

Analisis Dampak Media Sosial terhadap Pemahaman Pelajaran Informatika pada Siswa Menengah Kejuruan

Nurul Safika ^{1*}

¹ Universita Karimun, Indonesia

* nurulsafika47235@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media sosial terhadap pemahaman pelajaran Informatika pada siswa kelas X di SMKS Vidya Sasana. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingginya penggunaan media sosial di kalangan remaja yang berpotensi memengaruhi proses dan hasil belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif korelasional. Penelitian ini dilaksanakan di SMKS Vidya Sasana yang berlokasi di JL. Raya Oesman No. 05, Tanjung Balai Karimun, Kabupaten Karimun, Provinsi Kepulauan Riau. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMKS Vidya Sasana Tahun Ajaran berjalan yang mengikuti mata pelajaran Informatika. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu angket (kuesioner) dan tes tertulis. Data dikumpulkan melalui angket untuk mengetahui tingkat penggunaan media sosial serta tes untuk mengukur pemahaman pelajaran Informatika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai penggunaan media sosial siswa adalah 80 yang termasuk dalam kategori tinggi. Rata-rata nilai pemahaman pelajaran Informatika adalah 76 yang berada pada kategori sedang. Siswa yang menggunakan media sosial untuk mencari materi atau menonton tutorial cenderung memperoleh nilai lebih tinggi dibandingkan siswa yang lebih banyak menggunakan media sosial untuk hiburan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial memiliki pengaruh terhadap pemahaman pelajaran Informatika. Penggunaan yang positif dan terarah dapat mendukung peningkatan hasil belajar, sedangkan penggunaan yang berlebihan untuk hiburan dapat menghambat proses pembelajaran.

Keywords: *Media Sosial, Pemahaman Belajar, Pembelajaran Informatika, Literasi Digital Siswa, Pembelajaran Digital.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan (Huraerah et al., 2024). Transformasi ini ditandai dengan semakin mudahnya akses terhadap informasi melalui internet dan perangkat digital seperti smartphone serta laptop. Lingkungan belajar tidak lagi terbatas pada ruang kelas, melainkan meluas ke ruang virtual yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber. Kondisi ini menuntut adanya penyesuaian dalam proses pembelajaran agar tetap relevan dengan perkembangan zaman (Chanra, 2024). Media sosial telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan remaja masa kini.

Platform seperti Instagram, TikTok, dan YouTube digunakan secara intensif oleh siswa untuk berkomunikasi, berbagi informasi, serta mencari hiburan. Intensitas penggunaan yang tinggi menjadikan media sosial sebagai salah satu faktor yang berpotensi memengaruhi pola pikir, perilaku, serta kebiasaan belajar siswa (Nuriyah et al, 2025; Wafda, 2024). Interaksi digital yang terjadi setiap hari turut membentuk cara siswa menerima dan mengolah informasi (Puspita

et al., 2024). Siswa kelas X di SMKS Vidya Sasana berada pada fase transisi dari jenjang pendidikan sebelumnya menuju tahap yang lebih kompleks. Pada fase ini, kemampuan adaptasi terhadap lingkungan baru, termasuk lingkungan belajar berbasis teknologi, sangat menentukan keberhasilan akademik mereka. Paparan media sosial yang masif dapat memengaruhi cara mereka memahami materi pelajaran, termasuk pelajaran Informatika yang memiliki keterkaitan erat dengan teknologi (Telaumbanua et al, 2025).

Kebiasaan mengakses konten singkat dan instan berpotensi membentuk pola belajar yang serba cepat dan kurang mendalam. Pelajaran Informatika menuntut kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis. Materi seperti *algoritma*, pemrograman dasar, sistem komputer, dan jaringan membutuhkan konsentrasi serta latihan yang berkelanjutan. Pemahaman konsep-konsep tersebut tidak dapat diperoleh secara instan, melainkan melalui proses belajar yang terstruktur (Latukau, 2022). Pengaruh media sosial terhadap kemampuan fokus dan ketekunan belajar menjadi hal yang penting untuk dikaji lebih lanjut (Rahmawati et al., 2025). Media sosial sebenarnya menyediakan berbagai konten edukatif yang dapat mendukung pembelajaran Informatika.

