

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**

29

**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 mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui proses, metode, dan praktik mendidik. 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 memiliki peran yang sangat penting untuk masa depan seseorang dan masyarakatnya. Selain memberikan pengetahuan dan keterampilan, pendidikan juga membantu dalam membangun karakter seseorang, meningkatkan kesempatan kerja, memberikan pemberdayaan seseorang, dan membentuk masyarakat yang lebih maju 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, untuk kepentingan kebijakan nasional, pendidikan harus dirumuskan secara jelas dan mudah dipahami oleh semua pihak yang terlibat dalam pendidikan, sehingga setiap orang dapat menerapkannya dengan benar dan sesuai 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 konvensional menggunakan media cetak dan broadcast. Media sosial memungkinkan orang-orang yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi, memberi komentar, memberi umpan balik, dan membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

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)

<sup>2</sup> 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.

<sup>3</sup> 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).

<sup>51</sup> 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 <sup>51</sup> 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.

<sup>16</sup> Menurut Soemantri (2001:154), Pendidikan kewarganegaraan adalah upaya untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar kepada siswa

mengenai hubungan antara warga negara dengan negara serta pendidikan bela negara sebagai bentuk pembelaan negara sesuai UUD 1945 dan Pancasila.

Pendidikan kewarganegaraan menekankan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban warga negara untuk menjalankan tugas sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa serta tidak menyimpang dari harapan. Dikarenakan pentingnya, pendidikan ini telah diterapkan sejak usia dini di semua tingkatan pendidikan, mulai dari yang paling awal hingga perguruan tinggi, untuk menghasilkan generasi penerus yang kompeten dan siap menghadapi kehidupan sebagai warga negara yang baik.

Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan menciptakan warga negara yang pintar, demokratis, dan berakhlak mulia untuk mendukung demokrasi dan memperkuat karakter bangsa.

Pendidikan politik yang berfokus pada peran warga negara dalam kehidupan negara, diproses untuk membentuk warga negara yang dapat diandalkan 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.**

43

## 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.

30

## 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 ?

83

## 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 kemajuan 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 manusia untuk saling berinteraksi secara online tanpa ada batasan ruang dan waktu, untuk bersosialisasi satu sama lain. Istilah media sosial terdiri dari dua kata, yaitu "media" dan "sosial". "Media" didefinisikan sebagai sarana komunikasi. Arti dari kata "sosial" adalah ketika setiap orang melakukan tindakan yang berguna bagi masyarakat. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa sebenarnya, media dan perangkat lunak semuanya adalah "sosial" karena keduanya berasal dari proses sosial.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media sosial merupakan sebuah sarana komunikasi yang digunakan oleh individu dalam interaksi sosial. Media sosial merupakan platform online yang memfasilitasi komunikasi antara individu secara sosial.

Menurut B.K. Lewis (2010) dalam risetnya berjudul *Social Media and Strategic Communication Attitudes and Perceptions among College Students* tahun 2010, media sosial adalah istilah yang mencakup teknologi digital yang dapat memungkinkan individu terhubung, berinteraksi, serta berbagi 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.
- 52) 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>125</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).
- 6) Broadcasting live video (<sup>81</sup>socializr, froendsfreed, socialthings)
- 7) Miniature blog (twitter, plurk, pownce, twirxr, plazes, tweetpeek)

Dalam bukunya <sup>14</sup>"Social Media 101: Tactics and Tips to Develop Your Business" pada tahun 2010, Chris Brogan menyatakan bahwa media sosial merupakan sarana komunikasi yang memiliki potensi untuk menciptakan interaksi baru.

Menurut Dave Kerpen dalam bukunya <sup>14</sup>Likeable Social Media yang diterbitkan pada tahun 2011, media sosial didefinisikan sebagai sebuah platform yang berisi berbagai konten seperti gambar, video, dan tulisan, serta interaksi antar individu dan kelompok seperti organisasi.

Media sosial bisa diartikan <sup>84</sup>sebagai platform digital yang memberikan sarana untuk melakukan interaksi sosial bagi semua <sup>14</sup>penggunanya. Informasi yang tersedia dalam konten yang dibagikan dapat diakses oleh semua pengguna selama dua puluh empat jam penuh.

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 <sup>14</sup>seperti sekarang ini. Inilah yang memungkinkan semua pengguna yang terhubung ke internet untuk menyebarkan informasi atau konten <sup>85</sup> kapan saja dan di mana saja.

Saat ini, media sosial memiliki pengaruh yang signifikan dalam kehidupan kita. <sup>17</sup>seorang 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 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.

98

### 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.

93

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.

35

Media sosial digunakan sebagai alat komunikasi jarak jauh yang efisien dengan memanfaatkan perangkat khusus yang terhubung ke internet. Selain itu, media sosial dapat menyediakan akses mudah dan cepat kepada informasi dari berbagai sumber yang bisa diakses oleh pengguna di seluruh dunia.

