



PENGARUH PENGGUNAAN *SOCIAL MEDIA* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Frida Marta Argareta Simorangkir

(Dosen Program Studi Pendidikan Matematika Unika St. Thomas Medan)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Social Media* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Katolik Santo Thomas SU. Sampel yang dipilih adalah mahasiswa semester V Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Katolik Santo Thomas SU. Instrumen yang digunakan adalah tes berpikir kreatif dan angket untuk mengukur penggunaan *Social Media*. Analisis data dilakukan dengan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan persamaan $Y = 74,150 + 0,099X$ dengan $t_{hitung} = 0,645$, karena $t_{hitung} > 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *Social Media* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam pembelajaran matematika yaitu sebesar 0,099.

Kata Kunci: *Social Media*, Berpikir Kreatif

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of *Social Media* on the creative thinking abilities of students in the learning of mathematics. This research is quantitative. The population of this study were all students of Mathematics Education of the Catholic University of Santo Thomas SU. The selected sample is the fifth semester students of Mathematics Education of the Catholic University of Santo Thomas SU. The instruments used were creative thinking tests and questionnaires to measure the use of *Social Media*. Data was analyzed using simple linear regression. The results showed the equation $Y = 74.150 + 0.099X$ with $t = 0.645$, for $t > 0.05$, there is a significant influence on the use of *Social Media* on creative thinking abilities of students in the learning of mathematics that is equal to 0.099.

Keywords: *Social Media*, Creative Thinking

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih memberi dampak yang dapat dirasakan langsung yaitu penyebaran informasi, akses telekomunikasi serta transportasi semakin lebih cepat dan mudah. Perkembangan dalam dunia komunikasi menciptakan pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan sosial dan peradaban manusia. Dampaknya pun tidak terbatas terhadap kalangan tertentu saja, namun telah meluas ke semua kalangan baik kalangan pelajar maupun bukan kalangan terpelajar.

Internet merupakan salah satu hasil dari kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia. Pemanfaatan internet beragam, baik sebagai sumber pencari informasi, media belajar pembelajaran, maupun media untuk bersosialisasi dan lain sebagainya. Fungsi internet bermacam-macam, dan salah satunya adalah tempat komunitas jejaring sosial dunia maya. Oleh karena itu, angka pertumbuhan pengguna internet di Indonesia didominasi oleh anak muda dari kelompok umur 15-30 tahun. Perkembangan internet hingga saat ini membawa Indonesia berada pada tingkat teratas dalam penggunaan internet untuk *Social Media*, termasuk forum dan blog (tekno.kompas.com, 2011).

Jejaring *Social Media* merupakan suatu layanan dari sebuah sistem *software* internet yang memungkinkan penggunanya dapat berinteraksi dan berbagi data dengan pengguna yang lain dalam skala yang besar. Situs jejaring *Social Media* di internet bermacam-macam jenis dan bentuknya, namun yang paling dikenal dan banyak digunakan adalah *facebook*, *friendster*, *My Space* dan *twitter*. Sebuah survei yang diselenggarakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJI) menyatakan bahwa pengguna jasa internet di Indonesia tahun 2012 mencapai 63 juta orang atau setara 24,23 persen dari total populasi dari negara ini, tahun 2013 naik menjadi 82 juta pengguna atau setara 30 persen, terus meningkat menjadi 107 juta pengguna dan 139 juta pengguna atau setara 50 persen dari total populasi pada tahun 2015.

Jejaring *Social Media* sebagai lingkungan informasi yang terbuka, fleksibel dan dinamis dapat memfasilitasi pemikiran atau ekspresi manusia yang terkadang tidak tersalurkan di dunia nyata, seperti yang telah dikemukakan oleh Mc Luhan bahwa setiap media adalah perpanjangan dari pikiran manusia.

Sebagai salah satu media komunikasi, *Social Media* tidak hanya dimanfaatkan untuk berbagi informasi dan inspirasi, tapi juga ekspresi diri (*self expression*), "pencitraan diri" (*personal branding*), dan ajang "curhat" bahkan keluh-kesah. Oleh karena itu, dapat dikatakan *Social Media* merupakan wadah untuk menuangkan ide kreatif para penggunanya.

