

---

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

---

D. Mursan<sup>1)</sup> – F. A. Yul<sup>2)</sup>, J. Siska<sup>2)</sup>

---

**Affiliation:**

Universitas Dehasen  
Bengkulu Prodi Pendidikan  
Komputer

**Corresponding Author:**

[dekimursan@gmail.com](mailto:dekimursan@gmail.com)

**Abstract**

Penelitian ini bertujuan untuk : Mengetahui dampak media sosial terhadap hasil belajar siswa. Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 17 Bengkulu Utara. Sampel yang digunakan berjumlah 15 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian angket ke peserta didik yang merujuk ke indikator telah menunjukkan bahwa Angket 1 Dampak Positif, memilih Setuju (S) berjumlah 72%, yang memilih Ragu – ragu (RR) 17%, dan yang memilih Tidak Setuju (TS) berjumlah 11%. Dan Angket 2 Dampak Negatif, memilih Setuju (S) berjumlah 20%, yang memilih Ragu – ragu (RR) 19%, dan yang memilih Tidak Setuju (TS) berjumlah 61%. Dari kedua angket tersebut dapat dilihat bahwa angket 1 yang berdampak positif lebih dominan dari angket ke 2 yang berdampak negatif. Maka Media sosial dan Game Online tidak berdampak buruk terhadap prestasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran informatika di SMP Negeri 17. Hal tersebut tergantung pada tujuan dari masing-masing peserta didik, juga pengawasan dari orang tua dan guru.



**Keyword:** Media Sosial, Hasil Belajar Siswa

---

### Pendahuluan

Memasuki abad 21, terjadi perubahan teknologi dan pertukaran informasi yang sangat cepat dan ekstrim. Masyarakat mulai mengubah cara mereka dalam menelepon dan bertukar pesan, beranjak dari era telepon kabel ke telepon seluler (ponsel), dari era surat menyurat ke penggunaan ponsel dengan fitur SMS (Short Message Service), menggunakan komputer yang semakin canggih, mengambil foto, hingga mengikuti tren yang terus berkembang, mulai dari kuliner, cara berpakaian, hingga gaya hidup. Hingga saat ini, perkembangan teknologi semakin canggih dan sangat mudah diakses oleh siapa saja.

Akses internet pada masa kini juga semakin mudah didapat. Tak hanya di kota - kota besar saja, bahkan sekarang internet sudah merambah hingga pedesaan. Jaringan internet diperluas hingga pelosok desa di Indonesia. Menteri Komunikasi dan Informatika, Rudiantara, melalui Kompas, menyatakan bahwa pada tahun 2019, diharapkan semua wilayah tertinggal, terdepan dan terluar (3T) di Indonesia sudah terhubung dengan jaringan internet. Hal ini berarti saat ini, sebagian besar masyarakat

Indonesia mampu menggunakan internet yang semakin mudah diakses, tidak hanya bagi warga perkotaan namun juga di pedesaan. Paparan internet dan kepemilikan ponsel pintar dimanfaatkan untuk berbagai hal, tak terkecuali untuk mengakses media sosial dan bermain game online.

Game online merupakan permainan berbasis dalam jaringan/daring (online) yang disediakan oleh produsen game, dalam bentuk aplikasi permainan maupun melekat pada browser atau server tertentu. Game online dapat dimainkan menggunakan perangkat komputer, konsol game atau ponsel yang terhubung dengan jaringan internet secara aktif. Secara umum terdapat tiga kategori utama dalam game online, yaitu basic online, multiplayer, dan massively multiplayer online game (MMOG). Sedangkan berdasarkan genrenya, dapat dibedakan diantaranya game petualangan, simulasi, role playing game dan game alternatif realitas. Tidak hanya game online, media sosial juga dapat dibedakan berdasarkan genrenya.

Media sosial merupakan sebuah media online, dengan para penggunanya yang bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, forum dan lain -

---

lain. Blog, jejaring sosial dan forum merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial, media sosial juga menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.

