



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025 Page 3802-3811

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Menganalisis Peran Media Sosial Dalam Peningkatan Kreativitas Anak, Pada Pendidikan Pancasila (Studi Kasus Di Kelas IV SD Negeri 2 Tiakur)

Yomima Termutu<sup>1</sup>✉, Aholiab Watloly<sup>2</sup>, Jekriel Septyory<sup>3</sup>

PSDKU Universitas Pattimura

Email: [yomimatermutu1110@gmail.com](mailto:yomimatermutu1110@gmail.com)<sup>1</sup>✉

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran media sosial dalam meningkatkan kreatifitas siswa kelas IV SD Negeri 2 Tiakur. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Tiakur. Penelitian tersebut di laksanakan pada tanggal 23 juli – 23 agustus 2024. Subjek penelitian terdiri dari 1 Kepala sekolah, Guru Kelas dan Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tiakur. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Dari hasil penelitian dapat menunjukkan bahwa peran media sosial dalam meningkatkan kreativitas anak pada pendidikan pancasila di kelas IV SD Negeri 2 Tiakur sangat membantu siswa dalam meningkatkan kreatifitas mereka dalam pembelajaran khususnya pemebelajaran pancasila dimana bhawa hasil analisis ini membantu peserta didik mengetahui seberapa pentingnya media sosial dalam perkembangan belajar mereka.

Kata Kunci: *Kreativitas Anak, Media Sosial, Pendidikan Pancasila*

### Abstract

The purpose of this study was to determine the role of social media in increasing the creativity of fourth grade students of SD Negeri 2 Tiakur. The type of research used is qualitative research. This research was conducted at SD Negeri 2 Tiakur. The research was conducted on July 23 - August 23, 2024. The subjects of the study consisted of 1 Principal, Class Teacher and Fourth Grade Students of SD Negeri 2 Tiakur. Data obtained through observation, interviews and documentation. The results of the study can be shown that the role of social media in increasing children's creativity in Pancasila education in fourth grade of SD Negeri 2 Tiakur greatly helps students in increasing their creativity in learning, especially Pancasila learning, where the results of this analysis help students know how important social media is in their learning development.

Keyword: *Children's Creativity, Pancasila Education, Social Media*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah menghadirkan berbagai platform digital yang mempermudah interaksi manusia, salah satunya adalah media sosial. Media sosial merupakan wadah digital berbasis internet yang memungkinkan penggunanya untuk saling berinteraksi, menyampaikan ekspresi diri, serta membangun citra diri melalui konten seperti foto, video, dan informasi. Seiring dengan meningkatnya jumlah pengguna dan ragam platform, media sosial kini berfungsi lebih dari sekadar alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana berbagi pesan dalam bentuk berita, gambar, dan video secara luas (Husniyatus Zainiyati, 2017).

Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran tidak hanya mengandalkan interaksi antara guru dan peserta didik, tetapi juga memerlukan kehadiran sumber belajar yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran yang efektif akan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar (Aprilia, Feny, 2023). Oleh karena itu, dengan kemudahan akses terhadap internet, media sosial berpotensi besar mendukung proses pembelajaran, tidak hanya untuk memperoleh pengetahuan tetapi juga sebagai wadah dalam pengembangan belajar itu sendiri (Waston, 2009).

Meski demikian, tantangan tetap ada dalam memantau penggunaan media sosial oleh pelajar. Guru, orang tua, dan pihak sekolah memiliki peran penting dalam memastikan penggunaan media sosial tidak mengalihkan perhatian siswa dari kewajiban akademiknya. Media sosial dalam konteks pendidikan memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat bantu menyelesaikan tugas maupun dalam pencarian informasi. Platform seperti Google, Instagram, Facebook, dan lainnya sering dimanfaatkan oleh siswa dalam aktivitas belajar mereka (Goleman, 2010). Secara lebih luas, media sosial berperan sebagai sarana kolaborasi, kreativitas, dan pertukaran gagasan antara guru dan murid (Simanullang dkk., 2023).

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, kreativitas guru dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran sangat penting. Pendidikan Pancasila bertujuan menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan kemanusiaan yang merupakan bagian dari pembentukan karakter warga negara global yang berkepribadian dan bertanggung jawab (Nasikhah & Widihastri, 2016). Generasi muda yang mampu berempati terhadap lingkungan sosial dan tergerak melakukan perubahan positif merupakan hasil dari proses pendidikan yang efektif (Hidayat dkk., 2020). Maka dari itu, guru dituntut untuk menggunakan pendekatan yang inovatif, termasuk pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran Pancasila di sekolah dasar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 20 April hingga 5 Mei 2024 di

kelas IV SD Negeri 2 Tiakur, ditemukan bahwa penggunaan media sosial seperti Facebook memiliki pengaruh signifikan terhadap kehidupan siswa. Namun, masih terdapat kendala dalam pemanfaatan media sosial secara optimal di dalam kelas. Hal ini menghambat pengembangan kreativitas siswa yang semestinya dapat didorong melalui integrasi media sosial dalam proses pembelajaran.

Apabila dimanfaatkan secara tepat, media sosial dapat meningkatkan semangat belajar serta kreativitas siswa. Penggunaan media sosial memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi ide, membuat karya berupa tulisan, video, atau foto, serta menyampaikan gagasan secara percaya diri di hadapan orang lain (National Education Science, 2002). Kreativitas kini menjadi unsur penting dalam membangun masyarakat produktif yang mampu menciptakan solusi atas berbagai tantangan kehidupan (Sani, 2015). Kreativitas juga berperan dalam menunjang kemajuan suatu bangsa dan perlu ditanamkan sejak pendidikan dasar (Munandar, 2014; Dyah, Sa'dijah, & Yanti, 2009).

Individu yang kreatif cenderung lebih percaya diri, mandiri, memiliki rasa ingin tahu tinggi, dan mampu mengambil risiko (Suprihatin, 2017). Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali sejauh mana media sosial berkontribusi dalam menumbuhkan kreativitas siswa kelas IV di SD Negeri 2 Tiakur pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Guru memiliki tanggung jawab besar dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang mampu merangsang kreativitas siswa. Platform seperti YouTube, blog, atau situs berbasis sosial lainnya memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide mereka melalui video pembelajaran, tulisan, atau proyek kreatif lainnya (Smith, 2010). Media sosial memungkinkan penggunaannya untuk berinteraksi, berbagi, dan membentuk jejaring sosial secara daring (Nasrullah, 2015). Dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: "Analisis Peran Media Sosial Dalam Peningkatan Kreativitas Anak Pada Pendidikan Pancasila (Studi Kasus di Kelas IV SD Negeri 2 Tiakur)".

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Moleong (2017) mengemukakan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Tiakur. Penelitian

tersebut di laksanakan pada tanggal 23 juli – 23 agustus 2024. Subjek penelitian terdiri dari 1 Kepala sekolah, Guru Kelas dan Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tiakur. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat di analisis bahwa kelas IV SD Negeri 2 Tiakur adalah kelas yang tepat dalam penelitian ini dari sikap dan gaya hidup peserta didik maka dapat di katakan bahwa mereka adalah generasi z (gen-z) yang sangat bergantung pada teknologi hal ini dapat di lihat dari sebagian besar anak anak yang telah memiliki smartphone lengkap dengan fitur fitur aplikasi yang telah di perbaharui seperti TikTok, YouTube, Instagram, *Online Game*, dan media sosial lainnya. Intraksi peserta didik dengan teman menggunakan bahasa atau istilah yang sering di gunakan dalam konten-konten media sosial seperti *guys, asiap, gas bos, senggol dong* dan masi banyak lagi dimana bahwa istila istila tersebut hanya dapat di ketahui oleh pengguna aktif media sosial oleh sebab itu maka dapat di analisis bahwa mereka sangat muda meniru dan memahami apa yang di tuangkan dalam konten kebanding apa yang kita bicarakan di depan mereka.

Dari hasil wawancara peneliti aplikasi youtube menduduki peringkat pertama paling diminati peserta didik kelas IV SD negeri 2 Tiakur dalam belajar selain itu mereka juga sangat bergantung pada Google dimana bahwa mereka lebih percaya apa yang di katakan google kebanding penjelasan dari orang tua. Maka dari hasil analisis tersebut dapat di analiskan lagi bahwa penerapan pembelajaran berbasis digital akan berdampak positif bagi kreatifitas mereka hal ini akan sangat membantu guru dalam mengatasi kejenuhan serta pencapaian terhadap indikator-indikator pembelajaran tertentu khususnya pada pembelajaran pancasila yang adalah variabel dari penelitian ini.