Kebebasan berekspresi dalam *Social Media* dapat mempengaruhi perilaku, pola pikir dan kreativitas penggunanya. Kreativitas sangat erat kaitannya dengan berpikir kreatif. Dalam hal ini, kreativitas bukanlah sebuah ciri yang hanya ditemukan pada karya seni, arsitektur, atau musik, tetapi juga merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari. Kreativitas juga ditemukan dalam pembelajaran matematika.

Pendapat pada umumnya menyatakan bahwa matematika dan kreativitas tidak ada kaitannya satu sama lain. Pendapat tersebut tidak tepat sebab matematika bukan hanya sebagai bahan pelajaran, melainkan sebagai aktivitas manusia yang

membutuhkan kreativitas dan harus dikaitkan dengan realitas. Munandar (1999: 12) menyatakan bahwa pengembangan kreativitas seseorang tidak hanya memperhatikan pengembangan kemampuan berpikir kreatif tetapi juga pemupukan sikap dan ciri-ciri kepribadian kreatif. Orang-orang kreatif memiliki rasa ingin tahu, banyak akal, memiliki keinginan menemukan, memilih pekerjaan sulit, senang menyelesaikan masalah, memiliki dedikasi terhadap pekerjaan dan banyak lagi karakteristik yang lain.

Kreativitas dalam dalam *Social Media* berbeda dengan kreativitas yang ditemukan dalam pembelajaran matematika. Sebab kreativitas dalam dalam *Social Media* tidak berpedoman pada aturan atau rumus tertentu, sedangkan kreativitas dalam pembelajaran matematika berpedoman pada aturan tertentu yang harus diikuti, sebab matematika merupakan ilmu pengetahuan dengan konsep – konsep yang tersusun secara hirarkis, terstruktur, logis dan sistematis. Hal inilah yang menjadi latar belakang dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Social Media* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan *Social Media* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam pembelajaran matematika ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :
Mengetahui pengaruh penggunaan *Social Media* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam pembelajaran matematika

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan informasi atau gambaran tentang pengaruh penggunaan *Social Media* terhadap kegiatan pembelajaran, khususnya dalam kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam pembelajaran matematika.

1. Bagi Mahasiswa
 - Memberikan informasi mengenai pengaruh *Social Media* terhadap pembelajaran sehingga mahasiswa dapat menggunakan *Social Media* dengan bijak
 - Diharapkan melalui penggunaan *Social Media*, mahasiswa menjadi pribadi yang peduli terhadap lingkungan dan sesamanya, bukan menjadi pribadi yang antisosial.
2. Bagi Dosen



- Memberikan informasi mengenai pengaruh *Social Media* terhadap pembelajaran sehingga dapat memberi arahan kepada mahasiswa agar menggunakan *Social Media* dengan bijak.
 - Sebagai informasi mengenai pengaruh *Social Media* terhadap pembelajaran, sehingga dapat merancang pembelajaran yang tepat, guna membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.
3. Bagi peneliti
Sebagai informasi mengenai pengaruh *Social Media* terhadap pembelajaran agar dapat menggunakan *Social Media* dengan bijak

2 KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penggunaan *Social Media*

Media Sosial atau *Social Media* adalah saluran atau sarana pergaulan sosial secara online di dunia maya (internet). Para pengguna (*user*) media sosial berkomunikasi, berinteraksi, saling kirim pesan, dan saling berbagi (*sharing*), dan membangun jaringan (*networking*). Menurut Wikipedia, media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya (*users*) bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.

Social Media digunakan sebagai fasilitas bagi individu untuk menjalin hubungan dengan individu lainnya yang memungkinkan mereka untuk bersama-sama membangun atau memperluas jaringan sosial mereka, menunjukkan koneksi seseorang dan memperlihatkan hubungan yang ada antar penggunanya. *Social Media* memungkinkan penggunanya untuk mendefinisikan profil secara *online*, terhubung dengan individu lain dalam jaringan sosial dunia maya, dapat secara cepat melakukan pemberitahuan tentang suatu kegiatan (*notification*), dan melakukan pengaturan privasi.

Sebagaimana dikutip dari Wikipedia bahwa media sosial mempunyai ciri - ciri sebagai berikut :

1. Pesan yang di sampaikan tidak hanya untuk satu orang saja namun bisa keberbagai banyak orang contohnya pesan melalui SMS ataupun internet
2. Pesan yang di sampaikan bebas, tanpa harus melalui suatu *Gatekeeper*
3. Pesan yang di sampaikan cenderung lebih cepat di banding media lainnya
4. Penerima pesan yang menentukan waktu interaksi

Jenis-jenis Media sosial begitu banyak, namun yang populer digunakan di Indonesia antara lain :

1. Facebook
2. Twitter
3. Youtube
4. Blog



5. Google Plus
6. *LinkedIn*
7. *MySpace*

Pola interaksi dalam *Social Media* seperti *Facebook*, *Twitter*, *LinkedIn*, dan *MySpace* memiliki fungsi menghubungkan individu dengan lingkungan sosialnya. (Boyd & Ellison, 2007; Gotta, 2008; Beer, 2008, dalam Dashgupta, 2010). Popularitas *Social Media* dikalangan remaja diseluruh dunia tidak diragukan lagi. Dari survey yang dilakukan Goodstein (2007), didapatkan bahwa pengguna aktif terbanyak *Social Media* memiliki rentan usia 14-19 tahun dengan presentase 40,5%. Sebagai contoh, *facebook* telah menjadi sarana interaksi sosial bagi banyak kalangan dari anak-anak, remaja hingga dewasa dari seluruh dunia (Zarghooni, 2007).

Keberadaan *Social Media* dapat menimbulkan dampak positif dan juga dampak negatif pada masyarakat khususnya remaja. Dampak positif *Social Media* adalah memperluas jaringan pertemanan, sebagai media penyebaran informasi dan sarana untuk mengembangkan keterampilan. Jejaring *Social Media* juga didefinisikan sebagai jaringan pertemanan yang dilengkapi dengan beragam fitur bagi penggunaanya sehingga dapat saling berkomunikasi dan berinteraksi (Imran, 2009).

Dampak negatif yang ditimbulkan akibat penggunaan *Social Media* secara berlebihan antara lain kecanduan internet, pencurian identitas, dan meningkatnya sifat antisosial (Raihana, 2009). Davis, Flett, & Besser (2002) menyebutkan bahwa semakin tinggi intensitas seseorang mengungkapkan informasi pribadi secara *online*, yang dicirikan dari penggunaan *Social Media* yang berlebihan maka semakin tinggi pula penggunaan internet bermasalah yang mereka alami.

Sebagaimana telah diketahui, karakteristik internet tidak menghadirkan kontak fisik, tetapi dapat dikombinasikan dengan komunikasi tekstual pada situs jejaring sosial. Hal ini dapat dengan cepat mengubah batasan pada diri seseorang menjadi lebih terbuka pada pihak lain yang belum dikenal dengan baik, mereka merasa bahwa mereka telah berbagi pikiran yang sama dengan orang lain yang mereka temui di internet melalui *Social Media*.

Ketika berinteraksi melalui komunikasi tekstual dalam ruang lingkup *online* seseorang dapat berpikir lebih jauh dari apa yang sebenarnya mereka hadapi atau mereka peroleh, ini merupakan pengaruh faktor kognitif. Dampak faktor kognitif tersebut menjadi faktor pendukung dalam pengembangan kreativitas dalam berpikir dan berkomunikasi.

2.2 Kemampuan Berpikir Kreatif

Munculnya kreativitas seseorang bergantung pada bidang dan minat yang digelutinya. Terdapat banyak definisi tentang kreativitas tetapi tidak ada definisi umum yang sama. Krutetskii (1976) menyamakan kreativitas matematika dengan keterbakatan matematika. Menurut Krutetskii, kreativitas dalam memecahkan masalah matematika dikarakteristikan dengan kemampuan siswa dalam merumuskan masalah secara bebas, bersifat penemuan dan baru.

Menurut Silver (1997) ada dua pandangan tentang kreativitas. Pandangan pertama disebut pandangan kreativitas jenius. Menurut pandangan ini tindakan kreatif dipandang sebagai ciri-ciri mental yang langka yang dihasilkan oleh individu luar biasa berbakat melalui penggunaan proses pemikiran yang luar biasa, cepat, dan spontan. Pandangan ini mengatakan bahwa kreativitas tidak dapat dipengaruhi oleh pembelajaran dan kerja kreatif lebih merupakan suatu kejadian tiba-tiba daripada suatu proses panjang sampai selesai seperti yang dilakukan dalam sekolah, sehingga dalam pandangan ini ada batasan untuk menerapkan kreativitas dalam dunia pendidikan. Pandangan kedua menyatakan bahwa kreativitas berkaitan erat dengan pemahaman yang mendalam, fleksibel di dalam isi dan sikap sehingga dapat dikaitkan dengan kerja dalam periode panjang yang disertai perenungan. Jadi, kreativitas bukan hanya merupakan gagasan yang cepat dan luar biasa. Menurut pandangan ini kreativitas dapat ditanamkan pada kegiatan pembelajaran dan lingkungan sekitar.

Harris (dalam Mina, 2006:11) dalam artikelnya mengatakan bahwa kreativitas dapat dipandang sebagai suatu kemampuan, sikap, dan proses. Kreativitas sebagai suatu kemampuan adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dengan mengkombinasikan, mengubah atau menerapkan kembali ide-ide yang telah ada. Kreativitas sebagai sikap adalah kemampuan diri untuk melihat perubahan dan kebaruan, suatu keinginan untuk bermain dengan ide-ide dan kemungkinan-kemungkinan, kefleksibelan pandangan, sifat menikmati kebaikan, sambil mencari cara-cara untuk memperbaikinya. Sedangkan kreativitas sebagai proses adalah suatu kegiatan yang terus-menerus memperbaiki ide-ide dan solusi-solusi dengan membuat perubahan yang bertahap dan memperbaiki karya-karya sebelumnya.

Secara operasional, kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi, mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan. Seperti diungkapkan oleh Munandar (dalam Mina 2006:12) bahwa kemampuan kreatif merupakan hasil belajar yang terungkap secara verbal dalam kemampuan berpikir kreatif dan sikap kreatif.

Kreativitas berkaitan dengan faktor-faktor kognitif dan afektif. Kognitif memiliki ciri-ciri *aptitude* (kecerdasan) sedangkan afektif memiliki ciri-ciri *non-aptitude*. Ciri-ciri *aptitude* meliputi keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir fleksibel, keterampilan berpikir orisinal, keterampilan berpikir elaborasi/merinci dan keterampilan mengevaluasi. Ciri-ciri *non-aptitude* meliputi rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat mengambil resiko dan sifat menghargai.

Selanjutnya menurut Alvino (dalam Cotton, 1991), kreatif adalah melakukan suatu kegiatan yang ditandai oleh empat komponen, yaitu : *fluency* (menurunkan banyak ide), *flexibility* (mengubah perspektif dengan mudah), *originality* (menyusun sesuatu yang baru), dan *elaboration* (mengembangkan ide lain dari suatu ide).

Rincian ciri-ciri dari *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* dikemukakan oleh Munandar (1999), ciri-ciri *fluency* di antaranya adalah:



- (1) Mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar;
- (2) Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal;
- (3) Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

Berikut ciri-ciri *flexibility* :

- (1) Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda;
- (2) Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda;
- (3) Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

Berikut ciri-ciri *originality* :

- (1) Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik;
- (2) Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri;
- (3) Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

Berikut ciri-ciri *elaboration* :

- (1) Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk;
- (2) Menambah atau memperinci detail-detail dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan, pengertian kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir lancar, luwes, orisinal, dan elaborasi serta menghasilkan banyak ide yang berguna dalam menemukan penyelesaian masalah.

Pengertian kelancaran (*fluency*), fleksibilitas, dan keaslian dalam kreativitas umum diadaptasi dan diterapkan dalam pendidikan matematika oleh Balka (dalam Mina, 2006: 15). Dalam penelitiannya Balka meminta subyek penelitiannya untuk mengajukan soal-soal matematika yang dapat dijawab berdasarkan informasi yang tersedia dalam sebuah cerita tentang kehidupan nyata. Berdasarkan analisa jawaban-jawaban subyek, Balka mengatakan bahwa *fluency* berkaitan dengan banyaknya jawaban atau pertanyaan yang dihasilkan, fleksibilitas dikaitkan dengan sejumlah kategori berbeda dari pertanyaan yang dihasilkan dan keaslian dikaitkan dengan jawaban benar yang berbeda atau langka diantara semua jawaban yang ada. Dengan demikian berdasarkan penelitian Balka, kreativitas sebenarnya dapat digali dalam matematika.

Soal-soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif umum, diperkenalkan pertama kali oleh peneliti Amerika yaitu Guilford (1959) dan Torrance (1969) pada tahun 50-an dan tahun 60-an. Dalam soal jenis ini diberikan cerita *open-ended* yaitu cerita yang menghasilkan banyak jawaban benar. Soal-soal matematika yang mengizinkan siswa untuk memperlihatkan proses berpikir divergen atau kreatif telah banyak dikembangkan oleh para peneliti.

2.3 Pembelajaran Matematika

Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan mahasiswa. Sedangkan pembelajaran matematika adalah suatu upaya/kegiatan (merancang dan menyediakan sumber belajar, membimbing, memotivasi, mengarahkan) dalam membelajarkan mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika. Dalam pembelajaran matematika dosen dituntut untuk bisa melatih mahasiswa bagaimana cara berpikir dan bernalar, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, mengembangkan aktivitas kreatif, menarik kesimpulan, dan menyampaikan informasi secara sistematis.

Jadi dalam pembelajaran matematika penguasaan materi ajar matematika bukanlah suatu tujuan utama tetapi sebagai alat untuk membentuk kecakapan hidup. Mahasiswa tidak hanya belajar materi matematika saja, tetapi juga harus tau bagaimana menggunakan, dan mengaplikasikan ilmu tersebut dalam menghadapi problema kehidupan. Hudojo (2008:14) menyatakan bahwa tujuan belajar matematika adalah terjadinya transfer belajar yang berkenaan dengan konsep matematika yang terorganisasi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

Pembelajaran matematika dalam penelitian ini difokuskan pada pembelajaran matematika di sekolah. Adapun alasan pemilihan materi matematika di sekolah karena mahasiswa masih mengingat materi yang sudah dipelajari di sekolah, baik materi pada tingkat SMP maupun SMA.

3 METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Matematika. Penelitian ini dilaksanakan selama \pm 5 bulan, pelaksanaan tersebut mulai dari persiapan hingga pelaksanaan penelitian dan penyusunan laporan.

Adapun yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika. Teknik pengambilan sampel secara acak (*random sampling*). Hal ini sesuai dengan pendapat Russefendi (1998: 78) salah satu cara memilih sampel mewakilinya populasinya adalah cara random sederhana, yaitu bila setiap anggota dari populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih. Sampel yang terpilih dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika yaitu mahasiswa semester V Program Studi Pendidikan Matematika.

Penelitian ini dikategorikan ke dalam penelitian kuantitatif, untuk itu diperlukan suatu metode dan cara dalam memperoleh data.

Permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada variabel berikut :

Variabel bebas : Penggunaan *Social Media*

Variabel terikat : Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa

Berikut cara memperoleh data dari setiap variabel dalam penelitian ini :

1. Penggunaan *Social Media*

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket. Angket adalah penyelidikan suatu masalah yang banyak menyangkut kepentingan umum (orang banyak) dengan jalan mengedarkan formulir daftar pertanyaan yang

diajukan secara tertulis kepada sejumlah subjek untuk mendapatkan jawaban (tanggapan, respon) tertulis seperlunya.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala Likert. Setiap item pernyataan dilengkapi dengan alternatif jawaban bertingkat sebagai berikut:

- Untuk jawaban Selalu (SL) diberi skor 4
- Untuk jawaban Sering (SR) diberi skor 3
- Untuk jawaban Jarang (JR) diberi skor 2
- Untuk jawaban Tidak Pernah (TP) diberi skor 1

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

Soal tes kemampuan berpikir kreatif matematik pada penelitian ini terdiri dari 5 soal berbentuk uraian yang memuat materi program linier. Dipilih tes berbentuk uraian karena dengan tes berbentuk uraian dapat diketahui pola jawaban mahasiswa dalam menyelesaikan soal matematika.

Pengolahan data hasil angket dan hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematik dianalisis dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

dengan

- r_{xy} = angka indeks korelasi “r” *Product Moment*
 n = jumlah sampel
 x = hasil pengolahan data angket
 y = hasil tes kemampuan berpikir kreatif

4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

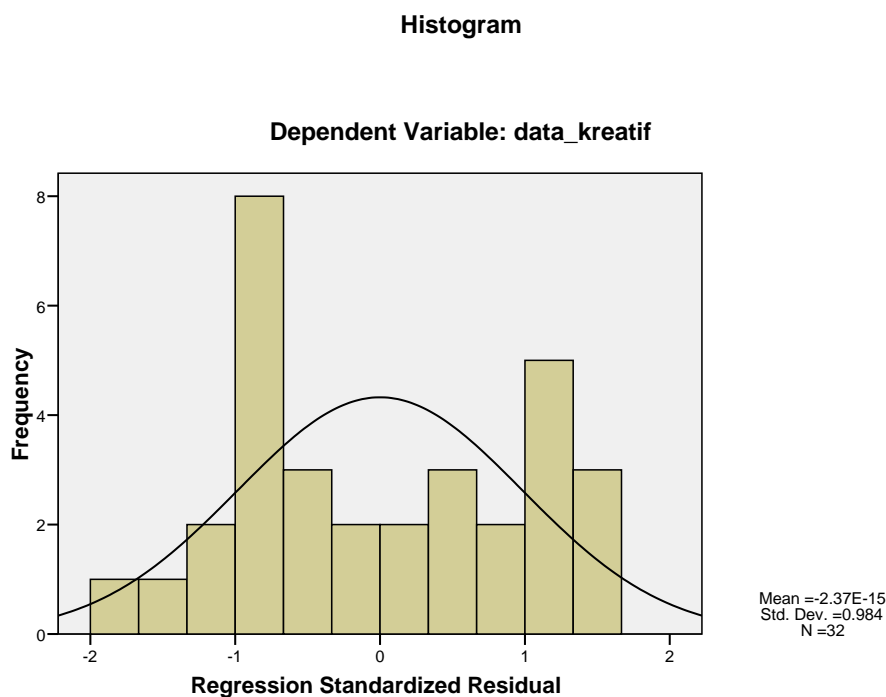
Berdasarkan hasil analisis data dan temuan penelitian maka peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Analisis Data Angket dan Kemampuan Berpikir Kreatif

Coefficients(a)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	74.150	11.734		6.319	.000
	data_sosm	.099	.153	.117	.645	.524

ed
 a Dependent Variable: data_kreatif



Gambar 4.1 Hasil Analisis Data Angket dan Kemampuan Berpikir Kreatif

Berdasarkan Tabel 4.1 dan Gambar 4.1 diperoleh persamaan regresi linier $Y = 74,150 + 0,099X$. Hal ini berarti koefisien regresi penggunaan *Social Media* sebesar 0,09 bahwa jika tidak ada penggunaan *Social Media*, maka kemampuan berpikir kreatif sebesar 74,150. Setiap penambahan 1 nilai koefisien regresi penggunaan *Social Media*, maka penambahan kemampuan berpikir kreatif sebesar 0,09. Dapat ditinjau dari Tabel 4.1, didapat $t_{hitung} = 0,645$. Nilai $t_{hitung} > 0,05$, maka terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *Social Media* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam pembelajaran matematika yaitu sebesar 0,099.

5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diruakan, maka dapat dibuat suatu kesimpulan sebagai berikut :



1. Penggunaan *Social Media* terhadap pembelajaran dapat merancang pembelajaran yang tepat guna membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.
2. Penggunaan *Social Media* terhadap pembelajaran, mahasiswa menjadi pribadi yang peduli terhadap lingkungan dan sesamanya bukan menjadi pribadi yang antisosial.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Menggunakan waktu sebaik-baiknya dalam menggunakan *Social Media* terhadap pembelajaran sehingga dapat menggunakan *Social Media* dengan bijak.
2. Sebagai informasi mengenai pengaruh *Social Media* terhadap pembelajaran, sehingga mahasiswa sebagai calon guru dapat merancang pembelajaran yang tepat guna membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Penerbit Bumi Aksara: Jakarta
- Boyd, D.M., & Ellison, N. 2007. *Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship*. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13 (1),1-11.
- Depdiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Depdiknas
- Hancock, C.L. 1995. *Enhancing Mathematics Learning with Open-Ended Question. Assessment Standard for School Mathematics*. 86.(9) (Online), (<http://www.psb-psma.org/blogs/syafuruddin> , diakses tanggal 15 Pebruari 2011 pukul 17.35).
- Harris, R. 1998. *Introduction to Creative Thinking*. (Online), (http://tatagyes.files.wordpress.com/2009/11/paper07_jurnalpgriyogja.pdf), diakses tanggal 15 Pebruari 2011 pukul 17.31).
- Haylock, D . 1997. *Recognising Mathematical Creativity in Schoolchildren* (Online), (http://www.fiz.karlsruhe.de/fiz/publications/zm_ZDM_Volum_29 (June 1997) Number 3. Electronic Edition ISSN 1615-679X, diakses pada tanggal 16 Pebruari 2011 pukul 17.05).
- Imran, H. A. 2009. *Aktifitas komunikasi dan media jejaring sosial*.
- Ismail, dkk. 2003. *Kapita Selektta Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Krutetskii, V.A. 1976. *The Psychology of Mathematical Abilities in Schoolchildren*. Chicago: The University of Chicago Press. (online) (http://tatagyes.files.wordpress.com/2009/11/paper07_jurnalpgriyogja.pdf., diakses tanggal 15 Pebruari 2011 pukul 17.31).



- Munandar, S.C. Utami. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah. Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia. Jakarta.
- Soedjadi, R. (1994). *Memantapkan Matematika Sekolah sebagai Wahana Pendidikan dan Pembudayaan Penalaran, Media Pendidikan Matematika Nasional, Nomor 4 Th. 3*, Surabaya : IKIP Surabaya.
- Polya, G. 1985. *On Solving Mathematical Problem in High School*, dalam Krulik Stephen & Rays, Robert E. (eds). *Problem Solving in School Mathematics*. Reston-Virginia. NCTM
- Raihana, P. a. 2009. *Perbedaan kecenderungan kecanduan internet ditinjau dari tipe kepribadian introvert-ekstrovert dan jenis kelamin*.
- Russefendi. 1991. *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Mengajar Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung : Tarsito
- Russefendi. 1998. *Statistika Dasar untuk Penelitian Pendidikan*. Bandung: IKIP Bandung Press
- Saragih, S. 2007. *Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis dan Komunikasi Matematik Siswa Sekolah Menengah Pertama melalui Pendekatan Matematika Realistik*. Disertasi S3 UPI
- Sudjana. (1996). *Metoda Statistik*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. (2009). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Tim MKPMB Jurusan Pendidikan Matematika. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA
- Zarghooni, S. (2007). *A Study of Self-Presentation in Light of Facebook*, *Institute of Psychology*, University of Oslo, Oslo, Page 24 Retrieved 12 September 2012.