
DAMPAK MEDIA SOSIAL DAN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA

L. Oktapiani^{1,a)}, F. A. Yul¹⁾, J. Siska¹⁾

Affiliation:

Universitas Dehasen
Bengkulu Prodi Pendidikan
Komputer

Corresponding Author:

lolaoktapiani@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak media social terhadap hasil belajar di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif Kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa Wawancara, Kuisisioner/angket, dan Dokumentasi. Yang menjadi Sampel dalam penelitian ini adalah Kelas XPH4. Adapun hasil penelitian ini yaitu Video tutorial dimanfaatkan dalam pembelajaran simulasi digital pada kelas X Perhoten membuat proses pembelajaran lebih menarik dan juga lebih memotivasi siswa ketika belajar. Pemanfaatn video tutorial ini juga dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran serta siswa lebih menguasai materi yang dilihat melalui video tutorial. Pembelajaran video tutorial ini juga membuat siswa merasa senang dan tidak bosan saat pembelajaran karena dengan video tutorial ini membuat proses pembelajaran lebih bervariasi serta dalam kegiatan pembelajaran siswa lebih banyak menyelesaikan tugas karena video tutorial ini efektif dan efesien dalam pembelajaran.

Kata Kunci Dampak Media Sosial, Hasil Belajar



Pendahuluan

Era digital seperti saat ini, pemberlajaran bersifat otentik dan berbasis individu sehingga siapapun bisa belajar kapan saja dan dimana saja, sehingga pembelajaran yang dulunya hanya bisa diberikan didalam kelas, kini sudah dapat digantikan dengan cara online. Pembelajaran dengan memanfaatkan media video pembelajaran yang memuat berbagai media sebagai penunjang pembelajaran akan lebih efektif untuk meningkatkan minat belajar, menarik perhatian siswa dan mencapai sasaran atau tujuan dari proses pembelajaran yang dilakukan pada zaman serba canggih seperti saat ini (Ammy, 2020: 29).

Video sebagai media pembelajaran sudah cukup marak digunakan dalam pembelajaran. Salah satu bentuk Video yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah adalah Video Tutorial. Hendriyani (2020: 16), menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk video tutorial merupakan media pembelajaran yang dapat memandu pembelajaran mandiri dan dapat digunakan dimanapun dan kapanpun serta media yang sangat diperlukan oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran video tutorial akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk siswa maupun guru. Siswa dapat belajar lebih dahulu dengan melihat dan menyerap materi pelajaran dengan lebih utuh. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari guru ke siswa dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa.

Simulasi Digital merupakan mata pelajaran dasar yang diajarkan oleh SMK pada kurikulum 2013. Simulasi digital merupakan pengganti dari mata pelajaran KKPI (Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi). Pada kurikulum 2013 KKPI telah ditiadakan. Simulasi dan Komunikasi Digital adalah mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa SMK kelas X semua jurusan. Untuk mempelajari mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa membutuhkan pemahaman konsep yang kuat agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam proses belajar di tingkat selanjutnya.

Hasil pengamatan atau Observasi awal di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu menemukan pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Simulasi Digital masih menggunakan pembelajaran tatap muka di kelas. Terdapatnya fasilitas jaringan internet yang

kurang dimanfaatkan secara optimal untuk pembelajaran. Peserta didik sendiri merasa kurang berminat dalam pembelajaran tersebut. Selain itu, peserta didik kesulitan dalam memahami mata pelajaran tersebut. Hasil pengamatan Awal di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang terjadi pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Jurusan Perhotelan masih berpusat pada guru dan metode yang digunakan sebagian besar adalah metode ceramah.

Jurusan Perhotelan merupakan kompetensi keahlian yang menghasilkan peserta didik untuk menjadi tenaga kerja yang ahli dan kompeten di bidang perhotelan. Tujuan Pembelajaran Simulasi Digital pada Jurusan Perhotelan salah satunya adalah sebagai media promosi suatu Hotel tersebut dengan memanfaatkan Video Tutorial Maka Pembelajaran Simulasi terasa lebih Menarik. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui bagaimana Pemanfaatan Video Tutorial pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu.

