

## ABSTRAK

**Ema Novita Purba. NIM. Pengaruh Kreativitas Dan Penggunaan Sosial Media Terhadap Minat Berwirausaha Pada Mahasiswa Prodi Bisnis Stambuk 2017 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan 2020 .**

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya minat berwirausaha mahasiswa prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2017 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan .

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Kreativitas dan Penggunaan Sosial Media Terhadap Minat Berwirausaha Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2017 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan .

Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Bisnis Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan, Jalan Williem Iskandar Pasar V Medan. Populasi dalam penelitian ini adalah semua mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis stambuk 2017 yang berjumlah 89 orang mahasiswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *total sampling* sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak 89 orang mahasiswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kepada responden sebanyak 70 butir pernyataan. Sementara teknis analisis data yang digunakan uji asumsi klasik, uji analisis regresi linear berganda dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pada variabel Kreativitas ( $X_1$ ) diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 7,054 dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dimana  $7,054 > 1,987$  dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ . Sama halnya Pada variabel penggunaan sosial media ( $X_2$ ) diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,505 dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dimana  $3,505 > 1,987$  dengan nilai signifikan  $0,001 < 0,05$ . Secara simultan variabel Kreativitas dan Pengunan Sosial Media terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap minat berwirausaha mahasiswa nilai  $f_{hitung}$  sebesar 72,667 dan nilai signifikan adalah 0,000 hal ini berarti  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dimana  $72,667 > 3,10$  dan nilai signifikan  $0,00 < 0,05$ . variabel kreativitas ( $X_1$ ) dan penggunaan sosial media ( $X_2$ ) memberikan kontribusi pengaruh sebesar 62% terhadap minat berwirausaha mahasiswa.

**Kata kunci: Kreativitas , Penggunaan Sosial Media, Dan Minat Berwirausaha**

## ABSTRACT

**Emma Novita Purba. NIM 7163143008. The Effect of Creativity and Social Media Use on Entrepreneurial Interest in 2017 Business Education Education Study Program, Faculty of Economics, Medan State University in 2020 .**

The problem in this study is the low level of entrepreneurial interest of 2017 Faculty of Economics Business Education Study Program at the Faculty of Economics, State University of Medan.

This research was conducted at the Business Education Study Program Faculty of Economics, State University of Medan, Jalan William Iskandar Pasar V Medan. The population in this study were all students of 2017 Business Education Study Program, whip up to 89 students. The sampling technique was carried out with a total sampling technique to obtain a total sample of 89 students. Data collection techniques were carried out through questionnaires to respondents totaling 70 statements. While the technical analysis of the data used is the classical assumption test, multiple linear regression analysis test and hypothesis testing.

The results showed that the creativity variable (X1) obtained tcount of 7.054 thus tcount > ttable where  $7.054 > 1.987$  with a significant value of  $0.000 < 0.05$ . Similarly, the variable use of social media (X2) obtained tcount as large as 3.505, thus tcount > ttable where  $3.505 > 1.987$  with a significant value of  $0.001 < 0.05$ . Simultaneously the variable Creativity and Social Media Development there is a positive and significant influence on student entrepreneurial interest in the fcount value of 72.667 and the significant value is 0.000 this means Fcount > Ftable where  $72.667 > 3,10$  and significant value  $0.00 < 0.05$ . the variable creativity (X1) and the use of social media (X2) contributed an influence of 62,8% on student entrepreneurial interest.

Keywords: Creativity, Use of Social Media, and Entrepreneurial Interest

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY