



Pengaruh Media Sosial Terhadap Kreativitas Remaja Di Karang Taruna Griya Manunggal Sejahtera II Kauman Kidul Salatiga

Dwi Aji Saputra¹, Yari Dwikurnaningsih², Sapto Irawan³

^{1,2,3}Bimbingan dan Konseling, Universitas Kristen Satya Wacana

Abstract

Received: 23 Desember 2022

Revised: 26 Desember 2022

Accepted: 28 Desember 2022

This study aims to determine the significance of the influence of social media on youth creativity in Karang Taruna Griya Manunggal Sejahtera II Kauman Kidul Salatiga. This type of research is comparative causal to determine the effect of the independent variable (X) social media on the dependent variable (Y) creativity. The population in this study were 46 teenagers from Karang Taruna Griya Manunggal Sejahtera II, while the samples were taken using total sampling technique. Data collection techniques in this study used a scale and the results were analyzed using a simple linear regression technique with the help of the SPSS 25.0 program. The results of this study indicate that there is a significant influence between social media on the creativity of adolescents in Karang Taruna Griya Manunggal Sejahtera II Kauman Kidul Salatiga. This is evidenced by the acquisition of a tcount value greater than ttable, namely 7.206 greater than 2.015 ($7.206 > 2.015$) and a Sig. of $0.000 < 0.05$ ($p = 0.000 < 0.05$). In addition, this study also obtained an R Square value or a coefficient of determination of 0.541, which means that social media contributes 54.1% to the creativity of Karang Taruna youth and the remaining 45.9% is influenced by other variables not examined.

Keywords: Social Media, Creativity

(*) Corresponding Author: 132018032@student.uksw.edu

How to Cite: Saputra, D., Dwikurnaningsih, Y., & Irawan, S. (2023). Pengaruh Media Sosial terhadap Kreativitas Remaja di Karang Taruna Griya Manunggal Sejahtera II Kauman Kidul Salatiga. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(1), 110-117. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7519138>.

PENDAHULUAN

Di era perkembangan jaman saat ini, banyak sekali kebutuhan yang harus di penuhi. Dalam memenuhi kebutuhan, tentunya kita tidak hanya sekedar untuk mengikuti orang untuk bertahan hidup di era globalisasi ini. Tetapi kita harus dapat memberikan sesuatu hal yang baru contohnya adalah kreativitas. Kreativitas sangatlah penting untuk kita menjalani kehidupan. Didalam hidup kita, pastilah membutuhkan kreativitas yang kita miliki agar mampu berjuang mengikuti perkembangan jaman.

Menurut Soesilo (2014) kreativitas merupakan salah satu kemampuan manusia yang menakjubkan dalam memahami dan menghadapi situasi atau masalah secara berbeda dengan yang biasanya dilakukan oleh orang lain pada umumnya.

Pada era informasi saat ini semua kalangan dapat mendapatkan kesempatan yang sama untuk memenuhi kebutuhan dalam hidupnya. Kebutuhan yang di cari tidak hanya melalui interaksi secara langsung. Tetapi dapat dilakukan didalam



dunia maya, misalnya media sosial. Menurut Nasrullah (2015) Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi, dengan pengguna lain membentuk ikatan sosial secara virtual. Sekarang kehadirannya media sosial dapat dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan. Adanya media sosial pada realita kehidupan ini dapat ditransformasikan kedalam wujud virtual dalam media sosial. Dilain sisi memang menawarkan berbagai kemudahan bagi para pengguna untuk mengakses dan men-share informasi secara cepat, mudah, dan murah. Di era perkembangan masyarakat, ketika informasi yang beredar didunia maya nyaris tak terbatas dan tak terbandung, sehingga sebagian besar masyarakat umum sulit bisa membedakan mana berita yang benar dan mana berita yang tidak benar.