Metode Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu yang beralamat di Jalan Kuala Lempuing No.10 Kelurahan Lempuing Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu. Penelitian ini akan dilaksanakan selama 1 bulan yaitu pada bulan Juli sampai dengan Agustus 2022. Subjek Penelitian ini adalah Siswa dan siswi Kelas X PH I Jurusan Perhotelan di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu yang Berjumlah 30 Orang dan guru mata pelajaran simulasi digital.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Deskriptif Kualitatif Menurut Sugiyono (2016:9) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang memberikan gambaran secara jelas suatu fenomena atau kenyataan sosial yang berkenaan dengan masalah yang diteliti berdasarkan data dan fakta yang diperoleh di lapangan. Sumber data yang digunakan berupa data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa Wawancara, Angket/Kuisisioner, Dokumentasi dan Observasi

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:231) dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.

Metode dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui jumlah siswa kelas X SMK Negeri 3 Kota Bengkulu.

2. Angket atau kuesioner

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Suharsimi Arikunto 2006:151). Sedangkan menurut Sugiyono (2009:142) kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Pembahasan

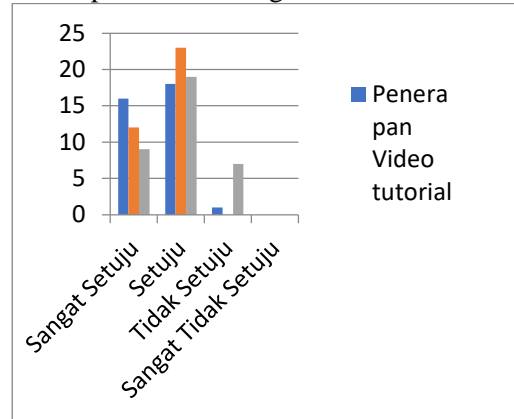
Untuk mendapatkan hasil dari penelitian ini penulis menggunakan kuisisioner yang diberikan kepada siswa dan siswi di kelas X PH 4 yang berjumlah 35 Orang dan mewawancarai guru mata pelajaran simulasi digital. Kuisisioner dan wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang pemanfaatan video tutorial dalam pembelajaran simulasi digital khususnya pada materi pembuatan video promosi perhotelan. Kuisisioner dan wawancara ini dibagi menjadi 4 aspek yang terdiri atas:

1. Pengajaran yang menarik dan memotivasi siswa
2. Penguasaan bahan dalam mencapai tujuan pembelajaran
3. Pengajaran yang bervariasi dan menyenangkan
4. Kegiatan Pembelajaran dapat lebih banyak.

Angket tersebut berisi 4 skala likert yang terdiri dari sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Siswa diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan perasaan dan kejadian yang sebenarnya yang dialami siswa ketika pembelajaran video tutorial yang diberikan oleh guru khususnya pada pembelajaran video tutorial. Dan pada wawancara peneliti menanyakan tentang pemanfaatan video tutorial sesuai dengan pedoman yang sudah peneliti buat terlebih dahulu. Adapun hasil angket yang diperoleh siswa dan wawancara guru mata pelajaran berdasarkan tiap aspek Yaitu:

Pengajaran yang menarik dan memotivasi siswa

Untuk mengetahui tentang penggunaan Video tutorial dalam pembelajaran simulasi digital di kelas X perhotelan dapat membuat pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa. Dapat dilihat dari gambar di bawah ini:



Sumber: Hasil Kuisisioner dan data diolah dengan Microsoft Excel 2010

Gambar 4.1 diatas adalah diagram batang hasil Kuisisioner siswa berdasarkan aspek pengajaran yang menarik dan memotivasi siswa. Pada pertanyaan pertama yang diandai dengan diagram batang berwarna biru tentang penerapan video tutorial lebih dari 15 siswa sangat setuju dan lebih dari 15 siswa juga sangat setuju dengan penerapan video tutorial dalam pembelajaran simulasi digital dan kurang dari 5 siswa tidak setuju dengan penggunaan video tutorial dalam pembelajaran simulasi digital.

Pada pertanyaan kedua yang ditandai dengan diagram batang yang berwarna merah tentang menyukai pembelajaran dengan video tutorial dalam pembelajaran simulasi digital. Lebih dari 20 siswa setuju dan menyukai metode video tutorial dalam pembelajaran simulasi Digital dan lebih dari 10 siswa sangat setuju dan menyukai penggunaan video tutorial dalam pembelajaran simulasi Digital sedangkan kurang dari 5 siswa tidak setuju dan tidak menyukai penggunaan video tutorial dalam pembelajaran simulasi digital.

