



PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI MEDIA SOSIAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 21 BULUKUMBA

THE INFLUENCE OF THE USE OF SOCIAL MEDIA APPLICATIONS ON STUDENTS' LEARNING ACHIEVEMENT AT SMP NEGERI 21 BULUKUMBA

Riswan^{1*}, Zuhajji², Satria Gunawan Zain³

^{1,2,3} Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: ris260506@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Received November 12, 2024
Revised November 16, 2024
Accepted January 10, 2025
Available online January 15, 2025

Kata Kunci:

Media Sosial, Prestasi Belajar, Siswa SMP, Pengaruh

Keywords:

Social media, learning achievement, junior high school student, influence

ABSTRAK

Studi ini dilakukan dengan tujuan menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi media sosial terhadap pencapaian akademik siswa di SMP Negeri 21 Bulukumba. Studi ini menggunakan metode ex-post facto melalui pendekatan kuantitatif. Sebanyak 60 siswa dari kelas VIII dan IX dipilih sebagai sampel menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui analisis dokumen, wawancara, serta kuesioner. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi media sosial berdampak signifikan kepada prestasi belajar siswa. Nilai koefisien regresi 0,076 mengindikasikan bahwa setiap kenaikan dalam penggunaan media sosial berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar sebesar 0,076 poin. Nilai koefisien korelasi 0,214 menunjukkan bahwa penggunaan media sosial berkontribusi sebesar 21,4% terhadap prestasi belajar siswa, sedangkan 78,6% lainnya dipengaruhi dari variabel lain yang tidak diikutsertakan pada studi ini. Pengaruh tersebut bersifat positif, namun penggunaannya perlu diawasi agar tidak berlebihan dan tidak mengganggu proses belajar.

ABSTRACT

This study was conducted with the aim of analyzing the effect of social media application usage on students' academic achievement at SMP Negeri 21 Bulukumba. This study used an ex-post facto method through a quantitative approach. A total of 60 students from grades VIII and IX were selected as samples using purposive sampling techniques. Data were collected through document analysis, interviews, and questionnaires. The results of the study revealed that the use of social media applications had a significant impact on students' learning achievement. The regression coefficient value of 0.076 indicates that each increase in social media usage contributes to an increase in learning achievement by 0.076 points. The correlation coefficient value of 0.214 indicates that social media usage contributes 21.4% to students' learning achievement, while the other 78.6% is influenced by other variables not included in this study. Although the influence is positive, its usage needs to be monitored to prevent excessive use and disruption of the learning process.

PENDAHULUAN

Di era digital seperti sekarang, platform seperti jurnal web, Wikipedia, dan teknologi informasi telah menjadi bentuk media sosial yang paling populer serta banyak dimanfaatkan masyarakat global. Di antara berbagai hiburan teknologi, informasi, media sosial diketahui perangkat yang paling populer. Contoh aplikasi media sosial yang termasuk dalam klasifikasi ini diketahui bahwa WhatsApp, Instagram, dan TikTok (Widiastuti et al., 2023). Seiring berjalannya waktu, keseluruhan pengguna internet terus meningkat, baik secara lokal maupun di seluruh dunia, di kalangan pelajar, pemanfaatan program teknologi informasi juga cukup tinggi, terutama di kalangan anak muda yang ingin mengikuti

perkembangan zaman (Syifa et al., 2023). Prestasi belajar yaitu pencapaian yang didapat siswa ketika sudah menjalani proses pembelajaran, meliputi penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pengalaman latihan pembelajaran yang optimal tidak hanya dipengaruhi dari 3 penyebab internal pelajar, namun oleh penyebab eksternal yang berperan penting dalam berlangsungnya pembelajaran di kelas (Pratiwi & Meilani, 2018). Nilai rapor adalah salah satu indikator objektif yang dapat menggambarkan pencapaian belajar atau prestasi belajar siswa secara akademik. (Zuliani et al., 2023). Penelitian terdahulu menunjukkan adanya hubungan pemanfaatan hiburan teknologi informasi terhadap pencapaian latihan pelajar tingkat X SMA.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMP Negeri 21 Bulukumba, beberapa pelajar diwawancarai terkait dengan perspektif mereka melalui aplikasi media sosial. Dalam pertemuan tersebut, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan aplikasi media sosial. Sebagian besar pelajar mengetahui semua platform seperti WhatsApp, TikTok, dan Instagram. Beberapa pelajar masih secara efektif menggunakan aplikasi media sosial, sementara yang lain telah berhenti menggunakannya karena berbagai alasan. Sebagian pelajar yang masih menggunakan aplikasi media sosial mengatakan bahwa platform tersebut memberikan hiburan melalui berbagai rekaman. Di sisi lain, pelajar yang tidak lagi menggunakan aplikasi media sosial menyatakan bahwa hiburan virtual membuat mereka kehilangan waktu fokus dan mengurangi minat mereka agar latihan belajar.