3

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 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 is the process of giving meaning to an organization, company, product, or specific service by creating and shaping a brand in the minds of consumers. Menurut Kotler, branding dapat didefinisikan sebagai pemberian nama, istilah, tanda, simbol, rancangan, atau kombinasi dari itu semua, yang bertujuan untuk mengidentifikasi barang atau jasa atau kelompok penjual serta membedakannya dari barang atau jasa pesaing.

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.

Dalam branding, pengguna seringkali menggunakan metode yang unik dan khas dalam merancang tampilan akun media sosial agar menarik perhatian pengguna lain. Inilah yang

membuat akun media sosial menyerupai dunia nyata, karena setiap individu mempunyai karakteristik unik.

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 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 untuk melakukan pemasaran atau marketing. Sebagai sarana yang sering digunakan oleh manusia, media sosial kini telah menciptakan layanan yang membantu pebisnis dalam memperkenalkan produk dan menjangkau lebih banyak pelanggan. Metode ini telah terbukti berhasil dalam meningkatkan profit dan mempermudah pelanggan dalam memenuhi kebutuhan mereka.

27

### 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 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

13 untuk 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 yang benar-benar diperlukan jauh lebih sederhana. 13 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. 3 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. 13 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.

58

## 2.2 Kreativitas Belajar

### 2.2.1 Pengertian kreativitas belajar

Menurut KBBI, kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta. Definisi lain dari kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta. Kreativitas dianggap sebagai homonim karena memiliki ejaan dan pelafalan yang sama, namun mempunyai arti yang berbeda. Arti kreativitas juga ada dalam kelas kata benda, sehingga dapat merujuk kepada orang, tempat, atau benda-benda apapun.

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.

Maka bisa disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk mengatasi ide-ide tradisional dan menciptakan ide-ide baru yang beragam dalam bentuk, metode, dan interpretasi.

Kemampuan kreatif dalam belajar adalah kemampuan untuk mencari solusi bagi masalah-masalah yang dihadapi dalam pembelajaran berdasarkan tingkah laku siswa untuk menghadapi perubahan yang tak terelakkan dalam perkembangan proses pembelajaran 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

Belajar melibatkan perubahan yang relative permanen dalam potensi perilaku akibat dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Pembelajaran terjadi karena terjadi respon terhadap stimulus yang diterima. Seseorang dianggap telah mempelajari sesuatu jika dia mampu mengubah perilakunya.

Dalam karyanya berjudul Psikologi Pengajaran, W.S. Winkel (1991: 36) menyatakan bahwa... Baginya, belajar adalah proses mental/psikis yang terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan, yang mengakibatkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap. Perubahan memiliki sifat yang relative konstan dan meninggalkan jejak.

Pengertian belajar juga dapat diinterpretasikan sebagai semua aktivitas mental yang dilakukan oleh setiap orang sehingga perilakunya mengalami perubahan sebelum dan sesudah belajar. Perubahan perilaku atau respons, berdasarkan pengalaman baru, memperoleh pengetahuan setelah belajar, serta berlatih secara aktif.

Belajar adalah proses transformasi pribadi yang meliputi peningkatan kualitas perilaku, termasuk pengetahuan, keterampilan, daya pikir, 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 mendapatkan pengetahuan

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

6 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.

120 Ciri-ciri proses pembelajaran dapat dikenali melalui beberapa aspeknya. Referring to the above definition of learning, here are some characteristics that describe the features of learning:

- 6 1. Terjadi perubahan tingkah laku (kognitif, afektif, psikomotor, dan campuran) baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung.
2. Perubahan tingkah laku hasil belajar pada umumnya akan menetap atau permanen.
3. Proses belajar umumnya membutuhkan waktu tidak sebentar dimana hasilnya adalah tingkah laku individu.
4. Beberapa perubahan tingkah laku yang tidak termasuk dalam belajar adalah karena adanya hipnosa, proses pertumbuhan, kematangan, hal gaib, mukjizat, penyakit, kerusakan fisik.
5. Proses belajar dapat terjadi dalam interaksi sosial di suatu lingkungan masyarakat dimana tingkah laku seseorang dapat berubah karena lingkungannya

#### b) Pengertian Pembelajaran

47 Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu alat yang diberikan kepada siswa untuk memungkinkan terjadinya proses belajar dan pemahaman, serta berkembangnya pengendalian diri dan kepercayaan pada diri sendiri. Dengan kata lain, pendidikan adalah proses membantu peserta didik menjadi pembelajar yang cakap.

99  
Kepala manusia tunduk pada proses pembelajaran yang dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Sekalipun mempunyai cara pandang yang berbeda, guru dan siswa mempunyai pengetahuan yang sama. Dalam konteks pendidikan, guru memberikan pengetahuan agar siswa dapat mempelajari dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh untuk mencapai tujuan yang dapat dipahami (fungsi kognitif); mereka juga dapat mempengaruhi perubahan perilaku (fungsi afektif) dan keadaan emosi (fungsi psikomotorik) setiap siswa. Hanya sebagai karyawan suatu organisasi—yaitu, sebagai guru—pendidikan memberikan manfaat. Sebaliknya, pendidikan juga menunjukkan 42 adanya interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran adalah suatu sistem yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa. Ini terdiri dari studi kasus terstruktur, yang kemudian digunakan untuk menganalisis dan memitigasi proses pembelajaran siswa yang memiliki masalah konsistensi internal.