Salah satu pengguna media sosial dimasa sekarang adalah pelajar, karena dengan menggunakan media sosial pelajar dapat dengan mudah berkomunikasi jarak dekat maupun jarak jauh tanpa harus bertatap muka atau bertemu. Begitupun dengan game online yang juga populer di kalangan pelajar. Bermain game online atau mengakses media sosial tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual dan fantasi anak, namun disisi lain jika terlalu berlebihan memainkannya maka akan muncul dampak negatif dari bermain game online atau mengakses media sosial, antara lain mengganggu proses pembelajaran dan penurunan prestasi belajar. Berdasarkan hasil observasi penulis di kelas VII SMPN 17 Bengkulu Utara, terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran, antara lain mengantuk ketika belajar serta kurang fokus dalam menerima pembelajaran yang berdampak pada prestasi belajar siswa. Siswa cenderung bermain game online dan lebih sering mengakses media sosial untuk mengisi waktu luang dari pada belajar, yang akan mempengaruhi minat belajar siswa dan akan berdampak terhadap prestasi belajar siswa

Menurut Siti Maesaroh (2013:11) menerangkan bahwa “Prestasi belajar merupakan hasil daripada aktivitas belajar atau hasil dari usaha, latihan dan pengalaman yang dilakukan oleh seseorang, dimana prestasi tersebut tidak akan lepas dari pengaruh faktor luar diri peserta didik”. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa”

## Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *kualitatif*. Menurut sugiyono (2022:8), menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada

populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Desain penelitian yang digunakan adalah kuantitatif melalui metode eksperimen semu (*Quasi Experimental*) dengan menggunakan pretest-posttest. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pelaksanaan dari desain eksperimen semu adalah menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan memanipulasi perlakuan yang berbeda pada media pembelajaran yang digunakan.

Populasi dalam penelitian ini ialah kelas VII A dan B SMP Negeri 03 Bengkulu Selatan. Dengan mata pelajaran informatika dengan jumlah siswa 61 siswa. Menurut Sugiyono (2017:80) Populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek-obyek atau subyek-subyek yang mempunyai kualitas dan ciri-ciri tertentu yang digunakan oleh peneliti untuk mempelajarinya dan menarik kesimpulannya.

Sampel adalah subjek penelitian yang dapat mewakili keseluruhan populasi yang diteliti. Sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili). Menurut Sugiyono (2017:81). Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa kelas VII B SMP Negeri 03 Bengkulu Selatan yaitu sebanyak 30 orang. Analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas. Dan pengujian hipotesis menggunakan uji t.

## Hasil Penelitian

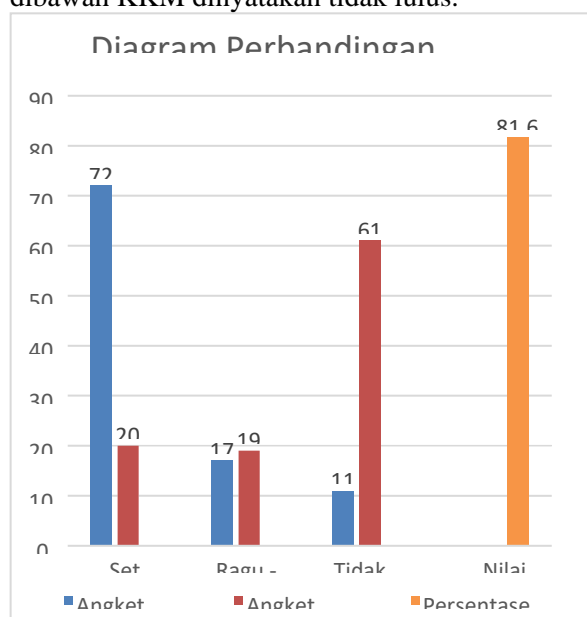
Penelitian yang telah di laksanakan dari tanggal Januari sampai dengan Maret 2024 yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 3 Bengkulu Selatan yang berlokasi di Jl. Kayu kunyit, Kecamatan Manna, Kabupaten Bengkulu Selatan. Penelitian dilakukan di kelas VII A sebagai kelas Kontrol dan kelas VII B sebagai kelas Eksprimen SMP Negeri 3 Bengkulu Selatan.