Pengifisien pemanfaatan hiburan virtual dalam hal ini media sosial dapat berhubungan positif terhadap pencapaian latihan belajar. Langkah tersebut dapat dilakukan dengan membatasi jam pemanfaatan media sosial pada saat kegiatan latihan belajar serta memberikan penyuluhan kepada pelajar tentang cara pemanfaatan media sosial.

METODE

Teknik penelitian *ex-post facto* digunakan dalam penelitian. Studi ini dilaksanakan setelah adanya perbedaan penyebab-penyebab bebas yang muncul akibat perkembangan normal suatu peristiwa (Arsyam & M. Yusuf Tahir, 2021). Pendekatan penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif. Studi ini dilakukan di SMP Negeri 21 Bulukumba, yang berlokasi di daerah Tanah Toa, Kecamatan Kajang, Kabupaten Bulukumba. Studi ini direncanakan berlangsung dari bulan Juli hingga September 2024. Adapun populasi pada penelitian ini siswa tingkat VIII dan IX dengan keseluruhan 150 siswa. Penentuan sampel menggunakan rumus persamaan Yamane (Sugiyono, 2019) dengan toleransi kesalahan 10% sehingga diperoleh keseluruhan sampel yang dibutuhkan sebanyak 60 siswa.

1. Variabel Penelitian

Variabel bebas dianggap sebagai elemen yang memengaruhi atau menentukan hasil yang diperkirakan pada variabel dependen. Dalam ulasan ini, variabel bebas diketahui bahwa penggunaan aplikasi media sosial. *Dependent variable* pada penelitian ini diketahui prestasi belajar.

2. Teknik Pengumpulan data

Studi ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

- a. Kuesioner (Angket): *Google Form* yang digunakan dalam penelitian ini untuk menyebarkan kuesioner yang mempunyai isi beberapa pertanyaan atau pernyataan yang perlu diisi responden.
- b. Observasi: Dalam kajian ini, teknik observasi dimanfaatkan oleh peneliti agar mengarahkan pengamatan awal terhadap keadaan yang ada pada pelajar SMP Negeri 21 Bulukumba, yang selanjutnya dapat digunakan agar memutuskan langkah awal yang harus diambil sebelum melanjutkan penelitian ini.
- c. Wawancara: Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi awal mengenai subjek yang akan diteliti serta untuk melakukan penyelidikan pendahuluan.
- d. Dokumentasi: Dokumentasi diketahui cara yang paling umum agar mengumpulkan, menangani, dan menyimpan data dalam suatu bidang informasi serta memperkuat informasi yang ada.

3. Instrumen Penelitian

Alat penelitian yang dipakai dalam studi ini merujuk pada aspek akademik, sosialisasi, hiburan dan informasi yang masing-masing memiliki indikator dengan jumlah keseluruhan pertanyaan ada 24 butir. Instrumen penelitian diukur melalui skala Likert pada skor: Sangat Setuju (SS) diberi nilai 5, Setuju (S) bernilai 4, Ragu-ragu (RG) bernilai 3, Tidak Setuju (TS) bernilai 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai 1.

4. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang diterapkan pada temuan ini telah melalui uji kelayakan menggunakan uji validitas dan reliabilitas, sehingga instrumen dinyatakan valid dan reliabel sehingga dapat digunakan.

5. Teknik Analisa Data

Teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu sebagai berikut:

- a. Analisis statistik deskriptif
 1. Panjang interval kelas
 $Panjang\ Interval\ Kelas(i) = Jangkauan(R) \div Banyaknya\ kelas(K)$
 2. Rata-rata skor
 3. Menghitung median
 4. menghitung modus
 5. Melakukan perhitungan terhadap nilai standar deviasi.

$$S = \sqrt{\frac{\sum Fi(x_i - x)^2}{n - 1}}$$

6. Membuat kriteria kategorisasi

Tabel 1. Norma Kategorisasi

Kategori	Rumus	Frekuensi	Presentase (%)
Rendah	$X < 56$	5	8.3
Sedang	$56 \leq X < 88$	33	55.0
Tinggi	$88 \leq X$	22	36.7
Total		60	100

b. Uji normalitas data

Nilai uji Kolmogorov-Smirnov $> 0,05$ menunjukkan bahwasanya residual memenuhi asumsi normalitas. Di sisi lain, jika nilai uji tersebut kurang dari $0,05$, residual tidak memenuhi distribusi normal.

c. Uji linearitas

Dalam uji linearitas dengan SPSS, keputusan diambil merujuk dari nilai probabilitas. Apabila probabilitas $> 0,05$, maka hubungan diantara variabel X serta Y bisa dikatakan linear. Namun, apabila nilai probabilitas $< 0,05$, hubungan tersebut tidak bersifat linear.

d. Analisis regresi liner sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menilai seberapa besar hubungan antara variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Hasil analisis statistik deskriptif penggunaan aplikasi media sosial

Agar mengetahui tingkat realitas penggunaan aplikasi media sosial, penting untuk mengetahui nilai Mean, Median, Standar 48 Deviasi, Range, Minimum dan Maksimun, serta jumlah total data, maka bisa diperlihatkan dalam tabel 2.

Tabel 2. Uji statistik deskriptif variabel X

		X
N	Valid	60
	Missing	0
Mean		90,8176
Median		91.5000
Std. Deviation		14.89909
Range		62.00
Minimum		58.00
Maximum		120,00
Sum		5449.00

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2024

Hasil analisis statistik deskriptif untuk variabel X, dimana hasil untuk variabel X (Penggunaan aplikasi media sosial) menunjukkan bahwa rata-rata (mean) adalah 90.8167, median sebesar 91.5000, Standar deviasi (Std. Deviation) sebesar 14.89909, dan range sebesar 62.00, serta nilai maksimum dan minimum adalah 120.00 dan 58.00. Jumlah total valid adalah 60. Dengan melibatkan rumus

pengkategorian untuk variabel X (Penggunaan Aplikasi Media Sosial), data skor variabel penggunaan aplikasi media sosial dapat diatur dalam kategori, yang mana diperlihatkan dalam tabel 3.

Tabel 3. Hasil Kategorisasi Penggunaan Aplikasi Media Sosial

Kategori	Rumus	Frekuensi	Presentase (%)
Rendah	$X < 56$	14	23.3
Sedang	$56 \leq X < 88$	29	48.3
Tinggi	$88 \leq X$	17	28.3
Total		60	110

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2024

Berdasarkan hasil kategorisasi penggunaan aplikasi media sosial pada tabel 3, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa yang berada pada tingkat kategorisasi penggunaan aplikasi media sosial yang rendah sebanyak 23,3% atau 14 siswa, kemudian kategorisasi penggunaan aplikasi media sosial sedang sebanyak 48.3% atau 29 siswa, dan kategorisasi penggunaan aplikasi media sosial tinggi sebanyak 28.3% atau 17 siswa.

1) Aspek akademik

Berikut ini hasil uji data analisis deskriptif untuk aspek akademik menggunakan *Software SPSS Versi 23*.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Aspek Akademik

N	Mean	Median	Standar Deviasi	Maximu n	Minimu n	Sum
60	30.46	31.00	5.469	40.00	20.00	1828

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2024

Dari analisis statistik pada aspek akademik dari variabel penggunaan aplikasi media sosial menunjukkan rata-rata (mean) 30,46, median 31,00, standar deviasi 5,469, nilai tertinggi 40,00, serta nilai terendah 20,00. Data di atas kemudian diklasifikasikan jadi 3 tingkatan, di antaranya tinggi, sedang, serta rendah. Dalam tabel di bawah ini, disajikan hasil pengelompokan data terkait aspek akademik.

Tabel 5. Kategorisasi Aspek Akademik

Kategori	Rumus	Frekuensi	Presentase (%)
Rendah	$X < 56$	17	28.3
Sedang	$56 \leq X < 88$	24	40.0
Tinggi	$88 \leq X$	19	31.7
Total		60	100

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2024

Dari tabel distribusi frekuensi aspek akademik, kategori rendah tercatat sebanyak 17 responden (28,3%), kategori sedang tercatat sebanyak 24 responden (40%), sementara kategori tinggi mencapai 19 responden (31,7%).

2) Aspek sosialisasi

Berikut ini hasil uji data analisis deskriptif untuk aspek sosialisasi menggunakan *Software SPSS Versi 23*.

Tabel 6. Statistik Deskriptif Aspek Sosialisasi

N	Mean	Median	Standar Deviasi	Maximun	Minimun	Sum
60	7.43	7.50	1.670	10.00	2.00	446

Sumber. Hasil Pengolahan Data, 2024

Dari analisis statistik pada aspek sosialisasi terkait penggunaan aplikasi media sosial menunjukkan rata-rata (mean) 7,43, median 7,50, standar deviasi 1,670, nilai tertinggi 10,00, serta nilai terendah 2,00. Data kemudian diklasifikasikan jadi 3 tingkatan, di antaranya tinggi, sedang, serta rendah. Dalam tabel di bawah ini, disajikan hasil pengelompokan data terkait aspek sosialisasi.

Tabel 7. Kategorisasi Aspek Sosialisasi

Kategori	Rumus	Frekuensi	Presentase (%)
Rendah	$X < 56$	2	3.3
Sedang	$56 \leq X < 88$	28	46.7
Tinggi	$88 \leq X$	30	50.0
Total		60	100

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2024

Merujuk dari tabel distribusi frekuensi untuk aspek sosialisasi, terlihat bahwa 2 responden (3,3%) termasuk dalam kategori rendah, 28 responden (46,7%) berada dalam kategori sedang, dan 30 responden (50%) termasuk dalam kategori tinggi.

3) Aspek hiburan

Berikut ini hasil uji data analisis deskriptif untuk aspek hiburan menggunakan *Software SPSS Versi 23*

Tabel 8. Statistik Deskriptif Aspek Hiburan

N	Mean	Median	Standar Deviasi	Maximun	Minimum	Sum
60	37.25	38.50	7.024	50.00	20.00	2235

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2024

Dari analisis statistik pada aspek hiburan terkait penggunaan aplikasi media sosial menunjukkan rata-rata (mean) 37,25, median 38,50, standar deviasi 7,024, nilai tertinggi 50,00, serta nilai terendah 20,00. Data selanjutnya diklasifikasikan menjadi tiga tingkat, di antaranya tinggi, sedang, serta rendah. Tabel di bawah ini menyajikan hasil pengelompokan data untuk aspek hiburan.

Tabel 9. Kategorisasi Aspek Hiburan

Kategori	Rumus	Frekuensi	Presentase (%)
Rendah	$X < 56$	6	10
Sedang	$56 \leq X < 88$	28	46.7
Tinggi	$88 \leq X$	26	43.3
Total		60	100

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2024

Merujuk dari tabel distribusi frekuensi aspek hiburan, terlihat bahwa 6 responden (10%) termasuk dalam kategori rendah, 28 responden (46,7%) berada dikategori sedang, serta 26 responden (43,3%) masuk ke dalam kategori tinggi.

4) Aspek informasi

Berikut ini hasil uji data analisis deskriptif untuk aspek informasi menggunakan *Software SPSS Versi 23*.

Tabel 10. Statistik Deskriptif Aspek Informasi

N	Mean	Median	Standar Deviasi	Maximun	Minimum	Sum
60	15.66	16.00	3.378	20.00	5.00	940

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2024

Dari analisis statistik pada aspek informasi terkait penggunaan aplikasi media sosial menunjukkan rata-rata (mean) 15,66, median 16,00, standar deviasi 3,378, nilai tertinggi 20,00, serta nilai terendah 5,00. Data kemudian diklasifikasikan jadi 3 tingkatan, di antaranya tinggi, sedang, serta rendah. Dalam tabel di bawah ini, disajikan hasil pengelompokan data terkait aspek informasi.

Tabel 11. Kategorisasi Aspek Informasi

Kategori	Rumus	Frekuensi	Presentase (%)
Rendah	$X < 56$	3	5
Sedang	$56 \leq X < 88$	16	26.7
Tinggi	$88 \leq X$	41	68.3
Total		60	100

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2024

Merujuk dari tabel distribusi frekuensi aspek informasi, terlihat bahwa 3 responden (5%) termasuk dalam kategori rendah, 16 responden (26,7%) berada dikategori sedang, serta 41 responden (68,3%) masuk ke dalam kategori tinggi.

b. Hasil analisis deskriptif prestasi belajar

Untuk mengetahui angka mean, median, standar deviasi, range, nilai minimum dan maksimum serta jumlah total, maka dapat diperiksa pada tabel 12.

Tabel 12. Uji statistik deskriptif variabel Y

		Y
N	Valid	60
	Missing	0
Mean		86.2600
Median		86.0500
Std. Deviation		2.43695
Range		11.30
Minimum		79.40
Maximum		90,70
Sum		5175.60

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2024

Hasil analisis statistik deskriptif untuk variabel Y (Prestasi belajar) menunjukkan bahwa rata-rata (mean) yaitu 86.2600, median sebesar 86.0500, Standar deviasi (Std. Deviation) dalam prestasi belajar sebesar 2.43695, dan range 11.30, serta nilai maksimum dan minimum dalam variabel Y (Prestasi belajar) adalah sebesar 90.70 dan 79.40. Jumlah total valid adalah 60.

Dengan melibatkan rumus pengkategorian untuk variabel Y (Prestasi Belajar), informasi angka untuk variabel prestasi belajar dapat diatur dalam kategori, yang mana diperlihatkan di Tabel 13

Tabel 13. Hasil Kategorisasi Prestasi Belajar

Kategori	Rumus	Frekuensi	Presentase (%)
Rendah	$X < 56$	5	8.3
Sedang	$56 \leq X < 88$	33	55.0
Tinggi	$88 \leq X$	22	36.7
Total		60	100

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2024

Dari hasil kategorisasi prestasi belajar dalam tabel 13, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya siswa yang berada pada kategorisasi prestasi belajar yang rendah yaitu 8.3% atau 5 siswa, kemudian kategorisasi prestasi belajar sedang sebanyak 55.0% atau 33 siswa, dan kategorisasi prestasi belajar tinggi sebanyak 36.7% atau 22 siswa.

Sesuai dengan pernyataan pada kuesioner Penggunaan Media Sosial berdasarkan waktu harian dapat diperiksa pada tabel 14.

Tabel 14. Penggunaan Media Sosial Berdasarkan Waktu Harian

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1-3 Jam	1	1,7
4-6 Jam	5	8,3
7-9 Jam	15	25
10-12 Jam	19	31,7
>12 jam	20	33,3

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2024

Berdasarkan hasil penggunaan media sosial dalam waktu harian pada tabel 14, menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media sosial 1-3 jam yaitu 1.7 % atau 1 siswa, 4-6 jam sebanyak 8.3 % atau 5 siswa, 7-9 jam sebanyak 25 % atau 15 siswa, 10-12 jam sebanyak 31.7 % atau 19 siswa, dan penggunaan media sosial yang > 12 jam yaitu 33.3 % atau 20 siswa.

c. Hasil uji normalitas

Tabel 15. Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		60
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.16100174
Most Extreme Differences	Absolute	.108
	Positive	.108
	Negative	-.070
Test Statistic		.108
Asymp. Sig. (2-tailed)		.081 ^c

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2024

Dari hasil uji normalitas dalam Tabel 15, kolom Asymp. Sig. (2-tailed) menampilkan nilai 0,081 bagi variabel informasi tentang Penggunaan Aplikasi Media Sosial terhadap Prestasi Belajar Siswa. Berdasarkan kriteria uji normalitas, data bisa dinyatakan tersebar dengan normal jika signifikansi >0,05. Dengan demikian, karena nilai 0,081>0,05, dapat disimpulkan bahwa data tersebut memenuhi persyaratan normalitas.

d. Hasil uji linearitas

Tabel 16. Hasil Uji Linearitas
ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	ig.
Prestasi belajar* Penggunaan aplikasi media sosial	(Combined)	256.252	38	6.743	1.504	.161
	Linearity	74.858	1	74.858	16.700	.001
	Deviation From Linearity	181.394	37	4.903	1.094	.423

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2024

Berdasarkan hasil uji linearitas dalam Tabel 16, signifikansi variable penggunaan aplikasi media sosial terhadap prestasi belajar adalah 0,423, > 0,05. Oleh karenanya, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya 0,423 > 0,05 menunjukkan hubungan antara kedua variabel tersebut bersifat linear.

e. Hasil uji regresi linear sederhana

1) Hasil uji regresi linear sederhana variabel X

a) Aspek akademik

Uji ini menghasilkan persamaan regresi menunjukkan bagaimana aspek akademik mempengaruhi variabel dependen. Tabel berikut ini menampilkan hasil analisis regresi sederhana yang digunakan dalam variabel penelitian.

Tabel 17. Model Summary Akademik

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.292 ^a	.085	.069	2.35094

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2024

Tabel model summary menunjukkan hasil analisis regresi sederhana. Nilai R Square 0,085 berarti aspek akademik memengaruhi prestasi belajar sebesar 8,5%.

b) Aspek sosialisasi

Uji ini menghasilkan persamaan regresi menunjukkan bagaimana aspek sosialisasi mempengaruhi variabel dependen. Tabel berikut menyajikan hasil dari analisis regresi linier sederhana yang dilakukan terhadap variabel penelitian.

Tabel 18. Model Summary Sosialisasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.134 ^a	.018	.001	2.43577

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2024

Tabel model summary sosialisasi menunjukkan hasil analisis regresi sederhana. Nilai R Square 0,018 berarti aspek sosialisasi memengaruhi prestasi belajar sebesar 1,8%.

c) Aspek hiburan

Uji ini menghasilkan persamaan regresi menunjukkan bagaimana aspek hiburan mempengaruhi variabel dependen. Tabel berikut menyajikan hasil dari analisis regresi linier sederhana yang diterapkan pada variabel penelitian

Tabel 19. Model Summary Hiburan

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.521 ^a	.272	.259	2.09763

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2024

Nilai pada tabel model summary hiburan merupakan hasil analisis regresi sederhana untuk melihat besar koefisien determinasi. Nilai R Square adalah 0,272 yang mempunyai arti bahwasanya aspek hiburan mempengaruhi variabel prestasi belajar sebesar 27,2%.

d) Aspek informasi

Uji ini menghasilkan persamaan regresi menunjukkan bagaimana aspek informasi mempengaruhi variabel dependen. Tabel berikut ini menampilkan hasil yang didapat pada analisis regresi linier sederhana yang dilakukan terhadap variabel penelitian.

Tabel 20. Model Summary Informasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.416 ^a	.173	.159	2.23477

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2024

Tabel model summary informasi menunjukkan hasil analisis regresi sederhana. Nilai R Square 0,173 berarti aspek informasi memengaruhi prestasi belajar sebesar 17,3%

Berdasarkan tabel model summary dari aspek diatas, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya aspek yang paling berpengaruh terhadap prestasi belajar yaitu aspek hiburan dilihat dari nilai R Square sebesar 27,2%, dilanjutkan aspek informasi dengan nilai R Square sebesar 17,3%, kemudian aspek akademik dengan jumlah R Square sebesar 8,5%, dan pengaruh terhadap prestasi belajar yang terendah yaitu aspek sosialisasi sebesar 1,8%.

2) Hasil regresi linear sederhana antara dua variabel

Uji regresi linear sederhana bertujuan menganalisis dan memodelkan hubungan diantara 1 *independent variable* (X) dan 1 *dependent variable* (Y). Dalam studi ini, uji ini dilakukan untuk mengukur hubungan antara variabel (X) Penggunaan Aplikasi Media Sosial serta variabel (Y) Prestasi Belajar.

Hipotesis Nol (H0): Penggunaan aplikasi media sosial tidak berdampak signifikan kepada prestasi belajar siswa di SMP Negeri 21 Bulukumba.

Hipotesis Alternatif (H1): Penggunaan aplikasi media sosial berdampak secara signifikan kepada prestasi belajar siswa di SMPN 21 Bulukumba.