Bedasarkan observasi yang dilakukan, mengenai perilaku remaja, perilaku para remaja di Karang Taruna Griya Manunggal Sejahtera II Kauman Kidul Salatiga begitu baik. Sebagian besar aktif dalam sosialisasi di lingkungannya. Ada juga yang kurang aktif dalam kegiatan sosial di lingkungannya. Tingkat pendidikan di remaja terutama para anggota karang taruna sangat bervariasi, mulai dari SMP, SMA, Kuliah dan bekerja. Saat pandemik ini memang para remaja lebih banyak waktunya untuk di rumah. Ditambah peraturan pemerintah yang mewajibkan untuk masyarakat tetap di rumah. Hal ini membuat para remaja lebih banyak menggunakan waktunya untuk di rumah.

Tingkat kreativitas remaja karang taruna terlihat sangat baik. Dapat dilihat ketika lingkungan RW mengadakan kegiatan. Kegiatan tersebut dilakukan selama dua minggu berturut-turut. Para remaja karang taruna ikut serta membantu dalam kegiatan tersebut. Berbagai tugas di berikan oleh para orang tua. Dengan di damping oleh para pengurus RW, remaja karang taruna terlihat aktif dan tidak sedikit yang memunculkan ide-ide yang kreatif. Dalam acara tersebut berbagai kegiatan dilakukan. Seperti, lomba-lomba yang diikuti mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Terdapat hiburan penampilan band selama 2 minggu. Berbagai pelatihan contohnya pelatihan daur ulang sampah, menonton film, lomba rebana antar dusun, lomba foto dan masih banyak kegiatan yang sangat inovatif. Semua itu di lakukan oleh tim yang kebanyakan remaja Karang Taruna Griya Manunggal Sejahtera II Kauman Kidul Salatiga.

Dari hasil observasi yang dilakukan, tidak sedikit dari remaja yang sangat aktif dalam penggunaan media sosial. Hampir dari semua remaja mempunyai media sosial, seperti *instagram*, *twitter*, *tik tok*, *youtube* dan lain-lain. Terkadang ketika terdapat kegiatan rapat bersama, para remaja terlihat tidak fokus terhadap apa yang di bicarakan dan malah terlihat lebih fokus terhadap *handphone* yang dibawa. Ditambah saat adanya *pandemic*, dalam bidang pendidikan pemerintah memberlakukan kegiatan belajar mengajar dari rumah. Tidak hanya belajar mengajar dari rumah, tetapi bekerja juga dari rumah. Tidak hanya itu tetapi penulis juga melihat banyak remaja di Griya Manunggal sejahtera II Kauman Kidul Salatiga menggunakan media sosial, untuk belajar, bekerja, bermain *game* atau sekedar mencari informasi di media sosial.

Tabel 1. Hasil Pra Penelitian

No	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Tinggi	2	12,5%
2	Sedang	10	62,5%
3	Rendah	4	25%
Total		16	100%

Bedasarkan tabel diperoleh informasi bahwa kategori tinggi berada pada presentase 12,5%, sedang 62,5%, dan rendah 25%. Rata-rata kreativitas remaja karang taruna Griya Manunggal Sejahtera II RW 07 Kauman Kidul Salatiga berada pada kategori sedang. Hal tersebut dibuktikan dengan persentase sebesar 62,5% atau sejumlah 10 dari 16 orang anggota Karang Taruna yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Dalam hasil dari prapenelitian ini dapat di simpulkan jika penelitian ini menyatakan hasil sedang yaitu 62,5%. Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti remaja di karang taruna Griya Manunggal Sejahtera II RW 07 Kauman Kidul Salatiga

Bedasarkan uraian serta berbagai penelitian sebelumnya maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Sosial Terhadap Kreativitas Remaja”. Memilih remaja Karang Taruna Griya Manunggal Sejahtera II Kauman Kidul Salatiga

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini termasuk penelitian kausal komparatif. Menurut Sukmadinata (2016) Penelitian kausal komparatif yaitu meneliti hubungan sebab-akibat yang tidak dimanipulasi atau diberi perlakuan (dirancang dan dilakukan) oleh peneliti.

Menurut Sugiyono (2012), “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan” Dalam penelitian ini ada 46 orang karang taruna Griya Manunggal Sejahtera 2 Kauman Kidul Salatiga.

Dalam penelitian ini pengumpulan data sangatlah penting dan dibutuhkan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan skala yang menjadi instrumen dalam pengumpulan data, responden atau partisipan dapat menjawab pernyataan atau pertanyaan yang di berikan oleh peneliti. Item-item media sosial dan kreativitas dengan masing-masing 30 item.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik regresi linear sederhana untuk menguji satu variabel terikat dan satu variabel bebas. Analisis data penelitian ini dibantu oleh program computer yaitu SPSS 25.0.

Analisis Deskriptif Media Sosial

Item instrumen variabel penggunaan media sosial dalam penelitian ini sejumlah 30 pernyataan. Hasil pengolahan deskriptif menunjukkan skor tertinggi sebesar 120 dan skor minimal sebesar 30.

Tabel 2. Sebaran Jenis Media Sosial

Jenis Media Sosial	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	2	4,3%
Tinggi	19	41,34%
Sedang	23	50%
Rendah	1	2,17%
Sangat Rendah	1	2,17%
Total	46	100%

Berdasarkan perhitungan tabel dapat disimpulkan bahwa mayoritas distribusi frekuensi penggunaan media sosial anggota Karang Taruna Griya Manunggal Sejahtera II Kauman Kidul Salatiga berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 50% atau sebanyak 23 orang anggota.

Analisis Deskriptif Kreativitas

Item instrumen variabel kreativitas dalam penelitian ini sejumlah 30 pernyataan. Hasil pengolahan deskriptif menunjukkan skor tertinggi sebesar 120 dan skor minimal sebesar 30.

Tabel 3. Sebaran Jenis Kreativitas

Jenis Kreativitas	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	1	2%
Tinggi	23	50%
Sedang	21	46%
Rendah	0	0%
Sangat Rendah	1	2%
Total	46	100%

Berdasarkan perhitungan tabel dapat disimpulkan bahwa mayoritas distribusi frekuensi kreativitas anggota Karang Taruna Griya Manunggal Sejahtera II Kauman Kidul Salatiga berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 50% atau sejumlah 23 orang anggota.

Uji Normalitas

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ghozali (2018) yang menyatakan bahwa uji normalitas diperlukan guna mengetahui apakah variabel suatu penelitian terdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan teknik analisis *Kolmogorov-Smirnov Test*. Suatu data berdistribusi normal apabila hasil probabilitas lebih besar dari 0,05, begitu pula sebaliknya. Hasil uji normalitas yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Predicted Value
N		46
	Mean	83.6956522

Normal Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	9.51595074
Most Extreme Differences	Absolute	.112
	Positive	.061
	Negative	-.112
Test Statistic		.112
Asymp. Sig. (2-tailed)		.191 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel 4. , diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,191 ($> 0,05$). Sehingga mengacu pada hasil uji normalitas di atas, dapat dikatakan bahwa data kedua variabel penelitian yang diuji berdistribusi normal.

Uji Linieritas

Menurut Sugiyono dan Agus (2015) bahwa “uji linearitas dapat dipakai untuk mengetahui apakah variabel terikat dengan variabel bebas memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikan.” Suatu variabel penelitian dikatakan linear apabila nilai hasil analisis lebih besar dari 0,05, serta untuk memperkuat hasil tersebut dapat dilihat dari $F_{hitung} < F_{tabel}$. Berikut adalah hasil uji linearitas dalam penelitian ini yang dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 5. Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
kreativitas * medsos	Between Groups	(Combined)	6365.489	28	227.339	3.325	.006
		Linearity	4074.899	1	4074.899	59.603	.000
		Deviation from Linearity	2290.590	27	84.837	1.241	.327
	Within Groups		1162.250	17	68.368		
	Total		7527.739	45			

Berdasarkan *output* tabel 5. diatas, diperoleh nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* sebesar $0,327 > 0,05$, dan diperkuat dengan ditemukannya nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ yakni sebesar $1,241 < 4,085$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear signifikan antara variabel media sosial (X) dengan variabel kreativitas (Y). Artinya, uji linearitas telah terpenuhi.