Tujuan pembelajaran pancasila adalah untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antara warga negara dan untuk mengembangkan nilai-nilai luhur dan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari (Djahiri, 1995:10). Nah, berkaitan dengan itu maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ini berpusat pada teks dan pengafalan materi dan ini tentunya sangat membosankan nah untuk membangun kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran maka penggunaan media sosial dalam pembelajaran ini adalah langkah terbaik dimana bahwa guru dapat menerapkan model pembelajaran kolaboratif antara guru dan peserta didik serta orang tua untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 2 Tiakur Ny. M.D, beliau berpendapat bahwa media sosial akan baik di tangan guru kreatif dimana bahwa seorang

guru yang kreatif akan mampu memanfaatkan media sosial dalam pembelajaran apalagi soal pendidikan pancasila yang mengharapakan guru mampu menampilkan media visual yang berkaitan dengan materi yang dia ajarkan. Hal tersebut juga ditambahkan oleh kepala sekolah SD Negeri 2 Tiakur bahwa sekarang ini telah ada platform merdeka belajar yang memungkinkan guru dapat kreatif dalam penyajian perangkat jar berbasis digital nah media sosial berfungsi sebagai media bagi guru mencari inspirasi dalam mendesain sebuah perangkat pembelajaran yang kreatif bagi peserta didiknya bukan hanya pendidikan pancasila tapi semua pembelajaran yang ada. Aplikasi yang disarankan dalam pembelajaran ini adalah aplikasi youtube sebab aplikasi ini memiliki fitur *youtube kids* yang di kembangkan khusus anak-anak dimana konten-kontennya akan menyesuaikan dengan usia anak yang menggunakannya.

#### Hubungan Antara Penggunaan Media Sosial Dan Kreatifitas Peserta Didik

Kreativitas dalam kamus Besar Bahasa Indonesia yang berarti (kemampuan untuk menciptakan / Daya cipta perihal berkreasi/kreatifan) dan Peningkatan dalam kamus besar bahasa Indonesia yang berarti (proses, cara, perbuatan meningkatkan usaha, kegiatan, dan sebagainya) Media sosial yang berarti (laman atau aplikasi yang memungkinkan pengguna dapat membuat dan berbagi isi atau terlibat dalam jaringan sosial maka dapat disimpulkan bahwa kedua hal tersebut berkaitan erat satu dengan yang lain. Penggunaan media sosial dalam meningkatkan kreatifitas peserta didik adalah sebuah inovatif yang baik yang menguntungkan guru dan peserta didik dimana bahwa peserta didik dapat menjadi kreatif dengan menuangkan pemikirannya kedalam sebuah karya visual seperti video dan gambar yang dapat dinikmati oleh semua orang hal ini tentunya membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara pada 5 peserta didik di peroleh informasi bahwa mereka begitu nyaman dengan menggunakan media sosial dalam belajar *"yang saya paling suka itu youtube sebab terdapat berbagai video pembahasan materi yang di jelaskan menggunakan animasi yang memudahkan saya memahami materi yang di sampaikan"* ujar salah satu peserta didik hal ini menjadi acuan bahwa media sosial berdampak positif bagi peningkatan kreatifitas mereka selain itu guru juga memanfaatkan media sosial seperti youtube dan media yang telah di terapkan platform merdeka belajar untuk menampilkan video-video pembelajaran. Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru dan peserta didik di era ini harus mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Sedangkan guru kelas IV SD Negeri 2 Tiakur Ny. M.D, mengatakan *"saya sering menggunakan media sosial sebagai bahan referensi dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif dan interaktif ada banyak sekali konten kreator guru di youtube yang dapat menjadi referensi"*. Dari pendapat

tersebut dapat di simpulkan dengan jelas bahwa media sosial adalah sebuah alat yang dapat di manfaatkan untuk meningkatkan kreatifitas guru dan peserta didik.

Pembahasan

Peran Media Sosial Dalam Meningkatkan Kreatifitas Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti memperoleh temuan peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Tiakur sebagian besar adalah kreator tiktok bahkan diantara mereka memahami cara pengeditan video yang menarik penonton hal ini menandakan bahwa tingkat kreatifitas mereka 80% di pengaruhi oleh media sosial. Pada kasus pada beberapa peserta didik antara lain: M.M, dia bercerita soal bagaimana cara menggunkan filter dan sound yang baik dalam pengeditan sebuah video dan nichole anadarko dia adalah salah satu editor konten gaming yang sering menggunakan youtube sebagai salah satu media untuk mencari inspirasi pengeditan. Dari dua kasus tersebut dapat disimpulkan bahwa media sosial sangat berpengaruh bagi peningkatan kreatifitas mereka. Selain peserta didik kepala sekolah SD Negeri 2 tiakur mengatakan jika guru mampu beradaptasi dengan perkembangan digitalisasi seperti memanfaatkan media sosial sebagai wadah untuk mendesain pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik ini akan sangat berdampak baik untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik selain peserta didik guru juga mampu untuk berkolaboratif sehingga kreatifitas guru dan siswa meningkat.

Faktor Pendukung Dan Penghambat

a. Faktor Pendukung

1. Koneksi Internet

Kelancaran dalam penggunaan media sosial adalah tergantung pada koneksi internet maka salah satu faktor penting yang mendukung adalah koneksi internet hal itu akan sangat membantu kelancaran pengoprasian media sosial.

2. Dukungan Orang Tua

Kreatifitas seorang anak akan lebih tinggi jika di dukung oleh orang tua fungsi kontrol orang tua dalam perkembangan anak sangat diperlukan. Selain itu pujian orang tu juga berpengaruh memberikan motivasi bagi anak untuk terus mengash kreatifitasnya.

b. Faktor Penghambat

Dari hasil wawancara dan observasi peneliti mendapatkan data faktor-faktor yang menghambat peserta didik dalam mengasa kreatifitasnya menggunakan media sosial berdasarkan jawaban dari mereka dismpulkan beberapa faktor sebagai berikut;

1. Kurangnya Alat Pendukung

Seperti yang di ketahui seblumnya pada faktor pendukung maka kelancaran dalam mengembangkan kreatifitas dalam penggunaan media sosial adalah tidak adanya bebrapa

alat pendukung seperti smartphone, laptop, tab, dan jaringan internet.

## 2. Kurangnya Kontrol Orang Tua Dan Guru

Jika penggunaan media sosial tanpa fungsi kontrol dari orang tua maka anak akan menggunakannya untuk hal-hal yang negatif yang justru malah merusak sikap dan kreatifitasnya sebagai seorang peserta didik.

## 3. Pandangan Yang Salah Terhadap Anak

Orang tua sering melihat sisi negatif dari media sosial tanpa peduli terhadap sisi positif dari media tersebut oleh sebab itu anak sering di tegur tanpa memastikan apa yang sedang ia lakukan baik bagi perkembangan intelektualnya contoh konkret yang dihadapi beberapa peserta didik berdasarkan hasil wawancara mereka mengatakan bahwa ketika mereka menggunakan media sosial untuk belajar ada orang tua mereka yang justru memarahinya hal ini tentu menghambat perkembangan anak dalam berkreasi lebih.

## Implikasi Media Sosial Dalam Pembelajaran Pancasila

Berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia baik secara langsung maupun tidak langsung dengan memanfaatkan ilmu dan teknologi merupakan salah satu tujuan pembelajaran Pancasila berdasarkan Permendiknas, No. 22 tahun 2006 tentang standar isi maka dapat dinyatakan bahwa dengan adanya media sosial dapat mewujudkan tujuan tersebut. Selain itu Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan masyarakat berfikir kritis dan bertindak demokratis. Pendapat yang sama dikemukakan oleh (Samsuri, 2011).

Maka dengan adanya media sosial peserta didik dapat dengan mudah mengakses isu-isu sosial dan politik yang berkembang di masyarakat mereka dapat memberikan komentar pada isu-isu tersebut secara tidak langsung hal ini dapat meningkatkan cara berfikir kritis mereka hal ini pun menjadi salah satu ciri dari kreatifitas menurut (Kurniati, 2010:15). Selain itu media sosial mengharuskan penggunaannya berinteraksi satu dengan yang lain saling mendukung dan memberikan masukan hal ini pun diajarkan dalam pendidikan pancasila tentang sikap sosial dalam bermasyarakat. Dan hal ini didukung oleh pendapat guru kelas dan kepala sekolah melalui wawancara mereka berpendapat bahwa dengan meningkatnya kemajuan teknologi digitalisasi kreatifitas guru pun harus lebih meningkat agar mampu mengarahkan peserta didik untuk semakin berkreatifitas dalam proses pembelajaran yang semakin bermutu.

Dalam hal ini kreatifitas sangat penting dalam pembelajaran karena dapat membantu anak berpikir kritis dan memecahkan masalah secara inovasi. Kreativitas materi yang di pelajari. Berikut beberapa cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak:

1). Memberikan tugas kerajinan tangan, 2). Memberikan apresiasi dan saran atas tugas

kerajinan tangan yang dilakukan siswa, 3). Menggunakan media pembelajaran video membiasakan siswa untuk memberikan pendapat, 4). Memberikan tugas kelompok secara rutin, 5). Membuat mind mapping, 6). Memberikan waktu bebas, 7). Membantu anak menggunakan daya khayal, 8). Membangun kemampuan kreatif kritis, 9). Membantu anak untuk mengejar passionnya.

Selain itu, beberapa hal yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan mendukung kreativitas anak adalah: 1). Menyalakan musik saat proses belajar mengajar berlangsung, 2). Menonton film, 3). Mengajak siswa untuk menulis buku harian atau diary, 4). Menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien serta kreatif. Kreativitas anak merupakan kemampuan mengembangkan imajinasi anak dalam pengembangan motorik halus sehingga tercipta hal-hal baru, unik dan orisinal. Prestasi belajar merupakan sebuah hasil belajar yang dicapai setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Prestasi belajar dapat ditunjukkan dalam bentuk angka atau nilai yang meliputi aspek efektif, kognitif dan psikomotor. Untuk mencapai prestasi belajarnya diperlukan sebuah usaha yang maksimal dan kerja sama baik dari peserta didik, orang tua dan guru.

Kreativitas dapat dipahami sebagai suatu proses yang melibatkan penciptaan ide atau produk baru, baik dalam bentuk gagasan maupun benda nyata yang memiliki keunikan dalam susunan atau bentuknya. Wahyu (2013) menjelaskan bahwa kreativitas adalah hasil dari pola pikir yang inovatif dan tidak biasa, yang mampu menghasilkan solusi atas permasalahan dengan pendekatan yang berbeda dari kebiasaan umum. Secara umum, kreativitas mencerminkan kemampuan seseorang untuk memberikan kontribusi ide-ide baru serta mengaplikasikannya dalam menyelesaikan persoalan yang dihadapi. Dengan merujuk pada pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan potensi individu dalam menciptakan hal-hal baru, baik secara konseptual maupun konkret, dan dapat diwujudkan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari melalui pendekatan yang khas dan orisinal.

## SIMPULAN

Penggunaan media sosial dalam pembelajaran PKN mampu meningkatkan kreativitas peserta didik hal ini dapat di analisa lewat beberapa temuan yaitu lokasi sekolah SD Negeri 2 Tiakur merupakan sekolah yang terletak di ibu kota kabupaten Maluku Barat Daya dalam hal ini kota Tiakur maka dapat dinyatakan bahwa Sekolah ini sudah terkontaminasi dengan berbagai perkembangan termasuk pengaruh teknologi digitalisasi dimana bahwa peserta didik dan guru disana selalu update dengan perubahan yang ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprlia, Feny. (2023). Dampak Negatif dan Positif dari Fenomena Aplikasi "Tik Tok" Bagi Remaja, Diunduh di <https://www.kompasiana.com/fenyaprilia3947/5b4ee4306ddcae02aa20ad58/dampak-negatif-dan-positif-dari-fenomena-tik-tok-saat-ini-bagi-remaja.html> tanggal 23. Maret 2023.
- Daniel, Goleman. (2010). *Kreatif Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djahiri (1995). *Strategi Pengajaran Afektif Nilai-Moral VCT dan Games dalam VCT*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dyah, Sa'dijah, dan Yanti. (2009). *Implementasi strategi outdoor learning variasi outbound untuk meningkatkan kreativitas dan kerjasama siswa sekolah dasar* (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Heri Hidayat, dkk. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*. Vol.8. No. 2 (Mei, 2020) Open Accessat: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>.
- Kurniati (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nasrullah. (2015). *Media Sosial;Prespektif Komunikasi, Budaya, dan Sositologi*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Munandar. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka cipta
- Moleong. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasional Education Science. (2002). Entrepreneurship education in an engineering curriculum. *Procedia Economics and Finance*, 35, 379-387.
- Nasikhah, A. N., Widihastrini, F., & Widodo, S. T. (2016). Pengembangan Game Education Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD . *Jurnal Kreatif*, 83-. 89.
- Samsuri (2011). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.
- Sani. (2015). *Pmbelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Smith. (2010). Moving beyond the inclusion of LGBT-themed literature in English language arts classrooms: Interrogating heteronormativity and exploring intersectionality. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 53(8), 625.
- Simanullang, D. R., Baene, E. K., Nababan, R., & Manullang, M. (2023). Peran Media Sosial (Youtube) dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 45 Medan

Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 35-45.

Suprihatin, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Studi Masyarakat Indonesia Mahasiswa. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi (e-Journal)*, 5(1).

Waston. (2009). *Pengertian Media Sosial Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.

Wahyu, H., & Sumarmo, U. (2013). Kemampuan Komunikasi Dan Berpikir Logis Matematikserta Kemandirian Belajar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1).

Zainiyati, H. S. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT: konsep dan aplikasi pada pembelajaran pendidikan agama islam.