66  
Pembelajaran merupakan suatu proses interaktif yang melibatkan peserta didik berinteraksi dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Achjar, 2008). Setiap proses pembelajaran mempunyai unsur-unsurnya masing-masing, 15 yang meliputi pendidik, peserta didik, sumber belajar, lingkungan, belajar, dan interaksi yang selalu berkaitan antara unsur-unsur tersebut di atas.

78  
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. 114 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 kajian kompleks yang menghasilkan berbagai perbedaan pandangan. Pertahanan kreatif sangat berkaitan dengan penekanan pendepensian dan bergantung pada dasar teori yang menjadi ketajamannya. Kreativitas merupakan suatu kualitas yang tidak pernah ketinggalan zaman dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi anak usia sekolah yang selalu disibukkan dengan menciptakan sesuatu yang sesuai dengan fantasinya.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya dan sesama manusia. Dalam hal ini proses merupakan suatu pembelajaran berkelanjutan yang melibatkan berbagai kegiatan seperti bertahap, bergilir, berkeseimbangan, terpadu, dan lain-lain yang secara kolektif membangun karakter yang berkaitan dengan pembelajaran.

Belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks, yang terlibat di dalam proses internal adalah yang meliputi unsur afektif, dalam unsur afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, interes, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial. Beberapa prinsip dalam belajar yaitu: pertama, belajar berarti mencari makna. Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami. Kedua, konstruksi makna, adalah proses yang terus menerus. Ketiga, belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan

fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, tetapi perkembangan itu sendiri. Keempat, hasil dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya. Kelima, hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang di ketahui siswa belajar, tujuan dan motivasi mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang dipelajari.

Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Clark dalam Mohammad Ali dan Mohammad Asrori di kutip dari buku Alhasa, Y. R. (2023) menyatakan, faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar di kategorikan dalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan menghambat. Faktor yang mendukung perkembangan kreativitas belajar, diantaranya adalah :

- 1) Situations that are hard to understand and hard to fix.
- 2) Situasi yang menimbulkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
- 3) Situasi yang mendorong menghasilkan sesuatu.
- 4) Situations that cause anxiety and depression.
- 5) Sesuatu yang menekankan inisiatif diri.
- 6) Kewibahasaan that is used to increase creativity's potential to a greater extent.
- 7) Posisi kelaiuran.
- 8) Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, improvements dari lingkungan sekolah dan motifasi diri.

There are a number of factors that contribute to creativity being lost, including:

- 1) Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
- 2) Konformita terhadap teman kelompoknya dan tekanan sosial.
- 3) Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi dan penyelidikan.

- 4) Stereotip peran seks atau jenis kelamin.
- 5) Diferensiasi antara bekerja dan bermain.
- 6) Otoritarianisme
- 7) Tidak menghargai terhadap fantasi dan hayalan.

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) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- 2) Tekun dan tidak mudah bosan.
- 3) Percaya diri dan mandiri.
- 4) Merasa tertantang oleh kemajemukan atau kompleksitas
- 5) Avoid engaging in risk,
- 6) Berfikir divergen.

Utami Munandar mengemukakan ciri kreativitas antara lain:

- 1) Senang mencari pengalaman baru.
- 2) Have keasyikan when it comes to removing sulit tugas and tugas
- 3) It resembles an original.
- 4) Acquire relevant knowledge.
- 5) Cenderung kritis terhadap orang lain.
- 6) Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya.
- 7) I'm glad to be here. 8) Pek or perasa?
- 8) Energy and use.
- 9) Menyukai tugas yang majemuk.
- 10) Put your trust in me.
- 11) Mempunyai rasa humor.
- 12) I have a rapid keindahan.
- 13) Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi.

c. Aspek-aspek Yang Mempengaruhi Kreativitas According to Martini, the following aspek contribute to creativity:

- 1) Cognitive Enhancement Program Kemampuan kognitif (kemampuan berpikir) merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang. The kind



101 of creative work that can be done in a different way is the kind of work that allows for a variety of alternative approaches to the same problem.

- 2) Awareness and Imajination 4 Kreativitas berkaitan dengan aktivitas belahan otak kanan. Oleh sebab itu, intuitif dan imajinatif merupakan aspek lain yang mempengaruhi munculnya kreativitas.
- 3) Assistive device 118 Kreativitas dipengaruhi oleh aspek kemampuan melakukan penginderan yaitu kemampuan menggunakan pancaindera secara peka. In this case, the goal is to ensure that the person can learn something they can't yet understand. by other people.
- 5 4) Aspek kecerdasan emosi 126 Kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran, dan ketabahan dalam menghadapi ketidakpastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas. kecerdasan emosional seseorang dapat memiliki pemahaman yang baik tentang emosi dirinya sendiri.

## 2.3 Pembelajaran PKn 26

### 2.3.1 Pengertian pembelajaran Pkn

Menurut Udin S. Winataputra, dkk (2007:5.52) Dalam pembelajaran PKn, kemampuan menguasai metode pembelajaran merupakan salah satu persyaratan utama yang harus dimiliki master.

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

Veldhius (1998) dalam Udin S. Winataputra, dkk (2007 : 21) mengungkapkan bahwa dalam expositions pendidikan kewarganegaraan, kita harus membedakan antara aspek pengetahuan (information) sikap dan pendapat (mentalties and feelings),



keterampilan intelektual (scholarly abilities), dan keterampilan partisipasi (participatory abilities),

Aspek diatas harus diintegrasikan slama expositions pembelajaran menjadi suatu sinergi sehingga pesan pembelajaran dapat ditangkap oleh siswa secara benar dan ideal serta dapat diaplikasikan dalam perilaku sehari-hari. Master dapa mengupayakan terwujudnya hal tersebut dengan caara melaksanakan expositions pembelajaran yang tepat.

Expositions pembelajaran yang tepat melibatkan tiga kelompok utama yaitu : master, siswa, dan materi pembelajaran. Intraksi antara ketiga unsur itu memerlukan sarana dan prasarana seperti, metode, media, dan lingkungan tempat expositions pembelajaran berlangsung.

### 2.3.2 Tujuan Pembelajaran Pkn

Tujuan utama pendidikan Pancasila dan warga negara adalah terwujudnya pribadi yang arif dan baik, yaitu warga negara yang bercirikan tumbuh dan berkembangnya perhatian, tanggapan, kritik dan inovasi sosial dalam rangka kerukunan, perdamaian dan kreativitas. Siswa bertekad untuk selalu kritis dan kreatif sebagai anggota keluarga, anggota sekolah, anggota masyarakat, warga, dan orang-orang di lingkungannya yang cerdas dan positif. Proses pembelajaran diselenggarakan berdasarkan belajar sambil berbuat, belajar memecahkan masalah sosial (learning to solve social problem), belajar berpartisipasi dalam masyarakat (social learning), dan belajar dalam interaksi sosial budaya sesuai dengan konteks kehidupan manusia.

#### 1) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai program kurikuler

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan sebagai kurikulum merupakan kurikulum yang dirancang dan diajarkan kepada siswa sekolah dasar dan menengah. Melalui fase ini proses penilaian dimaksudkan untuk mengetahui tingkat

pemahaman mahasiswa terhadap program pengembangan akademik dan pribadi.

- 2) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai program akademik

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai program universitas adalah program penelitian ilmiah yang dilakukan oleh lingkungan universitas pengajar yang menggunakan metode dan metode penelitian ilmiah untuk memecahkan permasalahan teoritis dan operasional sehingga menghasilkan metode dan konsep umum untuk membentuk suatu cabang ilmu yang relevan. dan pendidikan warga bukan sekedar mata pelajaran dalam kurikulum sekolah, melainkan pendidikan ilmiah yang mempunyai peran komprehensif karena seluruh komunitas penelitian tidak hanya dalam kajian instrumental, namun dalam prosesnya mereka mengembangkan misi. pekerjaan dan praktik, tetapi juga dalam studi teoretis yang terkait dengan pengembangan struktur ilmiah dan kumpulan pengetahuan.

- 3) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai program sosial kultural

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan sebagai konsep sosial budaya tidak jauh berbeda dengan kurikulum berdasarkan tujuan, pengelolaan kurikulum dan bahan ajar. Perbedaannya sebagian besar terletak pada tujuan, asumsi dan karakteristik siswa. Program pendidikan kewarganegaraan ini dikembangkan dalam konteks kehidupan bermasyarakat, ditujukan kepada seluruh anggota masyarakat. Tujuannya sendiri adalah berusaha mengembangkan anggota masyarakat menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

Undang-Undang Dasar 1945 sebagai dasar konstitusi pada bagian pembuka halaman keempat memberikan pokok-pokok pikiran tentang tujuan pemerintahan. Salah satu 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 <sup>1</sup> Fungsi Pembelajaran Pkn

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Selanjutnya pada Pasal 37 ayat (1) disebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah harus memuat: “...pendidikan kewarganegaraan;...” dan pada ayat (2) disebutkan bahwa kurikulum pendidikan tinggi harus memuat: meliputi: “...pendidikan kewarganegaraan;...”. Sedangkan dalam penjelasan Pasal 37 disebutkan bahwa “Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang mempunyai rasa kebangsaan dan cinta tanah air.” Arah pengembangan pendidikan nasional di era reformasi mengacu pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional yang dioperasionalkan 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.

Meskipun pemerintah pusat melalui Kementerian Pendidikan Nasional hanya menetapkan standar nasional berupa standar isi dan standar kompetensi kelulusan, namun pengembangan kurikulum dilakukan oleh masing-masing satuan pendidikan sesuai dengan jenjang dan jenisnya. Sebagai landasan kurikulum, pendidikan kewarganegaraan pada pendidikan 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 adalah suatu proses dengan penafsiran yang tepat guna mengenali suatu fenomena dan menggambarkan atau menjelaskan secara tepat ciri-ciri suatu fenomena, kelompok, atau individu yang terjadi untuk menetapkan fakta.