Uji Homogenitas

Sugiyono (2013) berujar bahwa “uji homogenitas varian bertujuan untuk menentukan apakah varian dua kelompok homogen atau tidak.” Homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah data kelompok variabel yang diteliti memiliki varian yang sama ataukah tidak. Apabila angka probabilitas yang ditemukan lebih besar dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa variabel penelitian memiliki varian yang sama atau homogen. Di bawah ini adalah hasil uji homogenitas pada penelitian ini:

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Medsos	Based on Mean	.090	1	90	.765
	Based on Median	.087	1	90	.769
	Based on Median and with adjusted df	.087	1	89.991	.769
	Based on trimmed mean	.087	1	90	.768

Berdasarkan pada tabel 6 di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi yang ditemukan adalah sebesar 0,765, sehingga nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih besar daripada 0,05 ($0,765 > 0,05$). Artinya data kedua variabel dalam penelitian ini memiliki varian yang sama atau homogen.

Analisis Regresi Linier Sederhana

Tabel 7. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	24.473	8.322		2.941
	Medsos	.718	.100	.736	7.206

a. Dependent Variable: kreativitas

Merujuk pada tabel *Coefficients^a* di atas, diperoleh pula nilai t_{hitung} sebesar 7,206 lebih besar dari t_{tabel} ($7,206 > 2,015$). Selain itu, diperoleh nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ dimana kedua temuan tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media sosial terhadap kreativitas.

Tabel 8. Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.736 ^a	.541	.531	8.859

a. Predictors: (Constant), medsos

Selain beberapa hasil temuan sebelumnya, mengacu pada tabel *model summary* di atas diperoleh nilai *RSquare* yang dimaksudkan untuk mengetahui besarnya nilai koefisien determinasi atau kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Koefisien determinasi (*R Square*) yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu sebesar 0,541. Artinya bahwa kontribusi variabel media sosial terhadap variabel kreativitas yakni sebesar 54,1%, dan untuk sisanya sebesar 45,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh penulis dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN

Mengacu pada perolehan hasil penelitian di atas, diperoleh hasil bahwa ada pengaruh yang signifikan antara variabel penggunaan media sosial terhadap kreativitas remaja Karang Taruna Griya Manunggal Sejahtera II Kauman Kidul Salatiga, yang diperkuat dengan temuan t_{hitung} sebesar 7,206 lebih besar dari t_{tabel} ($7,206 > 2,015$) serta nilai signifikansi (p) senilai $0,000 < 0,05$. Artinya semakin tinggi tingkat penggunaan media sosial oleh remaja karang taruna, semakin tinggi pula tingkat kreativitas remaja tersebut.

Hasil penelitian di atas sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rubiyati, Muhamad Azsrori, Luhut Wicaksono tahun (2018) yang berjudul pengaruh pemanfaatan media sosial instagram terhadap kreativitas belajar pada remaja kelas VII. Hasilnya memperlihatkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media sosial instagram terhadap kreativitas belajar pada remaja kelas VII SMP Negeri 23 pontianak. Artinya penggunaan media sosial instagram berpengaruh terhadap kreativitas belajar remaja, sehingga makin baik pemanfaatan media sosial instagram maka makin baik pula kreativitas belajar remaja.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian yang pernah dilakukan oleh Feri Marlianto, Dochi Rahmadani, dan Ryan Permana tahun (2016) yang berjudul pengaruh media sosial terhadap kreativitas dan kepribadian mahasiswa pendidikan tik IKIP PGRI Pontianak, menghasilkan kesimpulan bahwa ada pengaruh yang positif serta signifikan antara kreativitas terhadap media sosial Program Studi Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak. Dibuktikan dengan pengaruh kreativitas terhadap media sosial Program Studi TIK IKIP PGRI Pontianak sebesar 34,4%.

Media sosial merupakan suatu jejaring yang lumrah dimiliki tiap orang saat ini, utamanya remaja. Melalui penggunaan media sosial seseorang dapat menemukan ide-ide ataupun gagasan-gagasan baru yang mana apabila direalisasikan akan menjurus pada suatu tindak kreatif, atau disebut kreativitas. Selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh lasfeto (2016) dalam aspek aspek media sosial bawasannya media sosial juga bisa kita manfaatkan sebagai media yang guna meningkatkan kreativitas berkarya juga berinovasi di media digital. Remaja yang menggunakan dan memanfaatkan media sosial dengan sedemikian rupa, seperti misalnya mencari ide fotografi dan videografi lalu dijual, *online shop*, menemukan tips-tips belajar efektif atau membagi tips-tips kepada khalayak umum sesama pengguna medsos merupakan beberapa contoh bahwa penggunaan media sosial dapat berpengaruh terhadap kreativitas seseorang. Kreativitas seseorang sejatinya merupakan bawaan sejak orang tersebut dilahirkan, sehingga penggunaan media sosial sendiri dapat menjadi sarana guna mengasah kreativitas tersebut.

Paparan pendapat di atas, yang menyebutkan bahwa kreativitas seseorang dapat dipengaruhi oleh adanya penggunaan media sosial yang bijak oleh orang tersebut didukung dengan apa yang disampaikan oleh Munandar (Asrori, 2015) yang menyebutkan bahwa kreativitas seseorang tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan baik secara langsung ataupun tidak langsung. Adanya media sosial tentu dapat merangsang perkembangan kreativitas seseorang, karena orang tersebut dapat melihat, mencontoh dan juga berinteraksi dengan lingkungannya secara tidak langsung melalui media sosial tersebut. Selain itu, juga didukung oleh pendapat yang disampaikan oleh Marlianto dkk. (2016), yang menyebutkan bahwa kreativitas seseorang dapat diperoleh dari jejaring media sosial, dimana semakin luas seseorang mengakses media sosial dengan bijak, maka semakin luas pula kreativitas yang dimilikinya.

Kreativitas seseorang pada dasarnya dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor yang mempengaruhi kreativitas diantaranya adalah faktor eksternal, yakni antara lain sarana atau fasilitas. Sarana atau fasilitas yang mempengaruhi kreativitas yang saat ini cukup signifikan adalah media sosial. Penggunaan media sosial dapat menjadi fasilitas untuk mendorong seseorang melakukan berbagai eksperimen dan kegiatan-kegiatan kreatif, dan juga dorongan untuk mengembangkan fantasi inisiatif serta penerimaan dan penghargaan terhadap individu, yang mana hal tersebut merupakan esensi dari kreativitas itu sendiri. Artinya bahwa salah satu faktor yang cukup signifikan dalam mempengaruhi kreativitas itu sendiri adalah adanya sarana media sosial dan penggunaan media sosial secara positif dan optimal.

KESIMPULAN

Kesimpulannya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media sosial terhadap kreativitas remaja Karang Taruna Griya Manunggal Sejahtera II Kauman Kidul Salatiga. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , yakni 7,206 lebih besar dari 2,015 ($7,206 > 2,015$) dan nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ ($p = 0,000 < 0,05$). Selain itu, dalam penelitian ini diperoleh pula nilai *R Square* atau koefisien determinasi sebesar 0,541, yang artinya bahwa penggunaan media sosial berkontribusi sebesar 54,1% terhadap kreativitas remaja Karang Taruna dan sisanya sebesar 45,9% dipengaruhi oleh variable lain yang tidak diteliti penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, M. 2015. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Lasfeto, D. B. (2016). *Internet dan Media Sosial: Perkembangan dan Aspek Penggunaan*.
- Marlianto, F., Dochi, R & Ryan, P. 2016. Pengaruh Media Sosial terhadap Kreativitas dan Kepribadian Mahasiswa Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 5(2), 212-226. <http://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/saintek/article/view/346> diakses Agustus 2022
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Rubiyati, Muhamad Azsrori, Luhut Wicaksono yang berjudul pengaruh pemanfaatan media sosial instagram terhadap kreativitas belajar pada remaja kelas VII
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/25681/75676576765>
(di akses pada 4-2-2021)
- Soesilo, Tritjahjo Danny. 2018. *Penelitian Inferensial dalam Bidang Pendidikan*. Salatiga: Satya Wacana University Press.
- Sugiyono & Agus, S. 2015. *Cara Mudah Belajar SPSS & Lisrel*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. 2016. *Metode penelitian pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung