

PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP KREATIVITAS DAN KEPERIBADIAN MAHASISWA PENDIDIKAN TIK IKIP PGRI PONTIANAK

Ferry Marlianto¹, Dochi Ramadhani², Ryan Permana³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer, IKIP PGRI Pontianak,
Jl. Ampera No.88 Pontianak

¹e-mail: ferrymarlianto@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Pengaruh media sosial terhadap kreativitas mahasiswa Pendidikan TIK di IKIP-PGRI Pontianak (2) Pengaruh media sosial terhadap kepribadian mahasiswa Pendidikan TIK di IKIP PGRI Pontianak. Penelitian ini merupakan penelitian *ex-post facto*. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel Media Sosial (X_1) yang merupakan variabel bebas, sedangkan variabel terikat yaitu Kepribadian (Y_1) dan Kreativitas (Y_2). Sampel dalam penelitian ini berjumlah 114 mahasiswa Program Studi Pendidikan TIK Semester Gasal tahun ajaran 2015/2016, pemilihan sampel menggunakan teknik propotional random sampling. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh Media Sosial terhadap kreativitas mahasiswa Pendidikan TIK di IKIP PGRI Pontianak, dan (2) Terdapat pengaruh Media Sosial terhadap kepribadian mahasiswa Pendidikan TIK di IKIP-PGRI Pontianak. hal ini bisa dilihat dari hasil analisis hipotesis yang diperoleh menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara media sosial terhadap kreativitas dan terdapat hubungan antara media sosial terhadap kepribadian mahasiswa pendidikan TIK IKIP-PGRI Pontianak.

Kata Kunci: media sosial, kreativitas, kepribadian.

Abstract

This study aims to determine: (1) The influence of social media on student creativity Of student ICT Education IKIP-PGRI Pontianak, and (2) The influence of social media on the personality of students Education ICT in IKIP-PGRI Pontianak. This study is an ex-post facto research. The variable in this study is the Social Media variables (X_1) which is an independent variable, while the dependent variable personality (Y_1) and Creativity (Y_2). The sample in this research were 114 students of ICT Education in the 1st, 3rd, 5th, and 7th semester, 2015/2016 academic year. Data analysis techniques used in this study using simple regression analysi. The results showed that: (1) There is the influence of social media on student creativity Education ICT in IKIP-PGRI Pontianak and, (2) There is the influence of social media on the personality of students Education ICT in IKIP-PGRI Pontianak.

Keywords: social media, creativity, personality.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada awalnya merupakan proses alami yang berlangsung secara wajar dalam kehidupan manusia di lingkungan keluarga. Orang tua berfungsi sebagai pendidik dan anaknya berfungsi sebagai peserta didik. Dalam

perkembangannya, kehidupan manusia semakin kompleks dan maju sehingga pendidikan keluarga yang mengutamakan pembentukan pribadi yang bersifat alami tidak memadai untuk menghadapi perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendidikan merupakan faktor penting bagi kelangsungan kehidupan bangsa diseluruh sektor kehidupan. Sistem pendidikan yang baik harus mampu menciptakan generasi bangsa yang berkualitas, berkarakter, konsisten, dan berpikiran luas. Hal tersebut dapat terwujud dengan memberikan pemahaman tentang materi keilmuan. Materi keilmuan dapat diperoleh melalui beberapa jalur pendidikan. Jalur pendidikan yang diamanatkan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 meliputi: (1) Jalur formal yang terdiri dari pendidikan dasar, menengah, dan tinggi; (2) Jalur nonformal; dan (3) Jalur informal.

Jalur formal untuk pendidikan tinggi di Provinsi Kalimantan Barat mengalami perkembangan yang pesat. Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Persatuan Guru Republik Indonesia (IKIP PGRI) Pontianak adalah salah satu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan jalur formal tingkat pendidikan tinggi. Untuk jalur nonformal dapat diperoleh melalui pendidikan di lingkungan masing-masing individu. Kedua jalur ini sangat mempengaruhi bagaimana serapan ilmu pengetahuan yang diperoleh oleh setiap individu, di mana ilmu pengetahuan yang diperoleh, akan mempengaruhi kreativitas dan kepribadian dari individu tersebut, sehingga dapat merubah kehidupan dari individu maupun lingkungan yang ada di sekitarnya. Kreativitas dan kepribadian merupakan dua hal yang berpengaruh dalam proses pembelajaran individu, hal ini dikarenakan kreativitas merupakan gagasan dan konsep dalam ilmu pengetahuan sedangkan kepribadian merupakan suatu sikap dan juga perilaku seseorang. Sehingga, bisa disimpulkan bahwa proses pembelajaran peserta didik di lembaga pendidikan sangat erat kaitannya dengan kepribadian dan kreativitas dari setiap individu.

