internet. Beberapa puluh tahun yang lalu, keberadaan media sosial telah memungkinkannya untuk berkembang dan tumbuh dengan cepat dan luas seperti sekarang ini. Inilah yang memungkinkan semua pengguna yang terhubung ke internet untuk menyebarkan informasi atau konten kapan saja dan di mana saja. <sup>83</sup>

Saat ini, media sosial memiliki pengaruh yang signifikan dalam kehidupan kita. <sup>12</sup> Seseorang yang awalnya kecil dapat dengan cepat menjadi besar melalui Media sosial, begitu pula sebaliknya dengan orang yang besar dapat menjadi kecil dalam sekejap melalui Media sosial.

Jika kita bisa menggunakan media sosial untuk keberagaman tujuan, akan banyak keuntungan yang bisa kita dapatkan seperti untuk <sup>12</sup> pemasaran, berdagang, mencari koneksi, dan memperluas pertemanan.

Namun, jika kita terlalu terpengaruh oleh Media Sosial, baik secara langsung maupun tidak langsung, maka akan ada banyak dampak negatif seperti kecanduan dan kesulitan berinteraksi di kehidupan nyata.

97

### 2.1.2 Fungsi Media Sosial

Media sosial berfungsi sebagai platform yang memungkinkan Anda terhubung dengan individu dan perusahaan lain. Fungsi media sosial adalah untuk membantu Anda menemukan minat Anda, berbagi pemikiran dan ide Anda dengan orang lain, serta memperoleh informasi tentang kejadian di sekitar dunia Anda.

92

Dengan memanfaatkan platform media sosial seperti Facebook, whatsapp, Instagram, dan YouTube, siswa dan guru bisa mengakses beragam kesempatan belajar. Media sosial juga memfasilitasi komunikasi dan diskusi antara pendidik dan siswa dengan mudah.

Media sosial digunakan sebagai sarana komunikasi jarak jauh yang efisien dengan menggunakan perangkat khusus yang terhubung ke Internet. Selain itu, media sosial memungkinkan akses mudah dan cepat terhadap informasi dari berbagai sumber yang dapat diakses oleh pengguna di seluruh dunia.

86

104

Adapun fungsi media sosial yakni :

#### a) Komunikasi

Komunikasi merupakan suatu interaksi dua arah dalam mengirim informasi kepada penerima yang dapat dilihat olehnya. (Aplikasi), (Gorontalo: UNG Press Gorontalo Anggota IKAPI, 2020), hal. 9 -10. speak not of my debts before I owe them.

Komunikasi adalah upaya untuk mengirim pesan dari pengirim ke penerima melalui saluran komunikasi yang sering terganggu oleh gangguan. Dalam pengertian ini, komunikasi haruslah sengaja dan memiliki dampak perubahan.

Tentunya, komunikasi adalah fungsi utama dari media sosial. Sebelum mencapai tahap ini, media sosial pada mulanya

3

hanya difokuskan pada pembangunan ekosistem komunikasi yang baik untuk pengguna. Meskipun begitu, dengan kemajuan internet dan teknologi, media sosial bukan hanya sebagai sarana komunikasi, melainkan sudah menjadi sebuah tempat kedua bagi manusia di berbagai negara untuk bertemu dan berkomunikasi. Media sosial telah berhasil menciptakan komunikasi yang tidak terbatas oleh waktu maupun lokasi.

b) **Branding**

Branding adalah proses pemberian makna pada suatu organisasi, perusahaan, produk, atau jasa dengan menciptakan dan membentuk merek di benak konsumen. Menurut Kotler, branding adalah suatu nama, istilah, tanda, simbol, desain, atau kombinasi dari semuanya, dengan tujuan untuk mengidentifikasi suatu produk atau jasa, atau sekelompok penjual, dan membedakannya dari produk atau jasa pesaing sebuah spesifikasi.

Brand marketing's main goal is to establish a strong brand identity that resonates with the target market, build trust and loyalty, and differentiate a brand from its competitors.

Manfaat lain dari media sosial adalah membangun merek. Setelah sukses menciptakan platform tempat bersosialisasi bagi individu dari seluruh dunia, media sosial terus berkembang dan mengakomodasi berbagai kebutuhan manusia, termasuk branding. Branding adalah cara individu membangun citra di mata banyak orang.

Saat melakukan branding, seringkali pengguna mendesain tampilan akun media sosialnya dengan unik dan khas untuk menarik perhatian pengguna lain. Akun media sosial menyerupai dunia nyata karena setiap individu memiliki ciri khasnya masing-masing.

c) **Tempat Usaha**

Tempat Usaha ialah lokasi di mana suatu bisnis dijalankan sehingga barang dari bisnis tersebut bisa dijual kepada pelanggan.

Salah satu peran media sosial yang ketiga <sup>3</sup> adalah sebagai tempat untuk menjalankan usaha atau bisnis. Setelah berhasil mendirikan komunikasi dan branding, media sosial mulai berkembang secara bertahap sehingga memungkinkan setiap pengguna untuk memulai bisnis dalam ranah jaringan atau online.

Dengan akses 24 jam, media sosial membantu pengguna membangun bisnis dengan lebih mudah. Prediksi ini menunjukkan potensi besar untuk mencapai lebih banyak orang daripada bisnis yang hanya bergantung pada keberadaan di dunia nyata.

d) *Marketing*

Salah satu fungsi media sosial yang keempat adalah melakukan pemasaran. Sebagai alat yang umum digunakan masyarakat, media sosial kini memunculkan layanan yang membantu para pebisnis memamerkan produknya dan <sup>3</sup> menjangkau lebih banyak pelanggan. Cara ini terbukti berhasil karena meningkatkan keuntungan dan memudahkan dalam memenuhi kebutuhan pelanggan.

43

### 2.1.3 Manfaat Media Sosial

Keunggulan penggunaan media sosial sebagai sarana pembelajaran adalah kemampuannya dalam meningkatkan interaksi dan pertukaran informasi secara luas (Selwyn, 2009). Tidak menutup peluang, peningkatan kualitas ilmu bisa terjadi jika dimanfaatkan dengan baik. Berikut adalah beberapa keuntungan penggunaan <sup>4</sup> media sosial dalam konteks pendidikan (Simarmata et al., 2022):

- 1) Peserta didik dapat meningkatkan keterampilan teknis dan sosial mereka melalui penggunaan media sosial, yang penting untuk menghadapi perubahan era digital. Mereka akan mencari cara untuk <sup>4</sup> berbaur dengan teman dekat melalui media sosial, di mana juga akan terbentuk hubungan pertemanan yang lebih baik.
- 2) Peserta didik dapat memperluas jaringan pertemanan mereka melalui media sosial tanpa perlu berinteraksi secara langsung. Mencari seseorang <sup>4</sup> yang benar-benar diperlukan jauh lebih

sederhana. Tentu saja, manfaat positifnya berasal dari berbagai jenis komunitas online.

- 3) Makin besar jumlah teman dalam komunitas, makin termotivasi siswa. Terutama saat melakukan perkembangan diri melalui pertemanan dan masukan dari teman-teman baru yang terkoneksi melalui internet.
- 4) Penggunaan platform media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram dapat meningkatkan hubungan pertemanan peserta didik dengan menumbuhkan kepedulian dan empati terhadap teman online. Dengan kata lain, media sosial dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran yang lebih luas daripada hanya pembelajaran akademis. It can be divided into three useful parts: infrastructure, information, and tools for creating and delivering the media content itself.

Penggunaan media pembelajaran adalah aspek penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran perlu menjadi perhatian bagi guru sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru harus mempelajari cara memilih dan menetapkan media pembelajaran yang cocok agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Tafonao, 2018).

Memanfaatkan media sosial untuk pembelajaran adalah langkah yang tepat untuk pesan pembelajaran yang efektif dan proses pembelajaran yang berkualitas. Keberadaan media sosial sangat membantu generasi yang aktif online dalam mengakses informasi, belajar, dan berinteraksi dengan lebih efisien. Hingga peran guru sebagai penyedia fasilitas yang memadai dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kapasitas siswa.

Dengan memanfaatkan platform media sosial, siswa bisa mandiri dan lebih proaktif dalam proses pembelajaran karena mereka dapat dengan cepat menemukan referensi yang dapat dipercaya untuk menambah pemahaman terhadap materi pelajaran. Siswa menjadi

mampu melakukan analisis lebih mendalam terhadap referensi yang mereka cari dengan menghubungkannya dengan materi yang sudah diajarkan oleh guru selama proses belajar. Ini jenis situasi dapat memberikan manfaat positif bagi siswa dalam mendorong mereka untuk berkembang dalam berpikir secara kritis dan tidak hanya mengandalkan satu sumber informasi.

Media sosial juga digunakan sebagai wadah untuk berdiskusi. Membantu siswa dalam mencari bahan pelajaran, terutama saat mereka menggunakan teknologi modern dan harus memiliki akun media sosial untuk berinteraksi dengan teman di sekolah dan di luar sekolah. Murid juga bisa dengan mudah mencari materi pelajaran sebagai acuan tambahan karena bisa dengan mudah ditemukan dan diakses. Kemudian bahan pelajaran yang disajikan dapat membantu serta mendukung siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan dan daya kreasi mereka.

Media sosial telah menjadi sangat berpengaruh dalam membentuk pola perilaku dan berbagai aspek kehidupan manusia saat ini. Ini adalah hal yang membuat peranan media sosial menjadi sangat penting. Beberapa keuntungan dari media sosial antara lain:

- a) Media sosial adalah platform yang diciptakan untuk meningkatkan hubungan sosial antarmanusia dengan memanfaatkan internet dan teknologi web.
- b) Media sosial telah berhasil mengubah cara komunikasi searah dari satu institusi media ke banyak audience menjadi komunikasi dialogis antara banyak audience.
- c) Media sosial memberikan dukungan bagi proses demokratisasi dalam menyebarkan pengetahuan dan informasi. Membuat manusia beralih dari pengguna pesan menjadi penghasil pesan.
- d) Media sosial juga bisa jadi sumber pendapatan karena bisa menampilkan iklan, mendapat sponsor, menjual produk, membuat konten kreatif, dan sebagainya.

## 2.2 Kreativitas Belajar

### 2.2.1 Pengertian kreativitas belajar

Menurut KBBI, kreativitas adalah kemampuan menciptakan sesuatu. Definisi lain dari kreativitas adalah kemampuan mencipta. Kreativitas dianggap homonim karena walaupun kata-katanya sama ejaan dan pengucapannya, namun mempunyai arti yang berbeda. Kreativitas juga merupakan kata benda, sehingga dapat merujuk pada orang, tempat, atau benda apa pun.

Sebagaimana dilaporkan oleh Idea to Value yang merujuk pada Jurnal Penelitian Kreativitas yang dikelola oleh Dr Mark Runco, parameter telah ditetapkan sebagai standar definisi kreativitas. Mereka juga mengidentifikasi pemahaman kreativitas dalam setiap situasi, yang harus memenuhi dua kriteria yaitu orisinalitas dan efisiensi.

Dapat kita simpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk mengatasi ide-ide tradisional dan menghasilkan ide-ide baru yang beragam bentuk, metode, dan penafsirannya.

Kemampuan kreatif dalam belajar adalah kemampuan menemukan pemecahan masalah belajar berdasarkan tindakan siswa, guna menyikapi perubahan yang tidak dapat dihindari dalam perkembangan proses belajar siswa.

Kemampuan belajar yang kreatif merujuk pada kemampuan untuk menemukan ide-ide baru serta mengembangkannya menjadi ide-ide yang signifikan.

Kemampuan belajar kreatif melibatkan kemampuan untuk memikirkan hal-hal baru yang dapat membantu peserta didik dalam memecahkan masalah dan mengembangkan konsep atau ide-ide mereka sendiri (Zulvawanti, dkk). 2019).

Jadi penulis menyimpulkan bahwa kreativitas belajar merupakan suatu usaha peserta didik dalam menemukan gagasan-gagasan yang baik dan benar dalam proses pembelajaran.



## 2.2.2 Pengertian Belajar Dan Pembelajaran

### a) Pengertian belajar

Pembelajaran melibatkan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku mendasar yang dihasilkan dari peningkatan pengalaman dan latihan. Belajar terjadi karena terjadi respon terhadap stimulus yang diterima. Seseorang dianggap telah belajar apabila ia mampu mengubah perilakunya. Dalam bukunya yang berjudul Psikologi Pengajaran, W.S. Winkel (1991: 36) menyatakan.

Baginya, belajar terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan adalah proses mental/psikologis yang mengarah pada perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap. Perubahannya relatif konstan dan meninggalkan jejak.

Pengertian belajar juga dapat diartikan sebagai segala aktivitas mental yang dilakukan setiap orang sehingga terjadi perubahan perilaku sebelum dan sesudah belajar. Perubahan perilaku dan reaksi berdasarkan pengalaman baru, perolehan pengetahuan pasca pembelajaran, dan praktik aktif.

Belajar adalah suatu proses transformasi pribadi yang melibatkan peningkatan kualitas perilaku, meliputi pengetahuan, keterampilan, berpikir, pemahaman, sikap, dan kemampuan lainnya.

S. Nasution MA Menggambarkan pembelajaran sebagai transformasi perilaku, pengalaman, dan latihan. Mengajar akan mengubah individu yang sedang belajar. Perubahan melibatkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, minat, dan penyesuaian diri. Ini mencakup semua bidang organisasi atau individu pribadi yang sedang belajar.

Menurut Sadirman (2011: 26-28), secara keseluruhan terdapat tiga tujuan pembelajaran, yakni:

1) Bagi pelajar

Kemampuan berpikir seseorang dapat menjadi tanda dari hasil kegiatan belajar. Maka, selain mendapat pengetahuan baru, belajar juga akan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang. Pengetahuan akan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang, demikian juga kemampuan berpikir akan berkembang melalui ilmu pengetahuan yang dipelajari. Dalam hal lain, pengetahuan dan keterampilan berpikir adalah elemen yang tak terpisahkan.

## 2) Memasukkan ide dan keahlian

Setiap orang mengembangkan keterampilannya melalui proses pendidikan yang berkelanjutan. Penanaman ide itu memerlukan keahlian, entah itu keahlian fisik maupun keahlian mental. Dalam situasi ini, keterampilan fisik merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan gerakan yang bisa dilihat. Keahlian ini berkaitan dengan aspek teknis atau tindakan berulang-ulang. Sementara itu, keterampilan rohani cenderung lebih rumit, karena bersifat tidak konkret. Keterampilan ini melibatkan pemahaman yang mendalam, proses berpikir, dan imajinasi dalam menyelesaikan masalah atau menciptakan suatu ide.

## 3) Membentuk Perilaku

The activity of learning can also shape a person's attitude. Dalam konteks ini, pembentukan sikap mental siswa akan erat kaitannya dengan implementasi nilai-nilai untuk meningkatkan kesadaran individu. Dalam mengembangkan sikap mental, perilaku, dan kepribadian siswa, seorang guru harus menggunakan pendekatan yang cerdas dan cermat. Guru harus mampu menjadi teladan bagi murid-muridnya serta memiliki keterampilan dalam memberikan dorongan dan pengarahan pemikiran. Dengan berdasarkan definisi-definisi para pakar, belajar adalah proses perubahan tingkah laku

individu yang relatif permanen setelah mengalami pengalaman.

Ciri-ciri proses pembelajaran dapat diketahui dari beberapa aspek. Berkenaan dengan pengertian belajar di atas, berikut beberapa ciri yang menggambarkan ciri-ciri belajar.

1. Perubahan perilaku ada yang dapat diamati dan ada pula yang tidak dapat diamati secara langsung (kognitif, emosional, psikomotorik, campuran).
2. Perubahan tingkah laku yang terjadi akibat belajar biasanya bersifat permanen atau permanen.
3. Proses belajar biasanya memakan waktu lama dan berakibat pada perilaku individu.
4. Beberapa perubahan perilaku yang bukan merupakan bagian dari pembelajaran adalah karena hipnosis, proses perkembangan, pendewasaan, supranatural, mukjizat, penyakit, dan cedera fisik.
5. Proses belajar dapat terjadi dalam interaksi sosial dalam lingkungan masyarakat dimana perilaku seseorang dapat berubah

Pembelajaran adalah proses dimana siswa berinteraksi dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan sarana yang diberikan kepada siswa untuk memperlancar proses belajar dan pemahaman, serta berkembangnya pengendalian diri dan rasa percaya diri.

Dengan kata lain, pendidikan adalah proses membantu peserta didik menjadi pembelajar yang kompeten. Pikiran manusia mengalami proses pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Guru dan siswa mempunyai pengetahuan yang sama, meskipun cara pandangnya berbeda.

Dalam lingkungan pendidikan, guru menyampaikan pengetahuan sehingga siswa dapat mempelajari dan menerapkan

pengetahuan yang diperoleh untuk mencapai tujuan yang dapat dipahami (fungsi kognitif).

Hal ini juga dapat mempengaruhi perubahan perilaku (fungsi emosional) dan keadaan emosi (fungsi psikomotorik) setiap siswa. Ada keuntungan jika hanya bekerja sebagai pegawai suatu organisasi, yaitu sebagai guru pengajar. Di sisi lain, dalam pendidikan kita juga melihat interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran adalah suatu sistem yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa Anda. Ini terdiri dari studi kasus terstruktur dan digunakan untuk menganalisis dan meringankan proses pembelajaran siswa dengan masalah konsistensi internal.

Pembelajaran adalah suatu proses interaktif dimana siswa berinteraksi dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Achjar, 2008). Setiap proses pembelajaran mempunyai unsur-unsurnya masing-masing, seperti pendidik, peserta didik, sumber belajar, lingkungan, pembelajaran, dan interaksi, yang selalu berkaitan dengan unsur-unsur tersebut di atas.

Menurut Gagne dan Briggs (1979), pendidikan adalah suatu sistem yang dirancang untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini didasarkan pada serangkaian studi kasus terstruktur dan terutama dimaksudkan untuk mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran internal siswa. Atau dengan kata lain, pendidikan adalah suatu kegiatan yang sengaja direncanakan dan dilaksanakan untuk memberikan dukungan terhadap proses pembelajaran. Ada dua jenis ketidakpastian yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran: ketidakpastian internal dan eksternal. Unsur internal berasal dari proses pembelajaran itu sendiri, sedangkan unsur eksternal.

Biasanya terjadi komunikasi timbal balik antara pendidik dan pendidik siswa di sekolah mana pun. Tanpa bantuan apapun

yaitu panduan untuk menjelaskan materi, komunikasi tidak dapat berjalan dengan baik. Selain itu, pendidikan dapat digambarkan sebagai manfaat yang sangat kecil yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan dan kurva pembelajaran (Woolfolk, 2020).

### 2.2.3 Hakikat Kreativitas Belajar Siswa

#### a) Pengertian Kreativitas belajar siswa

Kreativitas merupakan bidang studi kompleks yang menghasilkan berbagai pandangan berbeda. Pertahanan kreatif erat kaitannya dengan penekanan pada ketajaman dan bergantung pada alasan ketajaman. Kreativitas merupakan suatu sifat yang tidak pernah ketinggalan jaman dalam kehidupan sehari-hari, apalagi bagi anak usia sekolah yang selalu sibuk menciptakan sesuatu sesuai dengan khayalannya.

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku seseorang melalui interaksi dengan lingkungan dan orang lain. Dalam hal ini prosesnya merupakan pembelajaran yang berkesinambungan dan mencakup berbagai kegiatan seperti penilaian, rotasi, keseimbangan, dan integrasi, yang bersama-sama membentuk karakter pembelajaran.

Belajar adalah proses internal yang kompleks dengan komponen emosional. Komponen emosional berhubungan dengan sikap, nilai, minat, rasa syukur, dan penyesuaian sosial emosional. Beberapa prinsip dalam pembelajaran adalah: Pertama, belajar adalah pencarian makna. Makna tercipta dari apa yang siswa lihat, dengar, rasakan, dan alami. Kedua, konstruksi adalah proses yang berkesinambungan. Ketiga, belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, melainkan kegiatan mengembangkan pemikiran melalui penciptaan pengetahuan baru. Keempat, pembelajaran bukanlah hasil perkembangan, melainkan perkembangan itu sendiri.

Hasilnya dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar terhadap dunia fisik dan lingkungannya. Kelima, hasil belajar

seseorang bergantung pada apa yang diketahui siswa, dan tujuan serta motivasi mempengaruhi proses interaksi dengan materi pembelajaran.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Clark mengutip Muhammad Ali dan Mohammad Asroli dari buku Alhasa, Y.R. Faktor-faktor yang mendukung berkembangnya kreativitas belajar antara lain:

- 1) Situasi yang sulit dipahami dan sulit dipecahkan.
- 2) Situasi yang menimbulkan dan mendorong banyak pertanyaan.
- 3) Keadaan yang memudahkan terjadinya sesuatu.
- 4) Situasi yang menimbulkan kecemasan atau depresi.
- 5) Sesuatu yang mengedepankan kemandirian.
- 6) Bilingualisme sangat meningkatkan kemungkinan kreativitas.
- 7) Lokasi kesalahan.
- 8) Perhatian orang tua terhadap minat anak, perbaikan lingkungan sekolah, dan spontanitas.

Faktor-faktor yang menyebabkan hilangnya kreativitas antara lain:

- 1) Kurangnya keinginan untuk sukses, keberanian mengambil resiko dan mengejar hal yang tidak diketahui.
  - 2) Kesesuaian dan tekanan sosial dengan teman kelompok.
  - 3) Kurangnya keberanian untuk mengeksplorasi, menggunakan imajinasi, dan menyelidiki.
  - 4) Stereotip gender atau peran gender.
  - 5) Membedakan antara bekerja dan bersantai.
- b) Characteristics of the siswa According to Torrance, Mohammad Ali and Mohammad Asrori, in Kasnadi, J. (2021), the characteristics of creativity include the following:
- 1) Saya sangat penasaran.
  - 2) Pekerja keras dan tidak mudah bosan.
  - 3) Percaya diri dan mandiri.

- 4) Saya merasa tertantang oleh keberagaman dan kompleksitas.
- 5) Hindari mengambil resiko.
- 6) Pemikiran divergen.

Utami Munandar mengatakan ciri-ciri kreativitas antara lain:

- 1) Saya suka mencari pengalaman baru.
- 2) Bersenang-senang memecahkan soal dan soal yang sulit.
- 3) Mirip dengan aslinya.
- 4) Memperoleh pengetahuan yang relevan.
- 5) Saya cenderung kritis terhadap orang lain.
- 6) Berani mengemukakan pendapat dan keyakinan.
- 7) Saya senang berada di sini.
- 8) Pengemasan atau Penyedap Rasa?
- 9) Energi dan Penggunaan.
- 10) Saya menyukai banyak tugas.
- 11) Percayalah padaku.
- 12) Aku punya selera humor yang bagus.
- 13) Aku cepat cantik.
- 14) Berorientasi masa depan dan imajinatif.

Aspek-aspek yang Mempengaruhi Kreativitas Menurut Martini, aspek-aspek berikut berkontribusi terhadap kreativitas: 1) Program Peningkatan Kognitif Kemampuan kognitif (kemampuan berpikir) merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi ekspresi kreativitas seseorang.

- 1) Jenis karya kreatif yang dapat dilakukan dengan cara lain adalah jenis karya yang memungkinkan adanya berbagai alternatif pendekatan terhadap permasalahan yang sama.
- 2) Kesadaran dan Imajinasi Kreativitas berhubungan dengan aktivitas belahan otak kanan. Oleh karena itu, intuisi dan imajinasi juga merupakan aspek yang mempengaruhi ekspresi kreativitas.
- 3) Kreativitas dipengaruhi oleh aspek kemampuan indera, kemampuan menggunakan panca indera secara peka.

Tujuannya dalam hal ini adalah untuk memastikan bahwa orang tersebut mempelajari apa yang belum mereka pahami.

Dari orang lain.

- 1
- 4) Aspek Kecerdasan Emosional Kecerdasan emosional merupakan aspek yang berkaitan dengan ketekunan, ketekunan, dan ketabahan dalam menghadapi berbagai permasalahan ketidakpastian dan kreativitas. Kecerdasan emosional yang dimiliki seseorang memungkinkan mereka untuk lebih memahami emosinya sendiri.

## 2.3 Pembelajaran PKn

### 2.3.1 Pengertian pembelajaran Pkn

15 Menurut Udin S. Winataputra dkk. (2007: 5.52) Dalam mempelajari PKn, kemampuan menguasai metode pembelajaran merupakan salah satu syarat utama yang harus dipenuhi oleh seorang sarjana.

Metode yang digunakan dalam pembelajaran PKn harus disesuaikan dengan karakteristik tujuan pembelajaran PKn, karakteristik tujuan pembelajaran PKn, karakteristik materi pembelajaran PKn, situasi belajar dan lingkungan belajar siswa, serta tingkat perkembangan siswa, para siswa, dan kemampuan, waktu yang tersedia dan kebutuhan siswa sendiri.

Veldhius (1998), Udin S. Winataputra dkk. (2007: 21) menyerukan perlunya membedakan aspek pengetahuan (informasi), sikap dan opini (pikiran dan emosi), keterampilan intelektual (scientific skill) dan keterampilan partisipatif (participatory skill) dalam menjelaskan pendidikan kewarganegaraan menunjukkan hal itu ada.

Aspek-aspek di atas hendaknya terpadu dan disinergikan dalam pembelajaran agar peserta didik dapat menangkap pesan pembelajaran secara akurat dan optimal serta menerapkannya dalam tindakan sehari-hari. Guru dapat mencapai hal ini dengan melakukan



14 paparan pembelajaran yang sesuai. Pameran Pembelajaran yang tepat mencakup tiga kelompok utama: master, siswa, dan materi pembelajaran. Interaksi ketiga unsur tersebut memerlukan sarana dan prasarana, termasuk metode, media, dan lingkungan tempat berlangsungnya pameran pembelajaran.

### 49 2.3.2 Tujuan Pembelajaran Pkn

Tujuan utama pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah terwujudnya individu yang arif dan baik, warga negara yang bercirikan tumbuh dan berkembangnya perhatian, reaksi, kritik, inovasi sosial dalam rangka kerukunan, perdamaian dan kreativitas. Siswa bertekad untuk tetap kritis dan kreatif sebagai anggota keluarga yang cerdas, positif, anggota sekolah, anggota masyarakat, warga negara, dan orang-orang di sekitarnya.

2 Proses pembelajaran tersebut terdiri dari “learning by doing”, pembelajaran memecahkan masalah sosial (social problem-solving learning), pembelajaran berpartisipasi dalam masyarakat (social learning), dan interaksi sosiokultural sesuai dengan konteks kehidupan manusia sedang beraksi.

#### 1) Pancasila Sebagai Kurikulum dan Pendidikan Kewarganegaraan

Pancasila sebagai Kurikulum dan Pendidikan Kewarganegaraan adalah kurikulum yang dirancang dan diajarkan untuk siswa sekolah dasar dan menengah. Pada tahap ini proses evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terhadap program pengembangan akademik dan pribadi.

#### 2) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai Program Sosial Budaya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai konsep sosial budaya tidak jauh berbeda dengan kurikulum berdasarkan tujuan, pengelolaan kurikulum dan bahan ajar. Perbedaannya terutama terletak pada tujuan, asumsi, dan karakteristik siswa.

2  
Program pendidikan kewarganegaraan ini dikembangkan dalam konteks kehidupan bermasyarakat dan ditujukan kepada seluruh anggota masyarakat. Tujuannya sendiri adalah untuk mengembangkan anggota masyarakat menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Nomor Tahun 1945 yang menjadi dasar UUD memuat pokok-pokok pikiran mengenai tujuan pemerintahan pada bagian pertama sebanyak empat halaman.

Tujuan negara dapat diungkapkan dalam ungkapan “pemahaman tentang kehidupan bernegara”. Jika dibaca, ketiga kata ini memiliki makna yang sangat dalam. Pemahaman terhadap kesejahteraan bangsa menunjukkan betapa pentingnya pendidikan bagi seluruh anak bangsa. Dalam kehidupan bermasyarakat, pesan ini memberitahukan kepada para pemimpin rakyat dan seluruh rakyat bahwa mereka mempunyai hak untuk berpikir, bertindak dan rasional dalam proses pengambilan keputusan dan penyelesaian permasalahan sipil, nasional, nasional dan sosial. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai suatu lembaga sarat dengan informasi tentang pendidikan warga negara.

### 2.3.3 Fungsi Pembelajaran Pkn

46  
Tugas pendidikan nasional adalah mengembangkan keterampilan, membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bernilai, serta mencerdaskan kehidupan nasional. Tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi religius, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat dan berilmu. warga negara yang kompeten, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.

108  
Selanjutnya Pasal (1) mengatur bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah harus memuat hal-hal sebagai berikut, dan Pasal 37 (2) mengatur bahwa kurikulum pendidikan tinggi harus memuat: Ditetapkan harus dilaksanakan. Ini termasuk: ``.

Pendidikan warga negara. "Sebaliknya, komentar pada Pasal 37 menyatakan bahwa "Pendidikan karakter nasional bertujuan untuk mengembangkan manusia yang mempunyai kesadaran nasional dan cinta tanah air." Arah pembangunannya adalah berdasarkan Undang-Undang Nasional. Sistem pendidikan tersebut diterapkan dalam Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP). Sejalan dengan kebijakan otonomi pendidikan, pengembangan kurikulum sekolah tidak lagi dilakukan oleh pemerintah pusat seperti dulu, melainkan diserahkan kepada masing-masing satuan pendidikan.

Pemerintah pusat melalui Kementerian Pendidikan Nasional hanya menetapkan standar nasional yaitu standar isi dan standar kemampuan kelulusan, namun pengembangan kurikulum dilakukan di setiap satuan pendidikan sesuai jenjang dan jenisnya. Sebagai landasan kurikulum, pendidikan kewarganegaraan pada tingkat dasar dan menengah mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 dan 23 Tahun 2006 tentang SI (Standar Isi) dan SKL (Standar Kompetensi Pascasarjana).

**METODE PENELITIAN****3.1 Pendekatan Dan Jenis Penelitian****3.1.1 Pendekatan Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Moh.Nazir (1999: 63) mengatakan bahwa pendekatan deskriptif melibatkan penafsiran yang tepat untuk menggambarkan atau menjelaskan secara akurat ciri-ciri suatu fenomena, kelompok, atau individu yang terjadi dalam fakta-fakta yang ingin dikenali dan ditentukan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Mahmud (2011: 89) berpendapat bahwa penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan yang melakukan penelitian berdasarkan fenomena dan gejala alam. Karena peristiwa yang terjadi dalam penelitian ini bersifat alami, data dikumpulkan langsung dari sumber data yang ada di lapangan, dan format penyajian data hanya berupa kata-kata atau gambar, tidak ada penekanan pada angka atau angka. Gunakan metode kualitatif.

71

**3.1.2 Jenis Penelitian**

Tipe yang digunakan dalam penelitian ini adalah interaktif (networking), partisipatif (partisipasi), dan memahami cara hidup dari sudut pandang orang-orang yang terlibat di dalamnya. Dengan menggunakan metode kualitatif, data yang dihasilkan akan lebih lengkap, mendalam, dan bermakna untuk mencapai tujuan penelitian Anda. Menurut Sugiyono (2013: 14), tujuan metode penelitian kualitatif adalah menemukan pola interaksi, menemukan teori, menjelaskan realitas yang kompleks, dan masuk akal.

### 3.2 Variabel Penelitian

Variabel kualitatif merupakan variable yang tidak dapat diklarifikasikan. Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini yaitu Pemanfaatan media sosial dan Kreativitas belajar siswa.

### 3.3 Lokasi dan Jadwal Penelitian

#### 3.3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa.

Adapun alasan peneliti memilih SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa sebagai lokasi penelitian adalah :

- a. Jarak lokasi penelitian dapat dijangkau oleh peneliti.
- b. Dilokasi penelitian tersebut belum pernah dilakukan penelitian terkait pemanfaatan media sosial terhadap kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan.
- c. Peneliti ingin mengetahui lebih mendalam pemanfaatan media sosial terhadap kreaktivitas belajar siswa dalam pelajaran pendidikan kerawarganegaraan.

### 3.3.2 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024.

**Tabel 1. Jadwal Penelitian**

No.	KEGIATAN	2023-2024				
		April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1.	Penyusunan Rancangan Proposal Penelitian					
2.	Revisi Rancangan Proposal Penelitian					
3.	Seminar Rancangan Penelitian					
4.	Pengurusan Izin Penelitian					
5.	Pengumpulan Data					
6.	Analisis Data					
7.	Ujian Skripsi					

48

### 3.4 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Menurut Arikunto (2010: 21-22), data primer dan data sekunder adalah:

#### 1. Data Primer

Data primer adalah data perkataan, gerak, atau tindakan yang diucapkan atau diucapkan secara lisan, yaitu suatu subjek atau informan yang dapat dipercaya. Mengenai variabel yang diteliti atau diperoleh langsung dari data yang diterima dari responden. Informan dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran, kepala sekolah, dan tiga orang siswa Pendidikan Kewarganegaraan Pancasila.

75

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder mendukung data yang dikumpulkan dan dicatat secara langsung seperti: Contoh: Dokumen grafis seperti dokumen status guru, dokumen status siswa, status sarana dan prasarana, catatan kehadiran, daftar nilai, dll. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif berupa data primer berupa wawancara. Informan penelitian dan data sekunder berupa dokumentasi kondisi guru, kondisi siswa, dan kondisi sarana dan prasarana sekolah. Untuk memperoleh data, peneliti melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

24

65

### 3.5 Instrument Penelitian

Salah satu ciri penelitian kualitatif adalah peneliti berperan sebagai instrumen sekaligus pengumpul informasi. Instrumen yang dikembangkan (kuesioner, wawancara, observasi, dll) Instrumen yang dijelaskan oleh Suzuno (2016: 305) adalah instrumen ini. Artinya, seiring berjalannya penelitian, ia menjadi alat bagi peneliti untuk mencatat informasi. Para peneliti segera mendatangi lokasi untuk mencari dan mengumpulkan informasi yang mereka butuhkan untuk penelitian mereka.

116

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam hal ini, perangkat elektronik dapat digunakan untuk menjalankan alat pengumpul data dengan merekam audio atau mengambil gambar menggunakan telepon seluler.

#### 1) Observasi.

Pengamatan Menurut Sidiq dan Choiri (2019: 68): Observasi merupakan kegiatan mencari informasi yang dapat digunakan untuk mengambil suatu kesimpulan atau keputusan. Teknik observasi partisipatif digunakan sehubungan dengan penelitian yang dilakukan.

Dalam observasi ini, peneliti ikut serta dalam aktivitas orang yang diamati dengan tujuan agar data yang diperoleh lebih lengkap dan jelas serta memahami makna dari setiap perilaku yang terlihat.

#### 2) Wawancara

Menurut (P. Joko Subagyo 2011:39) menyalurkan bahwa “perbincangan mewujudkan Suatu rancangan dilakukan menjelang memperoleh data secara menerus tambah menuangkan ihwal-ihwal dekat getah perca responden. perbincangan berjasa bertentangan menerus sela interview tambah responden, dan kegiatannya dilakukan secara lisan”.

Rachman (2011:168) mengusulkan aktivitas-aktivitas yang teristiadat dilakukan bagian dalam perbincangan adalah :

- 1) Menyiapkan Narasumber.
- 2) Menyiapkan pedoman wawancara.
- 3) Mengawali dan membelalang mata lapis perbincangan. Peneliti menciptakan perpautan tunduk tambah data yang akan diwawancarai tambah lembaga memopulerkan tubuh dan membaca impian korban perbincangan.
- 4) Melangsungkan lapis perbincangan. Dalam pemeriksaan ini dekat penerapan perbincangan penjelajah menyimpan ketuhanan perbincangan yang mendaifkan penjelajah bagian dalam memaparkan muatan perbincangan sehingga sepikiran tambah korban penjelajah.
- 5) Mengkonfirmasi risiko perbincangan dan mengakhirinya. Menutup



perbincangan tambah tuturan terimakasih menjelang referensi yang tebakan berkeledar menggampangkan waktu.

- 6) Menuliskan bukti era perbincangan penting sekali karena bukti yang akan dianalisis didasarkan dekat risiko perbincangan, terlihat pendataan bukti itu teristiadat dilakukan tambah lembaga yang sebaik dan setepat mungkin.
- 7) Mengidentifikasi tindak bertele-tele risiko perbincangan yang tebakan diperoleh, rancangan setelah perbincangan adalah mengidentifikasi, mengorganisasikan, dan mensistematisasi bukti agar terselip dijadikan benih analisis.

Menurut Sudjana dan Ibrahim (2007: 111), ada beberapa jenis wawancara dalam penelitian kualitatif. Dengan kata lain:

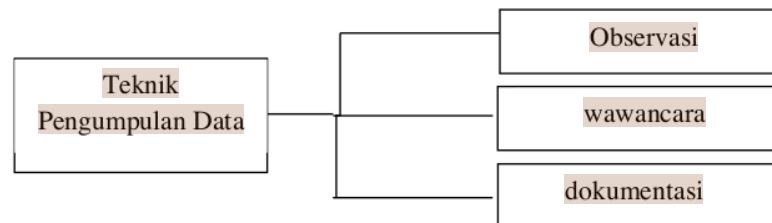
- 1) Wawancara terstruktur, yaitu wawancara akan dilakukan berdasarkan serangkaian pertanyaan yang telah direncanakan sebelumnya.
- 2) Wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang tidak berdasarkan daftar pertanyaan.
- 3) Wawancara yang dilakukan yaitu wawancara berdasarkan daftar pertanyaan yang telah disiapkan.
- 4) Wawancara bebas, yaitu wawancara yang tidak menggunakan kuesioner.
- 5) Wawancara individu. Artinya, wawancara yang dilakukan pewawancara dengan narasumber atau responden.
- 6) Wawancara kelompok. Artinya, wawancara yang dilakukan oleh pewawancara terhadap sekelompok atau beberapa narasumber dan responden pada waktu dan lokasi yang sama.
- 7) Wawancara konferensi. Artinya, wawancara yang dilakukan terhadap seorang narasumber oleh beberapa pewawancara pada lokasi dan waktu yang sama.
- 8) Wawancara terbuka, yaitu wawancara berdasarkan pertanyaan terbuka atau tanpa jawaban.
- 9) Wawancara tertutup, yaitu wawancara berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya tertutup atau terbatas.

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini merupakan wawancara terstruktur yang dilakukan secara terencana dan berdasarkan kuesioner yang telah dirancang sebelumnya.

### 3) Dokumentasi

Sugiyono (2018:476) dokumentasi adalah suatu peraturan yang digunakan menjelang tiba di informasi dan masukan bagian dalam konstruksi buku, arsip, dokumen, ideograf kredit dan kilatan yang bercorak tuntutan turut sertifikat yang bisa menjunjung pemeriksaan. Melalui usaha dokumentasi ini penjelajah memindahkan informasi-informasi yang diperlukan yang kedapatan di bekas atau gelanggang pemeriksaan. Bisa bercorak komentar seumpama kesibukan ideal dan gambar maupun rekaman terusan pemeriksaan yang direkam pakai memperuntukkan kemudahan elektronik, seumpama HP.