Tabel 21. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	79.394	1.752		45.307	.000
	Penggunaan aplikasi media sosial	.076	.019	.462	3.970	.000

a. Dependent Variable: Prestasi belajar

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2024

Dari pengujian regresi linear sederhana pada Tabel 21, nilai signifikansi yang didapatkan yaitu 0,000. Karena nilai tersebut <0,05, hal ini mengindikasikan bahwasanya ada hubungan antara variabel-variabel yang diteliti. Persamaan regresi yang didapat yaitu:

$$y = a + b.X$$

$$Y = 79,394 + 0,076X$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa semua variabel X (penggunaan aplikasi media sosial) memiliki nilai koefisien yang positif. Hal ini mengindikasikan bahwa setiap variabel independen berkorelasi positif dengan variabel Y (prestasi belajar). Dengan kata lain, model penelitian yang disajikan dalam bentuk persamaan regresi linear sederhana ini dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Temuan ini mengungkapkan bahwa seluruh variabel X berkontribusi secara positif kepada variabel Y, yang berarti peningkatan pada variabel X akan berdampak pada peningkatan variabel Y. Model ujian yang diperkenalkan sebagai kondisi persamaan regresi linear sederhana dapat dipahami sebagai berikut:

- 1) Angka tetap sebesar 79,394 berarti apabila variabel (media sosial) berangka 0 maka prestasi belajar diketahui bahwa 79,394.
- 2) Koefisien media sosial seangka 0,076 menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan aplikasi media sosial akan diikuti oleh peningkatan prestasi belajar sebesar 0,076. Temuan ini menunjukkan korelasi positif antara aktivitas penggunaan media sosial dan pencapaian akademik. Bisa dikatakan bahwasanya tingginya intensitas penggunaan media sosial, maka meningkat pula prestasi belajar siswa.

Tabel 22. Model Summary Penggunaan Aplikasi Media Sosial

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.462 ^a	.214	.200	2.180

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2024

Merujuk dari tabel tersebut, bisa disimpulkan bahwasanya nilai koefisien korelasi yaitu 0,214 (bernilai positif) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi media sosial berkontribusi sebesar 21,4% kepada prestasi belajar siswa di SMP Negeri 21 Bulukumba. Sementara itu, 78,6% lainnya dipengaruhi dari beberapa faktor lain yang tidak masuk kepada ruang lingkup studi ini.

Pembahasan

Studi ini bertujuan guna mengidentifikasi sejauh mana penggunaan aplikasi media sosial memengaruhi prestasi belajar siswa di SMPN 21 Bulukumba.

Berdasarkan analisis variabel penggunaan aplikasi media sosial, variabel ini dikategorikan jadi 3 tingkat, di antaranya tinggi, sedang, serta rendah. Data penelitian memperlihatkan bahwasanya responden menilai penggunaan media sosial (seperti WhatsApp, Instagram, dan TikTok) sebagai rendah sebanyak 23,3%, sedang sebanyak 48,3%, dan tinggi sebanyak 28,3%. Hal ini sejalan dengan aspek dari penggunaan aplikasi media sosial yaitu:

Aspek akademik, hasil penelitian mengenai aspek akademik dengan indikator kinerja akademik dan keterlibatan dalam belajar, fokus dan konsentrasi dalam belajar, manajemen waktu untuk tugas akademik dan persepsi terhadap dampak media sosial terhadap prestasi belajar. Dapat dilihat dari pengkategorisasian, sebanyak 24 siswa dengan persentase 40% yang memilih kategori sedang. Kategori tinggi memiliki frekuensi sebanyak 19 siswa mencapai 31.7% serta kategori rendah memiliki frekuensi 17 siswa dengan persentase 28.3%.

Aspek sosialisasi, hasil penelitian mengenai aspek sosialisasi dengan indikator interaksi sosial di media sosial menunjukkan bahwa 50% siswa menilai sosialisasi dalam kategori tinggi. Siswa sering berinteraksi di media sosial, berkomunikasi dengan baik dan berkolaborasi dengan teman sekolah.

Aspek hiburan, hasil penelitian mengenai aspek sosialisasi dengan indikator penggunaan media sosial untuk hiburan, dampak hiburan media sosial terhadap kegiatan belajar, durasi dan frekuensi akses media sosial, peran media sosial dalam relaksasi dan kesadaran akan pengaruh hiburan di media sosial. Dapat dilihat dari pengkategorisasian, kategori sedang memiliki frekuensi sebanyak 28 siswa dengan persentase 46.7%.

Aspek informasi, hasil penelitian mengenai aspek sosialisasi dengan indikator penggunaan media sosial sebagai sumber informasi dan penggunaan informasi dari media sosial untuk tugas ataupun diskusi akademik. Dapat dilihat dari pengkategorisasian, kategori tinggi memiliki frekuensi sebanyak 41 siswa dengan persentase 68.3%.