Berdasarkan pemberian angket kepada peserta didik agar dapat mengetahui apa dampak yang mereka rasakan dari penggunaan media sosial

dan game online, maka diberikan 2 angket yang masing – masing berisikan 10 pertanyaan mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan media sosial dan game online terhadap prestasi belajar siswa. Berikut hasil angket keseluruhan dari 15 siswa :

No.	Nama	Nilai UTS
1	Amelia Alprina	85
2	Eko Rustiani	90
3	Elpen Meriawan Saputra	70
4	Fidaldi Adha	70
5	Intan Joe Nabila	90
6	Lisa Karlina	85
7	Made Panji Saputra	75
8	Merli Adrian Janiarti	85
9	Muhammad Fauzan	85
10	Novrizal	80
11	Pegi Haryanto	80
12	Rio Irawan	90
13	Tri Anjani	80
14	Wahyu Prayudha	75
15	Yunike Dewi Ernawati	85
<b>Rata-rata</b>		<b>81,666667</b>

Berdasarkan tabel hasil nilai UTS Siswa kelas VII SMPN 17 Bengkulu Utara pada mata pelajaran informatika, dapat diperoleh data bahwa nilai rata – rata hasil belajar yaitu 81,6. Dari 15 peserta didik, 13 peserta didik mencapai KKM (75) dengan persentase ketuntasan nilai hasil belajar peserta didik sebanyak 81,66% dan 2 orang dengan persentase 13,33% yang nilainya dibawah KKM dinyatakan tidak lulus.



Dapat dilihat hasil dari penelitian melalui observasi,wawancara,dan pemberian angket diatas,hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa dari hasil wawancara guru mata Pelajaran informatika mengatakan bahwa prestasi belajar siswa baik dan hanya beberapa siswa saja yang nilai nya tidak mencapai KKM. Hasil yang didapat dari pemberian angket ke peserta didik yang merujuk ke indikator telah menunjukkan bahwa Angket 1 Dampak Positif, memilih Setuju (S) berjumlah 72%, yang memilih Ragu – ragu (RR) 17%, dan yang memilih Tidak Setuju (TS) berjumlah 11%. Dan Angket 2 Dampak Negatif, memilih Setuju (S) berjumlah 20%, yang memilih Ragu – ragu (RR) 19%, dan yang memilih Tidak Setuju (TS) berjumlah 61%.

### Pembahasan

Banyak peserta didik yang menggunakan media sosial untuk mencari kebutuhan belajarnya guna meningkatkan prestasi belajarnya. Namun media sosial juga mempunyai dampak negatif jika tidak bijak dalam penggunaannya. Karena tidak semua konten di media sosial adalah konten pendidikan, bahkan banyak konten – konten yang hanya diperuntukkan untuk orang dewasa.

Sama halnya dengan game online yang sangat berkembang pesat saat ini, banyak game online yang mengandung unsur pendidikan seperti : Game Asah Otak, Tanya Jawab, Puzzle, dan Kuis yang sangat membantu terhadap perkembangan otak siswa dan menambah wawasan siswa menjadi luas. Tetapi tidak sedikit para siswa memainkan game online yang tidak memiliki unsur pendidikan, game ini kebanyakan diperuntukkan untuk mengisi waktu luang dan hiburan semata. Dampak yang ditimbulkan jika bermain tanpa pengawasan orang tua dan tanpa manajemen waktu, membuat para siswa menjadi lupa waktu dan malas untuk belajar. Inilah yang nantinya berdampak pada prestasi belajar siswa.

Berdasarkan pemberian angket kepada peserta didik agar dapat mengetahui apa dampak yang mereka rasakan dari penggunaan media sosial dan game online, maka diberikan 2 angket yang masing – masing berisikan 10 pertanyaan mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan media sosial dan game online terhadap prestasi belajar siswa.

Dapat dilihat hasil dari penelitian melalui observasi,wawancara,dan pemberian angket

diatas, hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa dari hasil wawancara guru mata Pelajaran informatika mengatakan bahwa prestasi belajar siswa baik dan hanya beberapa siswa saja yang nilai nya tidak mencapai KKM. Hasil yang didapat dari pemberian angket ke peserta didik yang merujuk ke indikator telah menunjukkan bahwa Angket 1 Dampak Positif, memilih Setuju (S) berjumlah 72%, yang memilih Ragu

– ragu (RR) 17%, dan yang memilih Tidak Setuju (TS) berjumlah 11%.