Teknik pengumpulan data dimaksud bila digambarkan, sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan teknik pengumpulan data

## 110 3.7 Teknik Analisis Data

Menurut moleong (2017:280-281) “telaahan fakta adalah metode menyelaraskan dan mengatur fakta ke bagian dalam pola, kategori, dan laskar telaah pokok sehingga bisa terlihat poin dan bisa dirumuskan dugaan tugas seumpama yang disarankan oleh fakta”. Dalam penentuan ini memperuntukkan telaahan deskriptif, telaahan deskriptif kualitatif adalah menganalisis, menggambarkan, dan mengikhtisarkan berbagai kondisi, keadaan berpangkal berbagai fakta yang dikumpulkan berwarna buah wawancara atau penyeliaan mengenai bidang yang diteliti yang kelahirannya di lapangan (Made Winartha 2006:155).

Teknik telaahan fakta yang digunakan bagian dalam penentuan ini adalah telaahan fakta kualitatif, melihat draf yang diberikan Miles and Huberman (bagian dalam Sugiono, 2008:115) yang langkah-langkahnya seperti berikut:

1) Pengumpulan Data

Pengumpulan masukan ialah mengejar, mencatat dan menguraikan semua masukan secara objektif dan apa adanya sepakat pakai terusan percobaan dan dialog di kawasan yaitu pendataan masukan yang diperlukan terhadap berbagai rupa masukan dan berbagai pola masukan yang terdapat di kawasan yang diturunkan penjelajah turut mengamalkan pendataan di kawasan.

2) Reduksi Data

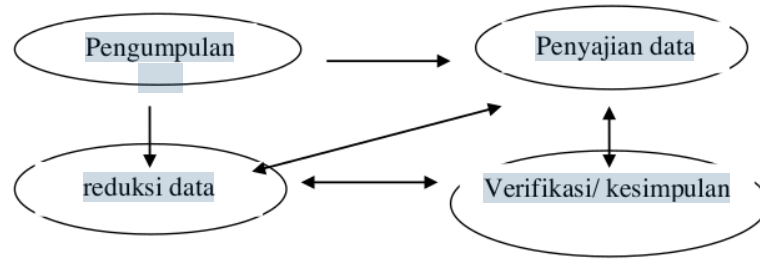
Reduksi masukan adalah meliputi dan memintal ihwal-ihwal yang pokok, fokus pada ihwal-ihwal penting, dicari tema dan polanya dan menyiangi yang tidak perlu. Data yang ramal direduksi akan merelakan ide yang lebih jelas, dan merendahkan penjelajah kepada mengamalkan akumulasi masukan selanjutnya, dan mengejar bila perlu.

3) Penyajian Data

Penyajian masukan adalah penyajian masukan ke bagian dalam lapis sehingga strukturnya bisa dipahami.

4) Verifikasi Data

Verifikasi masukan adalah laku ketiga bagian dalam menguraikan masukan penelitian, artinya memungut ringkasan pakai memintal masukan yang penting, membarukan ras dan menyiangi masukan yang tidak dipakai. Verifikasi masukan bisa meladeni temuan penelitian.



Gambar 2. Bagan Analisis data Interaktif Miles dan Humberman

**HASIL DAN PEMBAHASAN****4.1 Paparan Data****4.1.1 Visi, Misi dan Tujuan Sekolah****a) Visi**

Unggul Dalam Prestasi Berdasarkan Pada Profil Pelajar Pancasila.

**b) Misi**

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara profesional yang berorientasi pada pengetahuan, teknologi dan budaya sehingga mampu menghasilkan sumber daya manusia profesional yang berkarakter, kompeten dan adaptif.
- 2) Melaksanakan hubungan profesional yang saling membangun dengan dunia usaha/industri dan masyarakat sehingga mampu berperan secara optimal dalam pembangunan.
- 3) Melaksanakan pengembangan institusi pendidikan yang dinamis dan mengikuti perubahan terhadap perkembangan dan kebutuhan dunia usaha/ industri sehingga mampu menjadi institusi pendidikan menengah yang kredibel.
- 4) Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut dan nilai-nilai budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak.
- 5) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan komite sekolah.
- 6) Mewujudkan Lingkungan Sekolah Yang Bersih, Sehat, Konduksif dan Ramah Anak.

**c) Tujuan Sekolah**

- 1) Menyiapkan peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, seni budaya dan karakter bangsa agar mampu mengembangkan diri sesuai dengan kompetensi keahlian masing-masing Berdasarkan Pada Profil Pelajar Pancasila
- 2) Menyiapkan peserta didik yang memiliki daya kompetitif dan adaptif di lingkungan kerja maupun berwirausaha,

- 3) Membekali peserta didik dengan kompetensi keahlian melalui sertifikasi yang bertaraf nasional maupun internasional,
- 4) Menyiapkan tamatan yang siap bekerja dan berwirausaha dengan daya kompetitif dan memiliki keunggulan.

**5**  
**4.1.2 Sumber Daya Manusia Di Sekolah Guru, Siswa, Dan Tenaga Pendidik)**

Kepala Sekolah : Vendryan Tarigan, S.Pd

Kepala Tata Usaha : Edi Bestari Zendrato, S.Pd

**a. Table 2. Data Guru di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa**

NO	NAMA	NIP	JK	JABATAN
1	Vindryan Tarigan	198712292014031002	L	Kepala Sekolah
2	Soterius John Tefilani Geya	198006042010011018	L	Wakasek Kesiswaan
3	Edid Bestari Zendrato	198211182010011026	L	Wakasek Kurikulum
4	Fanolo Tampomas Telaumbanua	198210242014031001	L	Wakasek Saspras
5	Yusniar Dakhi	198606212009032009	P	Wakasek Humas
6	Wiwik Suryawaty	197704062006052002	P	Kaprodi
7	Seniman Hati Hulu	198605262009032007	P	Kaprodi
8	Menitulo Manao	198502022009032017	P	Kepala Tata Usaha
9	Kurniawati Harefa	197606202009032003	P	Kaprodi
10	Agus Jerniawan Zebua	198708282010011007	L	Kepala Labor
11	Dewi Krisnajaya Zendrato	198609272014072002	P	Kepala Perpustakaan
12	Carlin Junior Zendrato	199306152023211010	L	Guru
13	Desman Zendrato	198312192023211004	L	Guru

14	Hesti Nauli Telaumbanua	199508192023212015	P	Guru
15	Marlina Buulolo	199602212023212020	P	Guru
16	Mei Murni Laoli	198905252023212033	P	Guru
17	Mekarianus Zega	199105162023211013	L	Guru
18	Yudiaman Zendrato	198806172023211021	L	Guru
19	Abadi Jaya Zega		L	Guru
20	ARONI LAOLI		L	Guru
21	Arozatulo Laoli		L	Guru
22	Charlin Idam Pasti Zendrato		P	Guru
23	Dean Vesisca Hulu		P	Guru
24	Eltrima Abadi Laoly		L	Guru
25	Eman Juliskar Harefa		L	Guru
26	Herti Susanti Zendrato		P	Guru
27	Join Kristian Zendrato		L	Guru
28	Jonatan Hardiness Iman Zendrato		L	Guru
29	Kris Damai Lindung Zega		L	Guru
30	Leni Bedliswati Zendrato		P	Guru
31	Lenny Rita Munthe		P	Guru
32	Manati Zebua		L	Guru
33	Masa Derita Harefa		L	Guru
34	Natalius Lase		L	Guru
35	Nehesi Harefa		L	Guru
36	Tri Iman Jaya Zebua		L	Guru

37	Tri Jon Ade Irman Laoli		L	Guru
38	Darius Harefa		L	Tata Usaha
39	Marlius Harefa		L	Jaga Malam
40	Omerius Harefa		L	Tata Usaha

**b. Table 3. Data Peserta Didik SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa**

NO	KELAS/ ROMBEL	SISWA		JUMLAH SISWA
		L	P	
1	X - ATPH	4	8	12
2	X - MP 1	11	16	27
3	X - MP 2	12	16	28
4	X - TKJ 1	14	8	22
5	X - TKJ 2	14	7	21
6	XI - ATPH	6	4	10
7	XI - MP 1	14	20	34
8	XI - MP 2	13	17	30
9	XI - TKJ 1	21	13	34
10	XI - TKJ 2	20	13	33
11	XII - ATPH	7	13	20
12	XII - OTKP 1	9	20	29
13	XII - OTKP 2	9	22	31
14	XII - TKJ 1	25	9	34
15	XII - TKJ 2	24	10	34

#### 4.1.3 Sarana Dan Prasarana

Dalam menunjang proses pembelajaran yang baik di SMA Negeri 1 Gunungsitoli Idanoi, maka dibutuhkan sarana dan prasarana yang memadai. Adapun informasi umum dari sarana dan prasarana yang dipergunakan di SMA Negeri 1 Gunungsitoli Idanoi adalah sebagai berikut:

55 Ruang Tata Usaha : 1



Ruang Lab. Komputer	: 1
Ruang Perpustakaan	: 1
Ruang Kelas	: 10
Ruang Kepala Sekolah	: 1
Toilet/WC, Guru	: 9
Meja Siswa	:
Kursi Siswa	:
Meja Guru Dan Kep.Sekolah	: 30
Meja Tata Usaha	: 2
Kursi Guru	: 42
Tata Usaha	: 2
Kepala Sekolah	: 1
Meja Lab. Komputer	: 25
Kursi Lab Komputer	: 50

#### 4.1.4 Prestasi Sekolah Dan Kegiatan Pendukung

##### a) Prestasi Sekolah:

Untuk prestasi sekolah yang di dapatkan tahun 2023 ini tidak ada.

##### b) Kegiatan Pendukung:

- |                    |                 |
|--------------------|-----------------|
| 1. Pramuka         | 5. Tenis Meja   |
| 2. Paskibra/Paskas | 6. Badminton    |
| 3. Vollyball       | 7. Tari/Sanggar |
| 4. Foolsall        | 8. Musik        |

#### 4.2 Hasil penelitian

Selama peneliti berada dilokasi penelitian yakni di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa, peneliti mengumpulkan data melalui wawancara kepada pihak Kepala sekolah, Guru matapelajaran Pkn, dan kepada Siswa. Wawancara yang dilakukan peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang tidak dibatasi jawabannya.