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana mengenai aspek variabel X kepada Y memperlihatkan bahwasanya nilai R Square adalah 0,085 yang berarti aspek akademik mempengaruhi variabel prestasi belajar sebesar 8,5%, kemudian Nilai R Square adalah 0,018 yang berarti aspek sosialisasi mempengaruhi variabel prestasi belajar sebesar 1,8%. Selanjutnya, Nilai R Square adalah 0,272 yang berarti aspek hiburan mempengaruhi variabel prestasi belajar sebesar 27,2% dan Nilai R Square adalah 0,173 yang berarti aspek informasi mempengaruhi variabel prestasi belajar sebesar 17,3%. Dari hasil tersebut, bisa disimpulkan bahwasanya dari semua aspek penggunaan aplikasi media sosial yang paling berdampak kepada prestasi belajar adalah aspek hiburan sebesar 27,2%.

Menurut temuan yang sudah dijalankan di SMPN 21 Bulukumba, uji hipotesis menunjukkan adanya hubungan antara variabel X (Penggunaan Aplikasi Media Sosial) serta variabel Y (Prestasi Belajar). Persamaan regresi yang dihasilkan, yaitu $Y = 79,394 + 0,076X$, menggambarkan bahwasanya ada hubungan diantara penggunaan aplikasi media sosial (X) dan prestasi belajar (Y). Pada koefisien sebesar 0,076X, setiap peningkatan 1% data penggunaan aplikasi media sosial mengakibatkan peningkatan sebesar 0,076 pada prestasi belajar siswa. Sedangkan, 79,394 menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar dengan asumsi tidak ada penggunaan aplikasi media sosial. Hal ini menunjukkan angka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,970 > 1,670$), maka H_0 ditolak serta H_1 diterima. Koefisien sebesar 0,076 pada variabel penggunaan aplikasi media sosial menunjukkan bahwa setiap dampak penggunaan aplikasi media sosial akan meningkatkan prestasi belajar siswa mencapai 0,076. Hal ini mencerminkan hubungan yang positif antara keduanya, yaitu peningkatan penggunaan aplikasi media sosial berkaitan dengan peningkatan prestasi belajar yang dicapai. Akan tetapi hal ini juga menunjukkan adanya ketidakseimbangan, karena hubungan penggunaan aplikasi media sosial dapat dikatakan sebagai perilaku yang kurang baik. Dengan angka koefisien hubungan sebesar 0,214 yang bertanda positif, maka dapat disimpulkan bahwa sebesar 21,4% hubungan penggunaan aplikasi media sosial terhadap prestasi belajar di SMP Negeri 21 Bulukumba, sedangkan 78,6% dipengaruhi oleh penyebab lain yang tidak diperhitungkan.

KESIMPULAN

Studi yang dilakukan tentang dampak penggunaan aplikasi media sosial terhadap hasil belajar siswa di SMPN 21 Bulukumba menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara aktivitas media sosial dan pencapaian akademik siswa. Hasil uji regresi mengungkapkan bahwa setiap kenaikan dalam penggunaan aplikasi media sosial akan meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 0,076, dengan koefisien korelasi sebesar 0,214. Ini menunjukkan bahwa 21,4% prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media sosial, sedangkan 78,6% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam studi ini. Meskipun pengaruhnya positif, terdapat potensi kesenjangan karena penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif jika tidak dikelola dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan manajemen waktu dan penggunaan yang lebih bijak. Dengan demikian, media sosial dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyam, M., & M. Yusuf Tahir. (2021). Ragam Jenis Penelitian dan Perspektif. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 37–47.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, cv.
- Syifa, S. F., Nur Istirohmah, A., Lestari, P., & Nur Azizah, M. (2023). Dampak Penggunaan Media

- Sosial terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 5(1), 21–27.
- Widiastuti, D., Damayanti, D., Valmida, G. J., Hutami, K. P., Fauzi, M. T., Syauqia, O., Pertiwi, P. E., Sulistyanty, R. F. D., Ardian, S., Ilminur, S., & Anwar, A. N. (2023). Sosialisasi Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa SDN Parung 03. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(6), 590–593.
- Zuliani, R., Luthiyah, L., & Mustikawati, R. (2023). Dampak Media Sosial terhadap Prestasi Belajar pada Peserta Didik. *Masaliq*, 3(5), 790–800.