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 alamiah, data dikumpulkan langsung dari sumber data yang ada di lapangan, dan format penyajian data hanya berupa kata-kata atau gambar, tanpa penekanan pada angka atau angka, maka peneliti dapat menggunakan penggunaan kualitatif.

**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.

67

### 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 kreativitas 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					

### 3.4 Sumber Data

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

#### 1. Data primer

Data primer adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya, yakni subjek penelitian atau informan yang berkenaan dengan variabel yang diteliti atau data yang diperoleh dari responden secara langsung. Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini yaitu guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, kepala sekolah, dan 3 orang siswa.

#### 2. Data sekunder

Data sekunder adalah data pendukung yang diperoleh dan didapat secara langsung seperti, dokumen-dokumen grafis seperti dokumen keadaan guru, dokumen keadaan siswa, keadaan sarana dan prasarana, daftar hadir, daftar nilai dan lain-lain.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif berupa data primer berupa hasil wawancara informan peneliti dan data sekunder berupa dokumen keadaan guru, dokumen keadaan siswa, kondisi sarana dan prasarana sekolah. Untuk memperoleh data, peneliti melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi.

### 3.5 Instrument Penelitian

Salah satu ciri penelitian kualitatif adalah peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus Pengumpulan information. Manufactured instruments (such as angket, wawancara, observation, and others) The instrument described by Suzuno (2016:305) is this instrument. Hal ini berarti seorang peneliti menjadi alat untuk merekam informasi selama berlangsungnya penelitian. Peneliti langsung terjun ke lapangan untuk mencari serta mengumpulkan information yang diperlukan pada penelitian.



### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam hal ini, alat pengumpulan data dapat dilakukan dengan menggunakan fasilitas elektronik dengan memanfaatkan handphone untuk merekam suara serta mengambil gambar.

#### 1. Observasi

Menurut Sidiq and Choiri (2019 : 68), menyatakan bahwa: "Observasi didefinisikan sebagai suatu compositions melihat, mengamati, dan mencermati serta merekam perilaku secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu. Observasi ialah suatu kegiatan mencari information yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau determination".

Berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, maka digunakan teknik observasi partisipatif. Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan orang yang sedang diamati yang bertujuan agar data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam dan sampai mengetahui padatingkat makna dari setiap perilaku yang tampak.

#### 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 seumpama berikut:

- 1) Menetapkan siapa yang akan diwawancara.
- 2) Menyiapkan dasar-dasar seksi yang akan berperan benih pembicaraan.
- 3) Mengawali dan membelalang mata lapis perbincangan. Peneliti enciptakan 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), dalam penelitian kualitatif ada beberapa jenis wawancara, yaitu:

- 1) Wawancara Terstruktur, yaitu wawancara yang dilaksanakan secara terencana dengan pedoman pada daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya.
- 2) Wawancara Tidak Terstruktur, yaitu wawancara yang tidak berpedoman pada daftar pertanyaan.
- 3) Wawancara Terpimpin, yaitu wawancara yang berpedoman pada daftar pertanyaan yang telah disiapkan.
- 4) Wawancara bebas, yaitu wawancara yang tidak berpedoman pada daftar pertanyaan.
- 5) Wawancara Individual, yaitu wawancara yang dilakukan oleh seorang pewawancara dengan seorang narasumber atau responden.
- 6) Wawancara Kelompok, yaitu wawancara yang dilakukan oleh seorang pewawancara dengan sekelompok atau sejumlah narasumber, responden dalam waktu dan tempat yang sama.
- 7) Wawancara Konferensi, yaitu wawancara yang dilakukan dengan

oleh sejumlah pewawancara, dengan seorang narasumber dalam tempat dan waktu yang bersamaan.

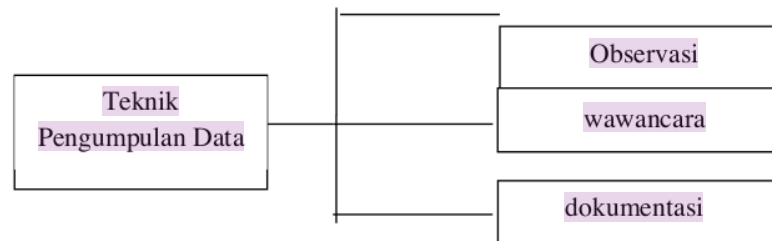
- 8) Wawancara Terbuka, yaitu wawancara yang berdasarkan pertanyaan yang tidak terbatas atau tidak terikat jawabannya.
- 9) Wawancara Tertutup, yaitu wawancara yang berdasarkan pertanyaan yang terikat atau terbatas jawabannya.

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur yang dilaksanakan secara terencana dengan berpedoman pada daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan 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

### 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”.<sup>27</sup> 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 mengerahkan 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

<sup>23</sup> 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.

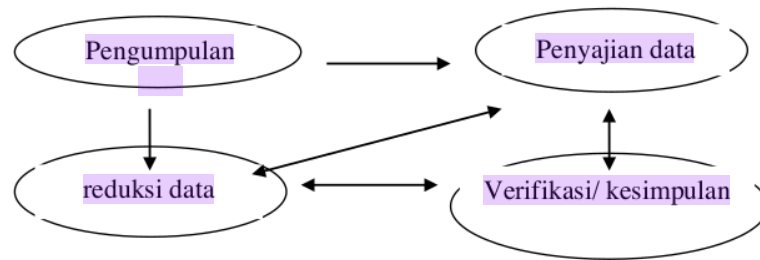
#### 3) Penyajian Data

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 <sup>63</sup> 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.

**4.1.2** **1** **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:

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 ?**

3

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.

**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 ?**

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

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 :

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>19</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>105</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>11</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

31

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

- 80
- 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 <sup>7</sup> 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

## 5.1 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.

## 5.2 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

# 39%

SIMILARITY INDEX

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet	245 words — 2%
2	<a href="http://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet	232 words — 2%
3	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet	208 words — 2%
4	<a href="http://repositori.uma.ac.id">repositori.uma.ac.id</a> Internet	186 words — 2%
5	<a href="http://repository.iainbengkulu.ac.id">repository.iainbengkulu.ac.id</a> Internet	158 words — 2%
6	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet	141 words — 1%
7	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet	119 words — 1%
8	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet	113 words — 1%

9	<a href="http://journal.universitaspahlawan.ac.id">journal.universitaspahlawan.ac.id</a> Internet	110 words — 1%
10	<a href="http://lms.umm.ac.id">lms.umm.ac.id</a> Internet	99 words — 1%
11	<a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet	98 words — 1%
12	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet	92 words — 1%
13	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	90 words — 1%
14	<a href="http://asriportal.com">asriportal.com</a> Internet	85 words — 1%
15	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet	70 words — 1%
16	<a href="http://jptam.org">jptam.org</a> Internet	56 words — 1%
17	<a href="http://karircerah.com">karircerah.com</a> Internet	53 words — 1%
18	<a href="http://pubinfo.id">pubinfo.id</a> Internet	53 words — 1%
19	Netti Kariani Mendrofa, Ratna Natalia Mendrofa. "ANALISIS KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING PADA MATERI PROGRAM LINEAR SISWA KELAS X SMK NEGERI	51 words — < 1%

# 1 GUNUNGSITOLI ALOOA", Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 2021

Crossref

---

20	<a href="http://digilib.unimed.ac.id">digilib.unimed.ac.id</a> Internet	51 words — < 1%
21	<a href="http://etheses.iainponorogo.ac.id">etheses.iainponorogo.ac.id</a> Internet	51 words — < 1%
22	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet	46 words — < 1%
23	<a href="http://journal.ikipgunungsitoli.ac.id">journal.ikipgunungsitoli.ac.id</a> Internet	44 words — < 1%
24	<a href="http://repository.upm.ac.id">repository.upm.ac.id</a> Internet	44 words — < 1%
25	<a href="http://ptkptskenaikanpangkat.blogspot.com">ptkptskenaikanpangkat.blogspot.com</a> Internet	40 words — < 1%
26	<a href="http://bintinadh.blogspot.com">bintinadh.blogspot.com</a> Internet	37 words — < 1%
27	<a href="http://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet	37 words — < 1%
28	<a href="http://journal.unpas.ac.id">journal.unpas.ac.id</a> Internet	35 words — < 1%
29	<a href="http://dewi0175.blogspot.com">dewi0175.blogspot.com</a> Internet	34 words — < 1%
30	<a href="http://digitallib.iainkendari.ac.id">digitallib.iainkendari.ac.id</a> Internet	33 words — < 1%

---



31	<a href="http://jurnal.ensiklopediaku.org">jurnal.ensiklopediaku.org</a> Internet	33 words — < 1%
32	<a href="http://siraj-pendidikanuntuksemua.blogspot.com">siraj-pendidikanuntuksemua.blogspot.com</a> Internet	33 words — < 1%
33	<a href="http://sinaubarengyoo.blogspot.com">sinaubarengyoo.blogspot.com</a> Internet	30 words — < 1%
34	<a href="http://ejournal.unsrat.ac.id">ejournal.unsrat.ac.id</a> Internet	29 words — < 1%
35	<a href="http://www.liputan6.com">www.liputan6.com</a> Internet	29 words — < 1%
36	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet	27 words — < 1%
37	<a href="http://bagawanabiyasa.wordpress.com">bagawanabiyasa.wordpress.com</a> Internet	26 words — < 1%
38	<a href="http://jurnal.pancabudi.ac.id">jurnal.pancabudi.ac.id</a> Internet	26 words — < 1%
39	<a href="http://moam.info">moam.info</a> Internet	26 words — < 1%
40	<a href="http://moraref.kemenag.go.id">moraref.kemenag.go.id</a> Internet	26 words — < 1%
41	Sukarna Sukarna. "Strategi Promosi melalui Media Sosial dalam Meningkatkan Jumlah Siswa di SMP Fajrul Islam dalam Perspektif Islam", EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies, 2023 Crossref	25 words — < 1%