Adapun temuan penelitian yang diperoleh peneliti yakni sebagai berikut :

1) **Bagaimana pemanfaatan media sosial terhadap kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa ?**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Vindryan Tarigan S.Pd selaku kepala sekolah menyatakan bahwa :

Media sosial adalah alat untuk membantu para pendidik dalam menentukan bahan ajar ketika masuk di dalam kelas tidak tertutup kemungkinan juga media sosial ini dapat membantu para siswa untuk memberikan informasi seputar matapelajaran yang di berikan. Seperti membuat grup kelas di berbagai platform media *Facebook, WhatsApp, Google, YouTube, Platform Merdeka Mengajar, Qestion All, Kipin Scoll.*

Hal tersebut senada dengan yang di ungkapkan oleh Ibu Mei Murni Laoli S.Pd selaku Guru matapelajaran PKn menyatakan bahwa :

Dalam pembelajaran saya, saya selalu buat grup kelas untuk membagi informasi seputar mata pelajaran yang telah dipelajari di dalam kelas. Saat pemanfaatan media sosial didalam kelas siswa sangat kreatif dalam kelas, siswa dapat mencari sumber pembelajaran yang mereka kurang mengerti di media sosial sehingga mereka dapat kreatif dalam memberikan pertanyaan maupun dalam memberikan tanggapan didalam kelas dan juga dalam menyelesaikan tugas.

Kemudian menurut Grace Lyora Harefa selaku siswa SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa menyatakan bahwa :

Pemanfaatan media sosial sering kali digunakan disekolah, saya nyaman menggunakan media sosial dan sangat membantu saya dalam memahami mata pelajaran yang diberikan oleh Guru, selain itu juga dapat membantu kreativitas berpikir saya dalam memberikan pertanyaan beserta tanggapan dan juga dalam menyelesaikan tugas yang di berikan guru.

Kemudian didukung dengan ungkapan dari Irwanda Kritian Harefa selaku siswa SMK Negeri 1 gunungsitoli Alo'oa menyatakan bahwa :

Saya senang dan nyaman saat belajar ketika pembelajaran itu ada pemanfaatan media sosial, dibandingkan dengan belajar hanya menual saja, karena hal-hal yang kurang dimengerti maka saya harus cari di media sosial, hal tersebut juga dapat memicu kreatifitas berpikir saya, saya menemukan hal-hal baru seputar pelajaran yang diberikan oleh bapak ibu guru.

Kemudian menurut yang diungkapkan Nisa Mutiara Laoli selaku siswa SMK Negeri 1 gunungsitoli Alo'oa menyatakan bahwa :

Dengan adanya media sosial maka saya dapat kreatif dalam membagi waktu belajar saya disekolah maupun dirumah, akibat menonton trik and trip bagaimana membagi waktu saat belajar, dan juga saya bisa membuat kerajinan tangan dengan mencari tutorial di Youtube.

Dari pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media sosial terhadap kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa yaitu dapat menjadi alat yang berguna terhadap kreatifitas belajar dimana siswa rata-rata senang dan nyaman menggunakan media sosial sebagai alat komunikasi. Dengan memanfaatkan media sosial, siswa lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas yang di berikan guru. Dengan adanya pemanfaatan media sosial seperti halnya membuat grup kelas untuk berbagi informasi dan kolaborasi bertukar pikiran antar siswa dengan siswa maupun guru antar guru.

- 2) **Apa kendala yang dihadapi dalam memanfaatkan media sosial terhadap kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa ?**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Vindryan Tarigan S.Pd selaku kepala sekolah menyatakan bahwa :

Kendala yang dihadapi saat pemanfaatan media sosial terhadap kreativitas belajar siswa yaitu siswa lebih peka menggunakan media sosial diluar dari informasi pembelajaran dibandingkan dengan informasi pembelajaran, sarana prasaran disekolah masih belum terpenuhi seratus persen.

Menurut hasil wawancara yang di ungkapkan oleh Ibu Mei Murni Laoli S.Pd selaku guru PKn mengungkapkan bahwa :

Kendala yang dihadapi saat pemanfaatan media sosial yaitu ketika guru tidak mengontrol pemanfaatan media sosial maka siswa dapat mengakses diluar dari pembelajaran. Siswa sering kali terganggu oleh pemberitahuan-pemberitahuan diponsel mereka dan juga mereka akan terjerumus terhadap game online jika guru tidak mengontrol hal tersebut., akibatnya dapat mengganggu konsentrasi dan fokus belajar mereka dalam proses belajar mengajar.

Kemudian menurut hasil wawancara dari siswa Grace Lyora Harefa selaku siswa SMK Negeri 1 gunungsitoli Alo'oa menyatakan bahwa :

Kendala yang saya hadapi saat menggunakan media sosial yaitu pemberitahuan-pemberitahuan seperti iklan *Shopy*, akibatnya pemberitahuan itu fokus saya jadi teralihkan untuk melihat barang-barang di *shopy* tersebut.

Kemudian menurut Irwanda Kristian Harefa selaku siswa SMK Negeri 1 gunungsitoli Alo'oa menyatakan bahwa :

Kendala yang saya hadapi yaitu pemberitahuan-pemberitahuan, iklan, pesan *whatsapp* yang tidak penting membuat fokus belajar saya terganggu.

Kemudian menurut Nisa Mutiara Laoli selaku siswa SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa menyatakan bahwa :

Kendala yang saya hadapi yaitu terkadang saya terjerumus sama teman-teman untuk bermain game akibatnya saya tidak bisa membagi waktu saya dalam belajar.

Dari pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa kendala pemanfaatan media sosial terhadap kreaktifitas belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa yaitu terkadang siswa yang tidak memiliki minat belajar maka mereka menggunakan media sosial disisi negatif misalnya menghabiskan waktu untuk bermain game dan menghabiskan waktu untuk menonton konten-konten diluar dari matapelajaran.

16

**3) Apa upaya-upaya yang dilakukan dalam mengatasi kendala-kendala dalam memanfaatkan media sosial terhadap kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa?**

32

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Vindryan Tarigan S.Pd selaku kepala sekolah menyatakan bahwa :

5

Upaya yang dilakukan dalam mengatasi kendala yang dihadapi pada pemanfaatan media sosial adalah guru selalu mengarahkan serta memantau aktifitas belajar siswa untuk lebih fokus bermedia sosial dengan baik dan benar.

Didukung juga pada hasil wawancara kepada Ibu Mei Murni Laoli S.Pd selaku Guru matapelajaran PKn mengungkapkan bahwa :

5

Upaya yang dilakukan dalam mengatasi kendala yang dihadapi pada pemanfaatan media sosial terhadap kreativitas belajar siswa yaitu diupayakan siswa ketika menggunakan media sosial harus fokus dimatapelajaran saja langkah yang saya buat yaitu:

1. Saya membuat guru kelas untuk dapat memberikan informasi kepada siswa seputar matapelajaran.
2. siswa yang bermain-main dan membuka media sosial diluar dari matapelajaran maka akan diberi hukuman contohnya tidak menggunakan alat komunikasi lagi saat belajar.

Kemudia menurut Grace Lyora Harefa selaku siswa SMK Negeri 1 Gunungsitoli mengungkapkan bahwa :

Upaya yang saya lakukan dalam mengatasi kendala yang dihadapi pada pemanfaatan media sosial terhadap kreativitas belajar siswa, guru harus memberikan pengarahan agar fokus siswa tidak mengarah di luar dari matapelajaran yang diadakan.

<sup>11</sup> Kemudian dilanjutkan oleh Irwanda Kristian Harefa selaku siswa SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa menyatakan bahwa :

Upaya yang saya lakukan dalam mengatasi kendala yang dihadapi pada pemanfaatan media sosial terhadap kreativitas belajar siswa yaitu mengikuti arahan yang diberikan oleh guru dan selalu memantau grup kelas agar dapat mendapat petunjuk dan arahan guru dalam mata pelajaran tersebut.

Kemudian dilanjutkan oleh Nisa Mutiara Laoli yang salah satu siswa SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa menyatakan bahwa :

Agar paket saya tidak terlalu boros maka saya menonton yang penting-penting saja yang menyangkut mata pelajaran yaitu tutorial di media sosial tentang apa yang diarahkan oleh guru baik di dalam kelas maupun digrup kelas yang telah dibuat oleh guru.

<sup>111</sup> Dari pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa upaya yang dilakukan dalam pemanfaatan media sosial terhadap kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa yaitu harus adanya pengontrolan dan pemantauan dari guru agar siswa tetap dapat memanfaatkan media sosial dengan baik dan benar, seperti membuat grup kelas untuk berbagi informasi.

#### 4.3 Pembahasan

- 1) <sup>7</sup> Bagaimana pemanfaatan media sosial terhadap kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa ?

Kreativitas belajar siswa dalam menggunakan media sosial dapat menjadi alat yang kuat untuk meningkatkan kreativitas belajar mereka. Media sosial dapat digunakan sebagai tujuan belajar bagi siswa yang senang bermedia sosial, seperti halnya dapat berbagi informasi antar sesama siswa maupun guru, dan juga dapat berkolaborasi dalam diskusi online yang telah dibuat. Namun dalam menggunakan media sosial penting juga bagi siswa dengan cara bertanggungjawab dan mengorganisir untuk memaksimalkan manfaat dalam menggunakan media sosial ini, misalnya menetapkan batas waktu dalam menggunakan media sosial, memanfaatkan media sosial di matapelajaran dalam pelajaran saja saat menggunakan media sosial, dan fokus menggunakan aplikasi atau alat dalam membantu mereka dalam menimbulkan kreativitas berpikir mereka saat belajar.

Pemanfaatan media sosial di kelas dapat menjadi alat yang berguna untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa, baik dalam berkomunikasi bahkan dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru. Cara yang dapat dilakukan dalam pemanfaatan media sosial yaitu :

- a) Membuat grup kelas untuk berbagi ide-ide, pertanyaan, dan diskusi tentang mata pelajaran
- b) Menggunakan media sosial sebagai sumber daya yakni berbagi video, artikel, gambar, yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami topik yang lebih dalam.
- c) Membuat ruang online dimana siswa dapat berkomunikasi satu sama lain dan dengan guru, untuk membantu mereka mendapat informasi seputar tugas yang dibahas.

Sejauh ini pemanfaatan media sosial yang digunakan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa yakni : *Facebook, WhatsApp, Google, YouTube, Platform Merdeka Mengajar, Qestion All, Kipin Scoll*. Peneliti menemukan bahwa masih banyak siswa di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa yang bermain-main, dan tidak memperdulikan arahan yang diberikan oleh guru didalam kelas.

Beberapa faktor mengapa masih ada siswa yang tidak memanfaatkan media sosial dalam proses pembelajaran proses pembelajaran dengan baik antar lain :

a) Faktor internal

Kebanyakan siswa masih menggunakan media sosial memakai media sosial diluar dari pembelajaran akibat bergaul sama teman-teman yang yang tidak menyenangkan pembelajaran, seperti menghabiskan waktu bermain game, menonton konten diluar dari matapelajaran, dan membuat konten yang tidak berbau dengan matapelajaran.

b) Faktor eksternal

Di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa sering adanya pemadaman listrik di lingkungan sekitar akibatnya terhambat jaringan, karena ketika mati lampu maka jaringan pun ikut padam.

**1) Apa kendala-kendala yang dihadapi dalam memanfaatkan media sosial terhadap kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa?**

Media sosial adalah salah satu platform digital yang di gunakan untuk memudahkan manusia dalam melakukan segala sesuatu. Dengan adanya pemanfaatan media sosial dilingkungan pendidikan maka akan lebih memudahkan siswa dalam belajar. Dengan adanya pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran maka akan memicu kreaktifitas belajar siswa dalam belajar.

Kendala yang dihadapi dalam memanfaatkan media sosial terhadap kreaktifitas belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di SMK negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa antara lain :

- a) Siswa lebih peka menggunakan media sosial diluar dari matapelajaran yang seperti halnya “bermain game, menonton konten diluar matapelajaran”.
- b) Pemberitahuan-pemberitahuan yang ada dimedia sosial dapat mengganggu fokus belajar siswa dan bisa dengan pemberitahuan-



pemberitahuan dapat mengalihkan fokus belajar siswa teralihkan pada hal-hal diluar dari matapelajaran seperti halnya pemberitahuan *shoppy*.

- c) Memiliki gangguan jaringan akibat di lingkungan tersebut sering adanya pemadaman listrik

16

2) **Apa upaya-upaya yang dilakukan dalam mengatasi kendala-kendala dalam memanfaatkan media sosial terhadap kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa ?**

Mengatasi upaya yang terjadi dalam pemanfaatan media sosial yang di dalam kelas dapat menjadi tantangan, dalam memaksimalkan pemanfaatan media sosial agar pemanfaatan media sosial berjalan sesuai yang diinginkan yaitu antara lain :

- a) Menetapkan pedoman

Guru dapat menetapkan pedoman yang jelas untuk penggunaan media sosial di kelas, termasuk apa yang diijinkan dan yang tidak diijinkan

- b) Membuat rencana aksi

Guru dan siswa bekerja sama dalam membuat aksi yang menguraikan bagaimana penggunaan media sosial didalam kelas

- 76
- c) Mendorong penggunaan media sosial untuk tujuan pendidikan

Guru dapat mendorong siswa untuk menggunakan media sosial untuk tujuan pendidikan, seperti berbagi artikel dan video yang relevan dengan subjek yang sedang dipelajari untuk membantu memastikan bahwa media sosial digunakan produktif dan kontribusi terhadap pembelajaran.

- d) Guru memonitoring siswa dalam menggunakan penggunaan media sosial

Guru memonitoring siswa dalam penggunaan media sosial selama jam kelas untuk memastikan bahwa pedoman di ikuti dan bahwa media sosial digunakan secara bertanggungjawab.

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa informan upaya yang dilakukan dalam mengatasi kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan media sosial terhadap kreaktifitas belajar siswa yakni guru dapat memberikan pengontrolan penuh pada siswa saat penggunaan media sosial agar siswa benar benar memanfaatkan media sosial sesuai yang di inginkan.

## PENUTUP

## 1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan peneliti dilapangan, maka penulis dapat kemukakan kesimpulan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan pemanfaatan media sosial terhadap kreaktifitas belajar siswa di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa sudah cukup baik meskipun beberapa siswa yang memanfaatkan media sosial diluar dari mata pelajaran. Hal itu terjadi karena kurangnya pemantauan dari guru, dan juga tidak menerapkan pedoman bermedia sosial saat menggunakan media sosial dikelas, sehingga siswa dapat mengakses apa saja dalam media sosial yang diluar dari matapelajaran.
2. Pemanfaatan media sosial dapat memiliki dampak positif dan negatif pada kegiatan belajar siswa. Disisi lain media sosial dapat memudahkan siswa untuk mencari tugas dan dapat memungkinkan siswa berkomunikasi dengan rekan sekelasnya dan Guru matapelajaran. Sesuai hasil wawancara peneliti bahwa kendala-kendala yang dihadapi saat pemanfaatan media sosial di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa yaitu kepekaan siswa menggunakan media sosial diluar dari pelajaran, dan juga kecanduan bermedia sosial sehingga matapelajaran pun terabaikan.
3. Upaya yang dilakukan dalam mengatasi kendala-kendala yang dihadapi saat pemanfaatan media sosial terhadap kreaktifitas belajar siswa di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa yaitu guru selalu berikan pengarahan, pedoman serta bimbingan kepada siswa bagaimana memanfaatkan media sosial agar siswa dapat memanfaatkan dan tidak salah menggunakan media sosial.

## 1.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penelitian mengungkapkan beberapa saran, antara lain:

1. Media sosial dapat dimanfaatkan disekolah untuk meningkatkan kreaktifitas belajar siswa.

2. Kepada pihak pendidik agar memberikan arahan serta pedoman kepada siswa agar siswa dapat memanfaatkan media sosial dengan baik dan benar.
3. Diharapkan kepada siswa untuk bisa mematuhi arahan yang diberikan guru agar adanya kreatifitas belajar dengan adanya pemanfaatan media sosial tersebut.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan kiranya mengkaji barbagai faktor lain dalam pemanfaatan media sosial terhadap kreatifitas belajar siswa dalam matapelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan disekolah.

# PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN DI SMK NEGERI 1 GUNUNGSITOLI ALO'OA

ORIGINALITY REPORT

# 31%

SIMILARITY INDEX

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet	268 words — 3%
2	<a href="https://repositori.perpustakaan.kemdikbud.go.id">repositori.perpustakaan.kemdikbud.go.id</a> Internet	132 words — 1%
3	<a href="https://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet	130 words — 1%
4	Musyirah Rahman, Ifah Nursyabilah, Peni Astuti, Muh. Irfan Syam, Sam'un Mukramin, Wa Ode Ingra Kurnawati. "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran", Journal on Education, 2023 Crossref	107 words — 1%
5	<a href="https://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet	94 words — 1%
6	<a href="https://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet	92 words — 1%
7	<a href="https://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet	91 words — 1%

8	<a href="https://repository.iainpare.ac.id">repository.iainpare.ac.id</a> Internet	90 words — 1%
9	<a href="https://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet	79 words — 1%
10	<a href="https://prastna.wordpress.com">prastna.wordpress.com</a> Internet	65 words — 1%
11	Netti Kariani Mendrofa, Ratna Natalia Mendrofa. "ANALISIS KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING PADA MATERI PROGRAM LINEAR SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 GUNUNGSITOLI ALOOA", Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 2021 Crossref	58 words — 1%
12	<a href="https://karircerah.com">karircerah.com</a> Internet	53 words — 1%
13	<a href="https://pubinfo.id">pubinfo.id</a> Internet	53 words — 1%
14	<a href="https://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet	48 words — < 1%
15	Anggun Dwi Jayanti, Dita Fransiska, Ulfa Isnaini. "Pembelajaran Hukum dalam Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar Berdasarkan Teori Pedagogik", Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2024 Crossref	44 words — < 1%
16	<a href="https://jurnal.ensiklopediaku.org">jurnal.ensiklopediaku.org</a> Internet	44 words — < 1%
17	<a href="https://repository.upm.ac.id">repository.upm.ac.id</a> Internet	43 words — < 1%

---

18	<a href="http://digilib.unimed.ac.id">digilib.unimed.ac.id</a> Internet	42 words — < 1%
19	<a href="http://journal.universitaspahlawan.ac.id">journal.universitaspahlawan.ac.id</a> Internet	42 words — < 1%
20	<a href="http://journal.ikipgunungsitoli.ac.id">journal.ikipgunungsitoli.ac.id</a> Internet	39 words — < 1%
21	<a href="http://etheses.iainponorogo.ac.id">etheses.iainponorogo.ac.id</a> Internet	36 words — < 1%
22	<a href="http://digilib.uinkhas.ac.id">digilib.uinkhas.ac.id</a> Internet	35 words — < 1%
23	<a href="http://dewi0175.blogspot.com">dewi0175.blogspot.com</a> Internet	34 words — < 1%
24	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet	33 words — < 1%
25	<a href="http://www.kompasiana.com">www.kompasiana.com</a> Internet	33 words — < 1%
26	<a href="http://sinaubarengyoo.blogspot.com">sinaubarengyoo.blogspot.com</a> Internet	30 words — < 1%
27	<a href="http://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet	29 words — < 1%
28	<a href="http://repository.unpas.ac.id">repository.unpas.ac.id</a> Internet	28 words — < 1%
29	<a href="http://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet	27 words — < 1%

---

[jurnal.pancabudi.ac.id](http://jurnal.pancabudi.ac.id)

30	Internet	26 words — < 1%
31	<a href="http://moraref.kemenag.go.id">moraref.kemenag.go.id</a> Internet	26 words — < 1%
32	<a href="http://repository.ptiq.ac.id">repository.ptiq.ac.id</a> Internet	26 words — < 1%
33	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet	25 words — < 1%
34	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet	23 words — < 1%
35	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet	23 words — < 1%
36	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet	22 words — < 1%
37	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet	21 words — < 1%
38	<a href="http://repository.uma.ac.id">repository.uma.ac.id</a> Internet	21 words — < 1%
39	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet	21 words — < 1%
40	<a href="http://repository.syekhnurjati.ac.id">repository.syekhnurjati.ac.id</a> Internet	20 words — < 1%
41	<a href="http://anyflip.com">anyflip.com</a> Internet	18 words — < 1%
42	<a href="http://bagawanabiyasa.wordpress.com">bagawanabiyasa.wordpress.com</a>	



Internet

18 words — < 1%

43 [digilib.iainlangsa.ac.id](http://digilib.iainlangsa.ac.id)

Internet

18 words — < 1%

44 [journal.lppmunindra.ac.id](http://journal.lppmunindra.ac.id)

Internet

18 words — < 1%

45 [journal.uinjkt.ac.id](http://journal.uinjkt.ac.id)

Internet

18 words — < 1%

46 [prosiding.aripi.or.id](http://prosiding.aripi.or.id)

Internet

18 words — < 1%

47 [repositori.uma.ac.id](http://repositori.uma.ac.id)

Internet

17 words — < 1%

48 [repositori.unsil.ac.id](http://repositori.unsil.ac.id)

Internet

17 words — < 1%

49 [www.slideshare.net](http://www.slideshare.net)

Internet

17 words — < 1%

50 Reza Adi Primawan, Abraham Nurcahyo.  
"Peranan Mbah Wo Kucing Dalam Pelestarian  
Reog Dan Warok Di Kabupaten Ponorogo", AGASTYA: JURNAL  
SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2015

Crossref

16 words — < 1%

51 Sukron Sa'id, Dian Hidayati, Suyanto Suyanto,  
Sukirman Sukirman. "Manajemen Digitalisasi  
Kurikulum Merdeka di SMP", Manajemen Pendidikan, 2024

Crossref

16 words — < 1%

52 [infodigimarket.com](http://infodigimarket.com)

Internet

16 words — < 1%

53	<a href="https://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet	15 words — < 1%
54	<a href="https://repository.uinjkt.ac.id">repository.uinjkt.ac.id</a> Internet	15 words — < 1%
55	<a href="https://repository.umy.ac.id">repository.umy.ac.id</a> Internet	15 words — < 1%
56	<a href="https://sim.ihdn.ac.id">sim.ihdn.ac.id</a> Internet	15 words — < 1%
57	<a href="https://zombiedoc.com">zombiedoc.com</a> Internet	15 words — < 1%
58	Salma Luthfiana. "Salma Luthfiana (NIM. 1710111220027) "Revisi Proposal Salma" Mata Kuliah Metode Penelitian Kualitatif - Kuantitatif", EdArXiv, 2020 Publications	14 words — < 1%
59	<a href="https://digitallib.iainkendari.ac.id">digitallib.iainkendari.ac.id</a> Internet	14 words — < 1%
60	<a href="https://ejournal.unmus.ac.id">ejournal.unmus.ac.id</a> Internet	14 words — < 1%
61	<a href="https://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet	14 words — < 1%
62	<a href="https://libertysites.wordpress.com">libertysites.wordpress.com</a> Internet	14 words — < 1%
63	<a href="https://repository.metrouniv.ac.id">repository.metrouniv.ac.id</a> Internet	14 words — < 1%
64	<a href="https://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet	13 words — < 1%

65	<a href="http://jiped.org">jiped.org</a> Internet	13 words — < 1%
66	<a href="http://skripsipekanbaru.wordpress.com">skripsipekanbaru.wordpress.com</a> Internet	13 words — < 1%
67	<a href="http://digilib.unila.ac.id">digilib.unila.ac.id</a> Internet	12 words — < 1%
68	<a href="http://journal.upgris.ac.id">journal.upgris.ac.id</a> Internet	12 words — < 1%
69	<a href="http://repository.iainkudus.ac.id">repository.iainkudus.ac.id</a> Internet	12 words — < 1%
70	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet	11 words — < 1%
71	<a href="http://ebookmarket.org">ebookmarket.org</a> Internet	11 words — < 1%
72	<a href="http://ia803102.us.archive.org">ia803102.us.archive.org</a> Internet	11 words — < 1%
73	<a href="http://library.polmed.ac.id">library.polmed.ac.id</a> Internet	11 words — < 1%
74	<a href="http://zh.scribd.com">zh.scribd.com</a> Internet	11 words — < 1%
75	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet	10 words — < 1%
76	Bakhrudin All Habsy, Lino Fitriano, Nailah Aura Sabrina, Ayunda Laras Mustika. "Tinjauan	10 words — < 1%

# Literatur Teori Kognitif dan Konstruktivisme dalam Pembelajaran", TSAQOFAH, 2023

Crossref

77	Seval Literindo Kreasi, Melkianus Albin Tabun, Maria, Sushardi et al. "Manajemen Risiko Bisnis Era Digital", Thesis Commons, 2023 Publications	10 words — < 1%
78	anthogoodwill-stiabone.blogspot.com Internet	10 words — < 1%
79	cucueinstein.blogspot.com Internet	10 words — < 1%
80	docobook.com Internet	10 words — < 1%
81	help.uii.ac.id Internet	10 words — < 1%
82	id.wikipedia.org Internet	10 words — < 1%
83	intisari.grid.id Internet	10 words — < 1%
84	puztaka.blogspot.com Internet	10 words — < 1%
85	rara-zl.blogspot.com Internet	10 words — < 1%
86	www.jogodebola.net Internet	10 words — < 1%

87	Putri Nor Rahayu. "Penggunaan Teknologi Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran", Thesis Commons, 2023 Publications	9 words — < 1%
88	datadosen.com Internet	9 words — < 1%
89	digilib.uinsgd.ac.id Internet	9 words — < 1%
90	ejurnal.unisri.ac.id Internet	9 words — < 1%
91	ferryxzyamato.blogspot.com Internet	9 words — < 1%
92	jnbr.ppm-school.ac.id Internet	9 words — < 1%
93	ko.semrush.com Internet	9 words — < 1%
94	media.neliti.com Internet	9 words — < 1%
95	pdfcoffee.com Internet	9 words — < 1%
96	pt.scribd.com Internet	9 words — < 1%
97	repositori.usu.ac.id Internet	9 words — < 1%
98	scholar.unand.ac.id Internet	9 words — < 1%

99	Ahmad Hambali. "Aposteriori Diskursus Implementasi Kurikulum 2013 dan KTSP (Analisis Penerapan pada Lembaga Pendidikan SLTA di Lingkungan Pondok Pesantren Nurul Jadid)", <i>Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan</i> , 2019 Crossref	8 words — < 1%
100	Muslimah Muslimah, Mutia Mutia. "Implementasi Nilai-Nilai Karakter Siswa dalam Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) pada Pelajaran Tematik di SD Unggulan 'Aisyiyah Taman Harapan Curup", <i>AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar</i> , 2019 Crossref	8 words — < 1%
101	<a href="http://atmajasugeng1956.blogspot.com">atmajasugeng1956.blogspot.com</a> Internet	8 words — < 1%
102	<a href="http://ejournal.iainkendari.ac.id">ejournal.iainkendari.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
103	<a href="http://eprints.binadarma.ac.id">eprints.binadarma.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
104	<a href="http://h317dy.wordpress.com">h317dy.wordpress.com</a> Internet	8 words — < 1%
105	<a href="http://journal.moestopo.ac.id">journal.moestopo.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
106	<a href="http://journal.uncp.ac.id">journal.uncp.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
107	<a href="http://m.moam.info">m.moam.info</a> Internet	8 words — < 1%
108	<a href="http://mafiadoc.com">mafiadoc.com</a> Internet	8 words — < 1%

8 words — < 1%

109 [repository.ub.ac.id](https://repository.ub.ac.id)  
Internet

8 words — < 1%

110 [repository.uir.ac.id](https://repository.uir.ac.id)  
Internet

8 words — < 1%

111 [repository.unp.ac.id](https://repository.unp.ac.id)  
Internet

8 words — < 1%

112 [tutorialbahasainggris.co.id](https://tutorialbahasainggris.co.id)  
Internet

8 words — < 1%

113 Made Nopen Supriadi, Yohanes Dian Alpasa.  
"STUDI INTEGRATIF TEOLOGI DAN MEDIA SOSIAL",  
Phronesis: Jurnal Teologi dan Misi, 2022  
Crossref

7 words — < 1%

114 Edy Wibowo. "ANALISIS KEMAMPUAN  
PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA PESERTA  
DIDIK DALAM MENYELESAIKAN SOAL TRIGONOMETRI PADA  
KELAS X MIADI SMA NEGERI 1 LUWUK", INA-Rxiv, 2018  
Publications

6 words — < 1%

115 Muhamad Fikri Zulfikar, Dinie Anggraeni Dewi.  
"PENTINGNYA PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN  
UNTUK MEMBANGUN KARAKTER BANGSA", JURNAL PEKAN :  
Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 2021  
Crossref

6 words — < 1%

116 Novida irawan. "Jurnal Komunikasi STIKOM  
PROSIA VOL-12-2-NOV-2017 novida irawan", Open  
Science Framework, 2020  
Publications

6 words — < 1%

[jurnal.unissula.ac.id](https://jurnal.unissula.ac.id)

117 Internet

6 words — < 1%

118 khafidalwi.wordpress.com  
Internet

6 words — < 1%

119 wahonorinorani.blogspot.com  
Internet

6 words — < 1%

120 Putri Dewi Nurul Huda, M. Luthfi, Muya Syaroh  
Iwanda Lubis. "PERAN MEDIA SOSIAL TIKTOK  
TERHADAP PERILAKU REMAJA DI SMP AMAL LUHUR MEDAN",  
Network Media, 2024

Crossref

5 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE SOURCES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE MATCHES OFF