Kreativitas menurut Munandar (1995: 25) kreativitas adalah suatu kemampuan umum untuk menciptakan suatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam

pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Setiap individu memiliki tingkat kreativitas yang berbeda dengan individu lainnya sehingga dalam pengembangan kreativitas peserta didik diperlukan perlakuan khusus agar kreativitas yang dimiliki individu dapat terarah dengan baik.

Kepribadian adalah keseluruhan sikap, ekspresi, perasaan, tempramen, ciri khas dan juga perilaku seseorang. Sikap perasaan ekspresi dan tempramen tersebut akan terwujud dalam tindakan seseorang kalau dihadapkan kepada situasi tertentu. Setiap orang memiliki kecenderungan perilaku yang baku/berlaku terus menerus secara konsisten dalam menghadapi situasi yang sedang dihadapi, sehingga jadi ciri khas pribadinya.

Media sosial (*Social Networking*) adalah sebuah media online dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi *blog*, *social network* atau jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. *Blog*, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein (2010: 56) mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user generated content*". Sehingga media sosial merupakan aplikasi atau alat bantu komunikasi antara manusia modern saat ini yang dapat diakses dimana pun dan kapanpun tanpa batasan waktu dan ruang.

Perkembangan teknologi komunikasi yang sangat pesat saat ini telah banyak memberikan manfaat kemudahan bagi kehidupan manusia. Salah satu teknologi komunikasi yang berkembang saat ini adalah media sosial. Media sosial merupakan alat atau media komunikasi yang sering digunakan manusia pada saat ini. Dengan media sosial, manusia dapat memperoleh informasi, berbagi informasi, dan berbagi sumber daya dengan mudah dan cepat. Media sosial menghapus batasan-batasan dalam bersosialisasi. Dalam media sosial tidak ada batasan ruang dan waktu, sehingga manusia dapat berkomunikasi kapanpun dan dimanapun berada.

Media sosial mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan seseorang. Para pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan jaringan internet tanpa biaya yang besar dan dapat dilakukan sendiri dengan mudah. Hilangnya batasan-batasan dalam bersosialisasi berdampak pada kepribadian dan kreativitas dari manusia itu sendiri. Hal ini bisa dilihat dari maraknya plagiat, mulai hilangnya sopan santun dalam bersosialisasi, dan kurangnya komunikasi secara langsung dalam keluarga maupun suatu komunitas sosial.

Penelitian yang dilakukan oleh Setiyastuti (2012: 22) menyimpulkan bahwa media sosial sangat mempengaruhi kepribadian yang menunjukkan semakin *introvert* seseorang maka akan semakin aktif di media sosial sebagai pelampiasan. Peran orangtua sangat dibutuhkan sebagai pengawas dan juga sosok yang memahami anak. Keluarga harus dapat memberikan fungsi afektif agar seorang anak mendapatkan perhatian yang cukup. Akibat dari perubahan kepribadian ini, akan berpengaruh juga terhadap kreativitas anak, yang mana salah satu faktor perkembangan kreatifitas seseorang adalah interaksi langsung antar individu.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai kepribadian dan kreativitas, serta kaitannya dengan media sosial sehingga perlu dilakukan penelitian untuk melihat pengaruh media sosial terhadap kepribadian dan kreativitas mahasiswa. Penelitian dilakukan pada mahasiswa semester Gasal Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer (PTIK) tahun akademik 2015-2016.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan bentuk penelitian *ex-post facto*. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian korelasional. Penelitian korelasional digunakan untuk mengetahui besarnya korelasi dan mencari besarnya nilai pengaruh media sosial terhadap kepribadian dan kreativitas mahasiswa semester Gasal pada Program Studi Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak.

Penelitian ini dilaksanakan di IKIP PGRI Pontianak yang terletak di Kalimantan Barat. Penelitian ini dilakukan pada Program Studi Pendidikan TIK

IKIP PGRI Pontianak. Penelitian dilaksanakan pada semester gasal tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian ini dilakukan di prodi Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak, Kalimantan Barat.