Dan Angket 2 Dampak Negatif, memilih Setuju (S) berjumlah 20%, yang memilih Ragu – ragu (RR) 19%, dan yang memilih Tidak Setuju (TS) berjumlah 61%.

Dari kedua angket tersebut dapat dilihat bahwa angket 1 yang berdampak positif lebih dominan dari angket ke 2 yang berdampak negatif, yaitu angket 1 sebanyak 72% dari 15 siswa menjawab berdampak positif dan hanya 20% siswa yang memilih setuju pada angket 2 yang berdampak negatif. Dan juga dapat dilihat dari data nilai UTS pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas VII SMPN 17 Bengkulu Utara menunjukkan bahwa nilai siswa yang mendapat nilai diatas KKM berjumlah 13 orang dari keseluruhan 15 siswa yang di teliti, maka sebanyak 81,66% dinyatakan lulus dan 2 orang dengan persentase 13,33% yang nilainya dibawah KKM dinyatakan tidak lulus.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa :

Penggunaan Media sosial tidak berdampak buruk terhadap prestasi belajar siswa kelas VII SMPN 17 Bengkulu Utara pada mata pelajaran informatika. Dapat dilihat dari penjabaran di atas bahwa angket 1 yang berdampak positif lebih dominan dari angket ke 2 yang berdampak negatif, yaitu angket 1 sebanyak 72% dari 15 siswa menjawab berdampak positif dan hanya 20% siswa yang memilih setuju pada angket 2 yang berdampak negatif. Dan juga dapat dilihat dari data nilai UTS pada mata informatika di kelas VII SMPN 17 Bengkulu Utara menunjukkan bahwa nilai siswa yang mendapat nilai diatas KKM berjumlah 13 orang dari keseluruhan 15 siswa yang di teliti, maka sebanyak 81,66% dinyatakan lulus dan 2 orang

dengan persentase 13,33% yang nilainya dibawah KKM dinyatakan tidak lulus.

Hal ini tergantung pada tujuan dari masing-masing peserta didik. Jika pengguna menggunakannya dengan positif dan menggunakan fungsinya dengan baik maka akan berdampak baik terhadap prestasi belajar peserta didik, akan tetapi sebaliknya jika digunakan untuk sekedar main - main dan tidak bisa membagi waktu untuk belajar maka kemungkinan besar akan berdampak buruk terhadap prestasi belajar siswa..

### **Daftar Pustaka**

- Maesaroh, Siti. 2013. Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kependidikan*. Vol. 1 No. 1 November 2013
- Astuti, Novi Fuji. 2021. Mengenal Fungsi Media Sosial, Berikut Pengertian dan Jenisnya, [Htps://www.merdeka.com/jabar/mengenal-fungsi-media-sosial-berikut-pengertian-dan-jenisnya-klm.html](https://www.merdeka.com/jabar/mengenal-fungsi-media-sosial-berikut-pengertian-dan-jenisnya-klm.html), diakses pada 3 Maret 2022 pukul 10.25.
- Adani, Muhammad Robith. 2020. Media sosial adalah media daring yang digunakan untuk kebutuhan komunikasi jarak jauh, proses interaksi antara user satu dengan user lain, serta mendapatkan sebuah informasi melalui perangkat aplikasi khusus menggunakan jaringan internet. <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/media-sosial-adalah/#:~:text=Media%20sosial%20adalah%20media%20daring,aplikasi%20khusus%20menggunakan%20jaringan%20internet.> Diakses pada 20 Maret 2020 pukul 11.25.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Suhary HMS, 2021. *LITERASI SOSIAL MEDIA : Pengaruh Negatif Dan Positif Sosial Media*. <https://dpk.bantenprov.go.id/Layanan/topic/361>. Diakses pada 6 juni 2022 pukul 20.00

Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Pengaruh Model Sains Teknologi Masyarakat Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas Iv Sd/Mi. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>

---