42	Internet	25 words — < 1%
43	text-id.123dok.com Internet	25 words — < 1%
44	erlandeanblog.wordpress.com Internet	23 words — < 1%
45	etheses.uin-malang.ac.id Internet	23 words — < 1%
46	www.perlego.com Internet	22 words — < 1%
47	Wanda oktalia Putri, Irzal Anderson, Putri Doa Restuti. "Penerapan Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa PPKN di Kelas V Sekolah Dasar", Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar, 2023 Crossref	21 words — < 1%
48	repository.unpas.ac.id Internet	21 words — < 1%
49	www.coursehero.com Internet	21 words — < 1%
50	repository.uinsu.ac.id Internet	20 words — < 1%
51	ainamulyana.blogspot.com Internet	18 words — < 1%
52	anyflip.com Internet	18 words — < 1%

53	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Internet	18 words — < 1%
54	<a href="http://repository.iainpurwokerto.ac.id">repository.iainpurwokerto.ac.id</a> Internet	18 words — < 1%
55	<a href="http://repositori.perpustakaan.kemdikbud.go.id">repositori.perpustakaan.kemdikbud.go.id</a> Internet	17 words — < 1%
56	<a href="http://symbianplanet.net">symbianplanet.net</a> Internet	17 words — < 1%
57	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%
58	<a href="http://repository.uir.ac.id">repository.uir.ac.id</a> Internet	16 words — < 1%
59	<a href="http://www.koleksiskripsi.com">www.koleksiskripsi.com</a> Internet	16 words — < 1%
60	<a href="http://repository.uinjkt.ac.id">repository.uinjkt.ac.id</a> Internet	15 words — < 1%
61	<a href="http://repository.umy.ac.id">repository.umy.ac.id</a> Internet	15 words — < 1%
62	<a href="http://repository.uncp.ac.id">repository.uncp.ac.id</a> Internet	15 words — < 1%
63	<a href="http://sim.ihdn.ac.id">sim.ihdn.ac.id</a> Internet	15 words — < 1%
64	<a href="http://digilib.uinkhas.ac.id">digilib.uinkhas.ac.id</a>	

Internet

14 words — < 1%

65 [ejournal.unmus.ac.id](http://ejournal.unmus.ac.id)

Internet

14 words — < 1%

66 [makalahtentang.wordpress.com](http://makalahtentang.wordpress.com)

Internet

13 words — < 1%

67 [repository.upbatam.ac.id](http://repository.upbatam.ac.id)

Internet

13 words — < 1%

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

Internet

13 words — < 1%

69 [digilib.unila.ac.id](http://digilib.unila.ac.id)

Internet

12 words — < 1%

70 [journal.upgris.ac.id](http://journal.upgris.ac.id)

Internet

12 words — < 1%

71 [repository.syekhnurjati.ac.id](http://repository.syekhnurjati.ac.id)

Internet

12 words — < 1%

72 [repository.uinfasbengkulu.ac.id](http://repository.uinfasbengkulu.ac.id)

Internet

12 words — < 1%

73 [www.stkippgribl.ac.id](http://www.stkippgribl.ac.id)

Internet

12 words — < 1%

74 [kc.umn.ac.id](http://kc.umn.ac.id)

Internet

11 words — < 1%

75 [library.polmed.ac.id](http://library.polmed.ac.id)

Internet

11 words — < 1%

76 [ojs.unm.ac.id](http://ojs.unm.ac.id)

Internet

11 words — < 1%

77 [proceeding.sentrinov.org](http://proceeding.sentrinov.org)

Internet

11 words — < 1%

78 [www.zonareferensi.com](http://www.zonareferensi.com)

Internet

11 words — < 1%

79 [zh.scribd.com](http://zh.scribd.com)

Internet

11 words — < 1%

80 Bakhrudin All Habsy, Lino Fitriano, Nailah Aura Sabrina, Ayunda Laras Mustika. "Tinjauan Literatur Teori Kognitif dan Konstruktivisme dalam Pembelajaran", TSAQOFAH, 2023

Crossref

10 words — < 1%

81 Seval Literindo Kreasi, Melkianus Albin Tabun, Maria, Sushardi et al. "Manajemen Risiko Bisnis Era Digital", Thesis Commons, 2023

Publications

10 words — < 1%

82 [anthogoodwill.blogspot.com](http://anthogoodwill.blogspot.com)

Internet

10 words — < 1%

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

Internet

10 words — < 1%

84 [eprints.umm.ac.id](http://eprints.umm.ac.id)

Internet

10 words — < 1%

85 [intisari.grid.id](http://intisari.grid.id)

Internet

10 words — < 1%

86 [jurnalilmiah.org](http://jurnalilmiah.org)

Internet

10 words — < 1%

87	<a href="http://ppkn.fkip.uns.ac.id">ppkn.fkip.uns.ac.id</a> Internet	10 words — < 1%
88	<a href="http://puztaka.blogspot.com">puztaka.blogspot.com</a> Internet	10 words — < 1%
89	<a href="http://teks.co.id">teks.co.id</a> Internet	10 words — < 1%
90	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	9 words — < 1%
91	Putri Nor Rahayu. "Penggunaan Teknologi Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran", Thesis Commons, 2023 Publications	9 words — < 1%
92	<a href="http://datadosen.com">datadosen.com</a> Internet	9 words — < 1%
93	<a href="http://jnbr.ppm-school.ac.id">jnbr.ppm-school.ac.id</a> Internet	9 words — < 1%
94	<a href="http://ko.semrush.com">ko.semrush.com</a> Internet	9 words — < 1%
95	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet	9 words — < 1%
96	<a href="http://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet	9 words — < 1%
97	<a href="http://pdfcoffee.com">pdfcoffee.com</a> Internet	9 words — < 1%

98	<a href="https://repositori.usu.ac.id">repositori.usu.ac.id</a> Internet	9 words — < 1%
99	<a href="https://repository.um-surabaya.ac.id">repository.um-surabaya.ac.id</a> Internet	9 words — < 1%
100	<a href="https://scholar.unand.ac.id">scholar.unand.ac.id</a> Internet	9 words — < 1%
101	<a href="https://www.wilsonlearning.com">www.wilsonlearning.com</a> Internet	9 words — < 1%
102	<a href="https://zh.wikipedia.org">zh.wikipedia.org</a> Internet	9 words — < 1%
103	Dessy Andamisari. "Penggunaan Status Whatsapp Sebagai Digital Marketing Warga Kecamatan Medan Satria Bekasi Di Era New Normal", LUGAS Jurnal Komunikasi, 2021 Crossref	8 words — < 1%
104	Supriyono Supriyono. "Deskripsi Perbedaan Tingkat Kepuasan dengan Tingkat Kepentingan Peserta Pelatihan pada Pelayanan Balai Pelatihan Kesehatan di Batam", Jurnal Wacana Kinerja: Kajian Praktis-Akademis Kinerja dan Administrasi Pelayanan Publik, 2018 Crossref	8 words — < 1%
105	<a href="https://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet	8 words — < 1%
106	<a href="https://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet	8 words — < 1%
107	<a href="https://doaj.org">doaj.org</a> Internet	8 words — < 1%

108	<a href="http://ejournal.iainkendari.ac.id">ejournal.iainkendari.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
109	<a href="http://eprints.binadarma.ac.id">eprints.binadarma.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
110	<a href="http://eprints.ukmc.ac.id">eprints.ukmc.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
111	<a href="http://etheses.uinmataram.ac.id">etheses.uinmataram.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
112	<a href="http://journal.uncp.ac.id">journal.uncp.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
113	<a href="http://repository.ub.ac.id">repository.ub.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
114	<a href="http://repository.uniba.ac.id">repository.uniba.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
115	<a href="http://tutorialbahasainggris.co.id">tutorialbahasainggris.co.id</a> Internet	8 words — < 1%
116	<a href="http://wandahim.wordpress.com">wandahim.wordpress.com</a> Internet	8 words — < 1%
117	Adnan. "Penerapan Maksim Kesopanan dalam Tindak Tutur Berbahasa Indonesia Lisan Mahasiswa FKIP Universitas Samawa Sumbawa Besar", INA-Rxiv, 2018 Publications	7 words — < 1%
118	Derina Holtzhausen, Ansgar Zerfass. "The Routledge Handbook of Strategic Communication", Routledge, 2014 Publications	7 words — < 1%



- 
- 119 Made Nopen Supriadi, Yohanes Dian Alpasa. "STUDI INTEGRATIF TEOLOGI DAN MEDIA SOSIAL", Phronesis: Jurnal Teologi dan Misi, 2022  
Crossref 7 words — < 1%
- 
- 120 [www.maxmanroe.com](http://www.maxmanroe.com)  
Internet 7 words — < 1%
- 
- 121 Abdulgani Jamora Nasution, Mirayanti Mirayanti, Ummi Khairiah Hasibuan, Mazidatul Adawiyah. "Implementasi Model Pembelajaran pada Mata Pelajaran PKN di SDN 106222 Tebing Tinggi", EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies, 2023  
Crossref 6 words — < 1%
- 
- 122 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%
- 
- 123 Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu 2017, Ratih Amelia. "PENGARUH FASILITAS PERPUSTAKAAN DAN PELAYANAN PERPUSTAKAAN TERHADAP MINAT MEMBACA SISWA KELAS XI DI PERPUSTAKAAN MAN 2 MODEL MEDAN", INA-Rxiv, 2017  
Publications 6 words — < 1%
- 
- 124 [es.slideshare.net](http://es.slideshare.net)  
Internet 6 words — < 1%
- 
- 125 [jurnal.unissula.ac.id](http://jurnal.unissula.ac.id)  
Internet 6 words — < 1%
- 
- 126 [repository.iainpalopo.ac.id](http://repository.iainpalopo.ac.id)  
Internet 6 words — < 1%

---

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE SOURCES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE MATCHES OFF