Jumlah sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan tabel Issac. Berdasarkan jumlah populasi 239 mahasiswa, dengan tingkat kesalahan 5% maka jumlah sampel penelitian sebanyak 142 sampel mahasiswa. Sampel mahasiswa tiap kelas dipilih secara acak dengan menggunakan teknik *proportional random sampling*. Jumlah sampel untuk setiap kelasnya adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Sampel Penelitian

No.	Kelas	Populasi	Populasi X 59,41%	Sampel
1.	A Pagi	45 Orang	$45 \times 59,41\%$	27 Orang
2.	B Pagi	39 Orang	$39 \times 59,41\%$	23 Orang
3.	C Pagi	36 Orang	$36 \times 59,41\%$	21 Orang
4.	A Sore	34 Orang	$34 \times 59,41\%$	20 Orang
5.	B Sore	45 Orang	$45 \times 59,41\%$	27 Orang
6.	C Sore	40 Orang	$40 \times 59,41\%$	24 Orang
Jumlah		239 Orang	-	142 Orang

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang dilengkapi dengan empat alternatif jawaban (SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju) Kuesioner berupa pernyataan baik pernyataan positif maupun negatif. Setiap butir pernyataan memiliki nilai, sesuai dengan jawaban yang diberikan oleh mahasiswa. Berikut tabel kisi-kisi instrumen penelitian media sosial, kepribadian mahasiswa, dan kreativitas mahasiswa pada Tabel 2.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Variabel	Indikator	Bentuk Instrumen	Sumber Data
1.	Media Sosial	1. Kegunaan 2. Komunikasi 3. Interaksi	Kuesioner	Mahasiswa
2.	Kepribadian Mahasiswa	1. Konsekuensi 2. Teguh 3. Konsisten 4. Emosional 5. Tanggung Jawab 6. Hubungan Sosial	Kuesioner	Mahasiswa
3.	Kreativitas Mahasiswa	1. Kemampuan 2. Hasil Pemikiran 3. Inovasi 4. Fleksibilitas 5. Elaborasi 6. Evaluasi	Kuesioner	Mahasiswa

Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas. Kuesioner dilakukan untuk mendapatkan data penelitian tentang media sosial, kepribadian mahasiswa, dan kreativitas mahasiswa pada Program Studi Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak. Kuesioner yang digunakan berbentuk interval skala nilai dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 1. Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data hasil belajar melalui dokumen terkait.

Analisis data dilakukan terhadap data yang telah berhasil dikumpulkan. Analisis data tersebut meliputi deskripsi data penelitian, uji persyaratan analisis, dan uji hipotesis dengan taraf nyata 95%.

Deskripsi data penelitian mendeskripsikan keadaan suatu gejala yang telah direkam melalui alat ukur kemudian diolah sesuai dengan fungsinya. Untuk mendeskripsikan hasil penelitian yang dilakukan, data dari semua variabel penelitian ditabulasikan dengan memaparkan nilai maksimum, nilai minimum, nilai rerata (*mean*), nilai tengah (*median*), nilai yang paling sering muncul (*modus*), standar deviasi, varians, dan range nilai pada masing-masing variabel, baik variabel dependen maupun variabel independen.

Uji persyaratan analisis dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan telah memenuhi syarat untuk dianalisis dengan teknik analisis yang digunakan. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana dan regresi linier ganda. Analisis regresi linier ganda memerlukan beberapa syarat. Beberapa syarat analisis regresi linier ganda yaitu data dari variabel bebas harus berdistribusi normal, variabel bebas dan terikat memiliki korelasi linier, dan antara sesama variabel bebas korelasinya tidak terlalu tinggi. Oleh karena itu, persyaratan analisis yang digunakan adalah uji normalitas dan uji linieritas. Uji hipotesis bertujuan untuk membuktikan hipotesis yang ada dalam penelitian. Uji hipotesis menggunakan analisis regresi linier sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Hipotesis yang diajukan untuk mengukur normalitas distribusi populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 = sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_a = sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Adapun kriteria pengujian yang digunakan untuk mengukur normalitas populasi dalam penelitian ini adalah H_0 diterima apabila nilai signifikansinya lebih dari tingkat alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 (5%). Tabel 3 menyajikan rangkuman hasil uji normalitas kreativitas terhadap media sosial dengan metode *Kolmogrov-Smirnov* menggunakan SPSS versi 18.00.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kreativitas terhadap Media Sosial

		<i>Unstandardized Residual</i>
<i>N</i>		142
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	,0000000
	<i>Std. Deviation</i>	7,70794496
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	,087
	<i>Positive</i>	,077
	<i>Negative</i>	-,087
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		1,035
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,235

Uji normalitas data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov*. Hasil analisis dari tabel 3, nilai *Most Extrem Differences* adalah perbandingan distribusi frekuensi kumulatif hasil pengamatan dengan distribusi yang diharapkan, di mana nilai absolut sebesar 0,08, perbedaan positif sebesar 0,77 sedangkan perbedaan *negative* -0,08. Dengan signifikansi $0,23 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan H_0 diterima atau data dari variable kreativitas terhadap media sosial berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Kepribadian terhadap Media Sosial

		<i>Unstandardized Residual</i>
<i>N</i>		142
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	,0000000
	<i>Std. Deviation</i>	6,05116374
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	,084
	<i>Positive</i>	,079
	<i>Negative</i>	-,084
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		1,001
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,269

Uji normalitas data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov*. Hasil analisis dari Tabel 4, nilai *Most Extream*

Differences adalah perbandingan distribusi frekuensi kumulatif hasil pengamatan dengan distribusi yang diharapkan, di mana nilai absolut sebesar 0,84, perbedaan positif sebesar 0,79 sedangkan perbedaan *negative* -0,84. Dengan signifikansi $0,26 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan H_0 diterima atau data dari variable kepribadian terhadap media sosial berdistribusi normal.

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Data yang baik seharusnya terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Dasar dalam pengambilan keputusan dalam uji linearitas dapat dilakukan dengan cara melihat signifikansi pada output SPSS. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linier secara signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat. Berikut ini tabel uji linearitas dengan menggunakan program SPSS.

Tabel 5. Hasil Uji Linieritas

Variabel	Signifikansi	Kesimpulan
Kepribadian dan Media Sosial	0,269	Linier
Kreativitas dan Media Sosial	0,235	Linier

Berdasarkan pada Tabel 5, nilai signifikansi variabel kepribadian (X_1) terhadap variabel media sosial (Y) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,269; dan nilai signifikansi variabel kreativitas (X_2) terhadap variabel media sosial (Y) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,235; Berdasarkan nilai signifikansi masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat diketahui bahwa nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi (0,05) sehingga kedua variabel bebas memiliki hubungan yang linier dengan variabel terikat.

Uji hipotesis bertujuan untuk menarik kesimpulan apakah hipotesis penelitian yang dirumuskan didukung atau tidak didukung oleh data empirik. Uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu uji regresi linier sederhana. Uji regresi dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) dan juga kontribusi yang diberikan oleh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Kriteria keputusan yang diambil adalah

menolak H_0 dan menerima H_a jika nilai probabilitas signifikansi $p < 0,05$. Sebaliknya, akan menerima H_0 dan menolak H_a jika nilai probabilitas signifikansi $p \geq 0,05$. Uji regresi dilakukan dengan menggunakan bantuan program *SPSS version 18.00*. Uji hipotesis pengaruh kreativitas (X_1) terhadap media sosial (Y) pada Program Studi Pendidikan TIK IKIP-PGRI Pontianak digunakan regresi linier sederhana. Berikut adalah hasil analisis regresi linier sederhana untuk pengaruh X_1 terhadap Y:

Tabel 6. Hasil Pengujian Koefisien Determinan X_1 terhadap Y

<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	,586 ^a	,343	,338	7,73542

Berdasarkan Tabel 6 maka dapat diketahui bahwa nilai r_{hitung} sebesar 0,586 dengan arah korelasi yaitu positif yang berarti apabila nilai kreativitas tinggi maka, nilai media sosial juga akan tinggi. Koefisien determinansi (KD) yaitu sebesar $(r_{hitung})^2$ yaitu 0,343 atau 34,4% yang berarti kreativitas (X_1) memberikan pengaruh sebesar 34,4% terhadap media sosial (Y), sedangkan 65,6% dipengaruhi variabel lain.

Tabel 7. Hasil Pengujian ANOVA X_1 terhadap Y

<i>Model</i>	<i>Sum of Squares</i>	<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
1 <i>Regression</i>	4374,124	1	4374,124	73,101	,000 ^a
<i>Residual</i>	8377,151	140	59,837		
Total	12751,275	141			

Berdasarkan Tabel 7 maka dapat diketahui apakah terdapat pengaruh yang nyata (signifikan) antara variabel kreativitas (X_1) terhadap variabel media sosial (Y). Dari output pada tabel 7 diketahui bahwa nilai $F_{hitung} = 73, 101$ dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi ($0,000 < 0,05$). Hal ini berarti H_a diterima dan H_0 ditolak atau terdapat pengaruh antara variabel kreativitas (X_1) terhadap media sosial (Y) pada

Program Studi Pendidikan TIK IKIP-PGRI Pontianak. Oleh karena itu, model regresi ini dapat dipakai untuk memprediksi variabel media sosial pada Program Studi Pendidikan TIK IKIP-PGRI Pontianak.

Tabel 8. Hasil Koefisien Pengaruh X_1 terhadap Y

<i>Model</i>	<i>Unstandardized</i>		<i>Standardized</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
	<i>Coefficients</i>		<i>Coefficients</i>		
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
1 (<i>Constant</i>)	20,427	3,846		5,311	,000
Kreativitas	,626	,073	,586	8,550	,000

Berdasarkan tabel 8 diketahui bahwa nilai konstanta (a) = 20,427 dan nilai regresi (b) = 0,626; sehingga persamaan regresinya adalah:

$$Y = 20,427 + 0,626 X_1$$

Nilai konstanta sebesar 20,427 menunjukkan bahwa jika tidak ada variabel kreativitas (X_1) maka skor variabel media sosial (Y) adalah 20,427. Koefisien regresi sebesar 0,626 menunjukkan bahwa setiap penambahan satu skor kreativitas (X_1) maka akan meningkatkan variabel media sosial (Y) sebesar 0,626.

Uji Hipotesis pengaruh kepribadian (X_2) terhadap media sosial (Y) pada Program Studi Pendidikan TIK IKIP-PGRI Pontianak digunakan regresi linier sederhana. Berikut adalah hasil analisis regresi linier sederhana untuk pengaruh X_2 terhadap Y:

Tabel 9. Pengujian Koefisien Determinan X_2 terhadap Y

<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	,489 ^a	,239	,233	8,32600

Berdasarkan tabel 9 maka dapat diketahui bahwa nilai r_{hitung} sebesar 0,489 dengan arah korelasi yaitu positif yang berarti apabila nilai kepribadian tinggi maka, nilai media sosial juga akan tinggi. Koefisien determinansi (KD) yaitu sebesar $(r_{hitung})^2$ yaitu 0,239 atau 23,9% yang berarti kepribadian (X_2) memberikan

pengaruh sebesar 34,9% terhadap media sosial (Y), sedangkan 76,1% dipengaruhi variabel lain.

Tabel 10. Hasil Pengujian ANOVA X₂ terhadap Y

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	<i>Regression</i>	3046,154	1	3046,154	43,942	,000 ^a
	<i>Residual</i>	9705,121	140	69,322		
	<i>Total</i>	12751,275	141			

Berdasarkan Tabel 10, maka dapat diketahui apakah terdapat pengaruh yang nyata (signifikan) antara variabel kepribadian (X₂) terhadap variabel media sosial (Y). Dari output pada tabel 10 diketahui bahwa nilai F_{hitung} = 43, 942 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi (0,000 < 0,05). Hal ini berarti H_a diterima dan H_o ditolak atau terdapat pengaruh antara variabel kepribadian (X₂) terhadap media sosial (Y) pada Program Studi Pendidikan TIK IKIP-PGRI Pontianak. Oleh karena itu, model regresi ini dapat dipakai untuk memprediksi variabel media sosial pada Program Studi Pendidikan TIK IKIP-PGRI Pontianak.

Tabel 11. Hasil Koefisien Pengaruh X₂ terhadap Y

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	<i>(Constant)</i>	26,676	4,008		6,656	,000
	Kepribadian	,519	,078	,489	6,629	,000

Berdasarkan Tabel 11 diketahui bahwa nilai konstanta (a) = 26,676 dan nilai regresi (b) = 0,519; sehingga persamaan regresinya adalah:

$$Y = 26,676 + 0,519 X_2$$

Nilai konstanta sebesar 26,676 menunjukkan bahwa jika tidak ada variabel kepribadian (X₂) maka skor variabel media sosial (Y) adalah 26,676. Koefisien regresi sebesar 0,519 menunjukkan bahwa setiap penambahan satu skor kepribadian (X₁) maka akan meningkatkan variabel media sosial (Y) sebesar 0,519.

Kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta

kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci), suatu gagasan. Kreativitas memberikan pengaruh yang positif terhadap media sosial pada Program Studi Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak. Kreativitas yang dimiliki seseorang diperoleh melalui media sosial, semakin luas seseorang dalam mengakses media sosial, semakin luas pula kreativitas yang dimiliki seseorang tersebut. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap media sosial sebesar 0,586 dan memiliki sumbangan efektif sebesar 0,343 atau 34,4% terhadap media sosial pada Program Studi Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa kreativitas memberikan nilai yang positif dan signifikan dalam penggunaan media sosial pada Program Studi Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak.

Persamaan regresi pengaruh kreativitas (X_1) terhadap media sosial (Y) pada Program Studi Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak adalah $Y = 20,427 + 0,626 X_1$. Persamaan ini menunjukkan bahwa setiap kenaikan skor dari variabel kreativitas (X_1) secara bersamaan diikuti oleh kenaikan skor variabel media sosial (Y) pada Program Studi Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak.

Kepribadian adalah keseluruhan sikap, ekspresi, perasaan, tempramen, ciri khas dan juga perilaku seseorang. Sikap perasaan ekspresi & tempramen tersebut akan terwujud dalam tindakan seseorang apabila dihadapkan kepada situasi tertentu. Setiap orang memiliki kecenderungan perilaku yang berubah terus menerus secara konsisten dalam menghadapi situasi yang sedang di hadapi, sehingga jadi ciri pribadinya. Kepribadian memberikan pengaruh yang positif terhadap media sosial pada Program Studi Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak. Seseorang yang memiliki media sosial cenderung untuk menyampaikan perasaan, ekspresi, sikap, dan lain-lain melalui media sosial. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kepribadian memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap media sosial sebesar 0,489 dan memiliki sumbangan efektif sebesar 0,239 atau 23,9% terhadap media sosial pada Program Studi Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa kepribadian

memberikan nilai yang positif dan signifikan dalam penggunaan media sosial pada Program Studi Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak.

Persamaan regresi pengaruh kepribadian (X_2) terhadap media sosial (Y) pada Program Studi Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak adalah $Y = 26,676 + 0,519 X_2$. Persamaan ini menunjukkan bahwa setiap kenaikan skor dari variabel kepribadian (X_2) secara bersamaan diikuti oleh kenaikan skor variabel media sosial (Y) pada Program Studi Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian Nurul (2016: 32) menyatakan bahwa hasil penelitian pengaruh antara kreativitas dengan produktivitas guru PAI Sekolah Dasar memiliki pengaruh yang signifikan signifikan. Artinya terdapat pengaruh antara kreativitas dengan produktivitas guru PAI Sekolah Dasar sekecamatan Baturetno Kabupaten Wonogiri.

SIMPULAN

Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kreativitas terhadap media sosial Program Studi Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak. Besarnya pengaruh kreativitas terhadap media sosial Program Studi TIK IKIP PGRI Pontianak sebesar 34,4%.

Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kepribadian terhadap media sosial Program Studi Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak. Besarnya pengaruh kepribadian terhadap media sosial Program Studi TIK IKIP PGRI Pontianak sebesar 23,9%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dari Tim Peneliti dihaturkan kepada Rektor IKIP PGRI Pontianak atas bantuan dana penelitian yang dibiayai oleh APBS IKIP PGRI Pontianak TA 2015/2016 dengan Nomor 14/1.202.103/PDK.1/VIII/2015. Ucapan terima kasih juga dihaturkan kepada Lembaga Penelitian IKIP PGRI Pontianak beserta stafnya yang selalu membantu tim Peneliti dalam sisi administratif penelitian. Kepada pihak lain yang belum disebutkan karena keterbatasan, peneliti turut menyampaikan ungkapan terima kasih. Semoga segala

budi baik yang ditujukan kepada peneliti dapat menjadi berkah bagi pihak-pihak terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- Antony, M. 2008. *What Is Sosial Media*. Crossing.
- Azwar, S. 1996. *Pengantar Psikologi Intelegensi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- DePorter, B., dkk. 2000. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. 2010. *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media*. Business Horizons.
- Nurul, Z. 2016. Pengaruh Kreativitas dan Motivasi Kerja Terhadap Produktivitas Guru Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar Sekecamatan Baturetno Kabupaten Wonogiri. Volume 1. No 1. PP 23-38.
- Munandar, U. 2004. *Pengembangan Emosi dan Kreativitas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Setiyastuti, Y. 2012. Aprehensi Komunikasi Berdasarkan Konteks Komunikasi dan Tipe Kepribadian Ekstrovert Introvert. *Jurnal UMY*. Volume 4, No. 4.