Pada pertanyaan ketiga yang ditandai dengan diagram batang berwarna hijau tentang siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran dengan menggunakan video tutorial lebih dari 15 siswa termotivasi dalam belajar dengan menggunakan video tutorial dalam pembelajaran simulasi digital. Sedangkan Kurang dari 10 siswa

sangat termotivasi dengan penggunaan video tutorial dalam pembelajaran simulasi digital. Sedangkan kurang dari 10 siswa tidak termotivasi dengan penggunaan Video Tutorial dalam Pembelajaran Simulasi Digital.

SMK Negeri 7 Kota Bengkulu pada mata pelajaran simulasi digital pernah menerapkan penggunaan Video tutorial hal ini sejalan dengan Pendapat guru

” Sejauh ini baru beberapa kali menerapkan pembelajaran dengan Video Tutorial pada saat membuat video Promosi”

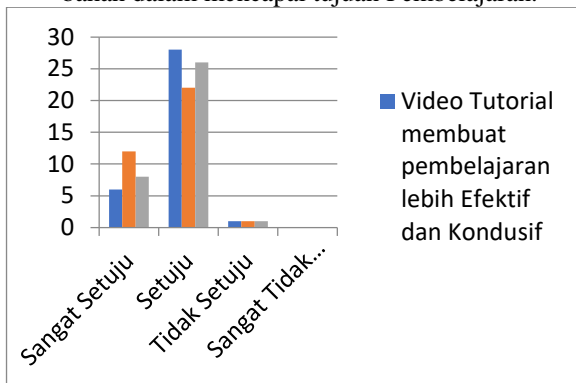
Dan juga siswa lebih tertarik dengan pembelajaran dengan video tutorial ini dikarenakan siswa bosan dengan model pembelajaran yang itu-itu saja. Apa lagi pada zaman serba canggih seperti saat ini. hal ini sejalan dengan pendapat guru yang diwawancarai . menurut beliau.

“Iya siswa lebih tertarik dengan penggunaan Video tutorial dikarenakan dengan video siswa lebih tertarik pada saat pembelajaran”

Berdasarkan hasil wawancara dan diatas pada aspek Pengajaran yang menarik dan memotivasi siswa. SMK Negeri 7 Kota Bengkulu menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan Video tutorial dengan pemanfaatan ini dalam proses pembelajaran siswa lebih tertarik dan juga hampir seluruh siswa menyukai pembelajaran dengan memanfaatkan video tutorial sehingga membuat siswa lebih tertarik ketika proses belajar mengajar.

a. Penguasaan Bahan Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran

Tabel dibawah ini adalah gambar rekap hasil Kuisioner siswa berdasarkan penguasaan bahan dalam mencapai tujuan Pembelajaran.



Sumber: Hasil Kuisioner dan data diolah dengan Microsoft Excel 2010

Gambar 4.2 adalah rekap hasil kuisioner siswa berdasarkan Penguasaan Bahan Dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dapat dilihat di gambar diagram batas diatas terdapat tiga warna yang mengartikan pertanyaan dalam kuisioner pada aspek penguasaan bahan dalam mencapai tujuan. Pada pertanyaan pertama yang diandai dengan diagram batang berwarna biru tentang penerapan media tutorial dalam pembelajaran simulasi Digital dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan kondusif lebih dari 25 siswa menjawab setuju, 5 siswa menjawab sangat setuju, 5 siswa menjawab tidak setuju dengan adanya penggunaan video tutorial dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan kondusif,

Pada pertanyaan kedua yang ditandai dengan diagram batang yang berwarna merah tentang dalam pembuatan video promosi perhotelan siswa lebih memahami langkah-langkahnya dengan video tutorial . Lebih dari 20 siswa setuju menjawab setuju, lebih dari 10 siswa menjawab sangat setuju dan 1 siswa menjawab tidak setuju dengan Pembuatan video promosi perhotelan siswa lebih memahami langkah-langkah melalui penggunaan video tutorial.

Pada pertanyaan ketiga yang ditandai dengan diagram batang berwarna hijau tentang dengan video tutorial membuat siswa lebih memahami pembelajaran simulasi digital. Lebih dari 25 siswa menjawab setuju, lebih dari 5 siswa menjawab sangat setuju dan 1 siswa menjawab tidak setuju dengan video tutorial membuat siswa lebih memahami pembelajara simulasi digital.

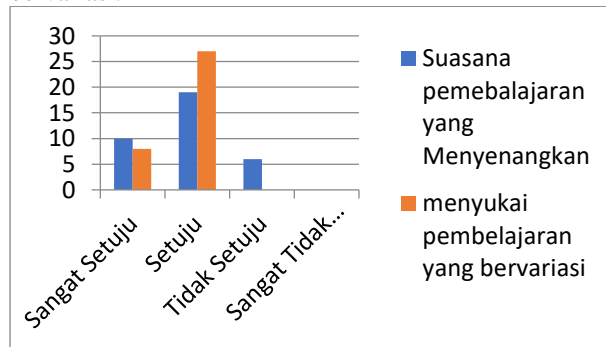
Berdasarkan hasil wawancara. Menurut Ibu Sari Romundang, M.Pd Selaku Guru mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu tentang siswa lebih memahami materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan video tutorial menurut beliau yaitu :

“Tujuan pembelajaran tercapai dengan menggunakan pembelajaran tutorial karena pembelajaran yang dibuat menarik dapat menimbulkan minat siswa sehingga pembelajaran dapat tercapai”

Berdasarkan hasil kuisioner dan wawancara hasil penelitian ini menjelaskan bahwa dengan pembelajaran tutorial siswa lebih memahami pembelajaran dengan menggunakan video tutorial dikarenakan langkah-langkah dijelaskan lebih detail dan juga pembelajaran terasa lebih efektif dan kondusif maka siswa lebih memahami pembelajaran.

b. Pengajaran Yang Bervariasi

Tabel di bawah ini adalah gambar rekap hasil kuisioner siswa berdasarkan Pengajaran yang bervariasi.



Sumber: Hasil Kuisioner dan data diolah dengan Microsoft Excel 2010

Gambar 4.2 adalah rekap hasil kuisioner siswa berdasarkan Pengajaran yang bervariasi. Dapat dilihat di gambar diagram batasan di atas terdapat dua warna yang mengartikan pertanyaan dalam kuisioner pada aspek Pengajaran yang bervariasi. Pada pertanyaan pertama yang diandai dengan diagram batang berwarna biru tentang suasana pembelajaran yang menyenangkan 10 siswa sangat setuju, lebih dari 15 siswa setuju dan lebih dari 5 siswa tidak setuju bahwa dengan menerapkan video tutorial dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

Pada pertanyaan kedua yang ditandai dengan diagram batang yang berwarna merah menyukai pembelajaran yang bervariasi. Lebih dari 25 siswa menjawab setuju, lebih dari 5 siswa menjawab sangat setuju bahwa siswa menyukai pembelajaran yang bervariasi.

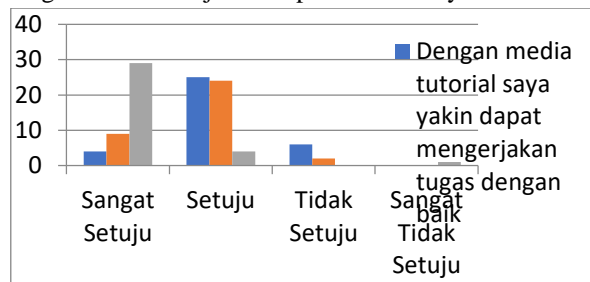
Pada hasil wawancara tentang pembelajaran yang bervariasi menurut Ibu Sari Romundang, M.Pd Selaku Guru mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu

“Metode yang efektif dalam pembelajaran simulasi digital yaitu penggabungan antara teori dan praktek dan didukung dengan *peralatan yang lengkap seperti internet. Pembelajaran Tutorial juga cara yang efektif sehingga adanya variasi dalam proses pembelajaran*”

Dari Hasil wawancara dan hasil kuisioner ini di dapatkan hasil penelitian bahwa dengan pembelajaran Video Tutorial ini akan membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi sehingga siswa menyukai dengan pemanfaatan Video tutorial ini karena proses pembelajaran yang

berlangsung terasa lebih menyenangkan. Hal ini didukung dengan hasil kuisioner siswa hampir seluruh siswa menyukai pembelajaran dengan memanfaatkan video tutorial ini.

Kegiatan Pembelajaran Dapat Lebih Banyak



Sumber: Hasil Kuisioner dan data diolah dengan Microsoft Excel 2010

Gambar 4.4 di atas adalah diagram batang hasil Kuisioner siswa berdasarkan aspek kegiatan pembelajaran dapat lebih banyak. Pada pertanyaan pertama yang diandai dengan diagram batang berwarna biru tentang dengan penggunaan media tutorial dapat mengerjakan tugas dengan lebih banyak. Kurang dari 5 siswa sangat setuju dan 25 siswa setuju dan lebih dari 5 siswa tidak setuju.

Pada pertanyaan kedua yang ditandai dengan diagram batang yang berwarna merah Pembelajaran dengan metode video tutorial membuat belajar lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan. Kurang dari 10 siswa sangat setuju, kurang dari 25 dan 1 tidak setuju pembelajaran dengan metode video tutorial membuat belajar lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan

Pada pertanyaan ketiga yang ditandai dengan diagram batang berwarna hijau tentang dapat menyelesaikan tugas dengan lebih cepat ketika menggunakan pembelajaran video tutorial kurang dari 30 siswa sangat setuju, kurang dari 5 siswa sangat setuju dan 1 siswa tidak setuju Dapat menyelesaikan tugas dengan lebih cepat ketika menggunakan pembelajaran video tutorial

Berdasarkan Hasil wawancara dengan Ibu Sari Romundang, M.Pd Selaku Guru mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu tentang siswa lebih banyak dengan menggunakan pembelajaran Video tutorial dalam Pembelajaran Simulasi Digital menurut beliau yaitu

“Ya. Siswa lebih dapat memahami lebih banyak dengan penggunaan

video tutorial karena dengan menonton video itu sub-sub penting materi telah disampaikan secara langsung”

Dari penggunaan video tutorial yang dapat membuat pemahaman siswa lebih baik sehingga berdampak positif terhadap pengerjaan tugas dan hasil siswa. Menurut Ibu Sari Romundang “Karena siswa lebih memahami dengan penggunaan Video Tutorial sehingga dalam pengerjaan tugas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan”

Berdasarkan hasil wawancara dan Kuisisioner yang diberikan kepada siswa hasil penelitian ini menjelaskan bahwa dengan penerapan video tutorial membuat proses pembelajaran lebih cepat dikarenakan siswa lebih bersemangat karena guru menerpakan video tutorial ini dan juga pengerjaan tugas siswa lebih banyak sehingga menyebabkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang hubungan pemanfaatan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di Kelas X SMK S 8 Grakarsa Kota Bengkulu dapat ditarik kesimpulan bahwa, korelasi dari kedua variabel tersebut adalah signifikan, oleh karena signifikansi yang menyertainya lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Korelasi yang terjadi bersifat positif, artinya apabila variabel bebas (independent) meningkat, maka akan disertai oleh meningkatnya variabel terikat (dependent), korelasi yang terjadi berada dalam kategori sedang

Daftar Pustaka

- Arif S. Sadiman, dkk. 2009. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad. A . 2020. *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada. Depok
- Bloom, 2017. *Hasil Belajar*. Bandung: Alfabeta. Jurnal: *Inovasi Penelitian*.

Vol 1 No 6, November 2020. stp-mataram.e-journal.id.

- Djamarah, S. B. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Jurnal: *Pembelajaran Fisika*. Vol. 9 No. 2, Juni 2020, hal 64-70. journal.unej.ac.id.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. Jurnal: *Research and Development Of Education*. Vol. 5 No.1 Oktober 2018. journal.lppmunindra.ac.id.
- Hidayat, Syarif dan Asroi. 2013. *Manajemen Pendidikan Susbtansi dan Implementasi dalam Praktik Pendidikan di Indonesia*. Tangerang; Pustaka Mandiri.
- Kartini Ketut Sepdyana, dkk. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia. Volume 3 No 2 Tahun 2020. DOI : <https://dio.org/10.33627/re.v3i2.417>.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Purwanto, N. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Jurnal: *Pembelajaran Fisika*. Vol. 9 No. 2, Juni 2020, hal 64-70. journal.unej.ac.id.
- Purwanto, dkk. 2007. *Pengembangan Modul*. Jakarta: PUSTEKKOM Depdiknas.
- Riduan, 2006. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta. Skripsi. Ejournal.unp.ac.id.
- Saida Lizma Nur, dkk. 2019. *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang*. Jurnal: *Pengembangan Teknologi dan Ilmu Komputer*. Vol. 3, No.9, September 2019, hlm 8695-8705.

- Sudjana. 2002. *Metode Statiska*. Bandung: PT. Tarsito. *Skripsi*.
- Sudjana, dkk. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. Jurnal: *Inovasi Penelitian*. Vol 1 No 6, November 2020. stp-mataram.e-journal.id.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. *Skripsi*.
- Thorn, Warwick J. 1995. Points to Consider when Evaluating Interactive Multimedia. *The Internet TESL Journal*, Vol. II, No. 4.
-