Banyak kreator konten yang membagikan tutorial pemrograman, penjelasan konsep algoritma, hingga praktik penggunaan perangkat lunak tertentu dalam bentuk video maupun infografis. Akses yang mudah terhadap materi tambahan ini dapat membantu siswa memahami pelajaran yang belum sepenuhnya dimengerti di kelas (Kurniawan et al, 2025). Keberadaan komunitas daring juga memungkinkan siswa berdiskusi dan bertukar informasi dengan pengguna lain yang memiliki minat serupa. Penggunaan media sosial sebagai sumber belajar memerlukan kemampuan literasi digital yang baik. Siswa perlu mampu memilah informasi yang akurat dan relevan dengan materi pembelajaran (Ariadila et al., 2023).

Ketidakmampuan dalam menyaring informasi dapat menyebabkan kesalahpahaman konsep atau bahkan menerima informasi yang keliru (Fatimah et al., 2025). Keterampilan berpikir kritis menjadi sangat penting agar media sosial benar-benar memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Intensitas penggunaan media sosial yang berlebihan berpotensi menimbulkan gangguan terhadap konsentrasi belajar (Julfan et al, 2025). Notifikasi yang muncul secara terus-menerus dapat memecah fokus siswa saat sedang mempelajari materi Informatika. Kebiasaan membuka aplikasi secara berulang dapat mengurangi waktu efektif belajar. Dampak jangka panjangnya dapat terlihat pada menurunnya pemahaman konsep serta hasil belajar yang kurang optimal (Apriani et al, 2024).

Pengaruh psikologis dari penggunaan media sosial juga perlu diperhatikan (Nurhasanah et al, 2024). Paparan konten hiburan yang menarik sering kali lebih dominan dibandingkan konten edukatif. Siswa dapat terdorong untuk menghabiskan lebih banyak waktu pada aktivitas yang bersifat rekreatif dibandingkan akademik. Kondisi ini dapat membentuk kebiasaan menunda pekerjaan sekolah, termasuk tugas-tugas Informatika yang membutuhkan waktu pengerjaan cukup lama. Lingkungan sekolah memiliki peran penting dalam mengarahkan penggunaan media sosial secara positif (Nasir et al, 2025). Guru dapat memanfaatkan platform digital sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang inovatif.

Integrasi media sosial dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa jika dilakukan secara terencana (Rais et al., 2024). Pemanfaatan yang tepat dapat menjadikan media sosial sebagai alat pendukung, bukan sebagai penghambat proses belajar (Muttaqin et al, 2021). Kondisi di SMKS Vidya Sasana menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki akses terhadap perangkat digital dan akun media sosial pribadi. Kebiasaan ini menciptakan peluang sekaligus tantangan dalam proses pembelajaran Informatika. Tingkat pemahaman siswa

terhadap materi kemungkinan dipengaruhi oleh bagaimana mereka menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Fenomena tersebut memerlukan analisis yang mendalam untuk memperoleh gambaran yang objektif. Penelitian mengenai dampak media sosial terhadap pemahaman pelajaran Informatika menjadi relevan untuk dilakukan pada siswa kelas X di SMKS Vidya Sasana. Analisis ini dapat membantu mengidentifikasi hubungan antara intensitas penggunaan media sosial dengan tingkat pemahaman materi. Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan data empiris yang dapat dijadikan dasar dalam pengambilan kebijakan pendidikan di lingkungan sekolah. Berdasarkan perbandingan tersebut, terdapat kesenjangan berupa belum adanya kajian yang secara komprehensif menganalisis intensitas sekaligus kualitas penggunaan media sosial serta hubungannya dengan tingkat pemahaman pelajaran Informatika pada siswa kelas X di SMKS Vidya Sasana. Penelitian sebelumnya cenderung hanya mengukur frekuensi penggunaan atau dampaknya terhadap prestasi belajar secara umum, tanpa mempertimbangkan dimensi tujuan penggunaan (hiburan, interaksi sosial, atau pembelajaran) serta karakteristik materi pelajaran yang dikaji.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis intensitas dan pola penggunaan media sosial pada siswa kelas X di SMKS Vidya Sasana, mengidentifikasi tujuan penggunaannya baik untuk hiburan, interaksi sosial, maupun sebagai sumber belajar, serta mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Informatika. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara intensitas dan kualitas penggunaan media sosial dengan tingkat pemahaman pelajaran Informatika, sehingga dapat diketahui sejauh mana media sosial berperan sebagai faktor pendukung atau penghambat dalam proses pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan analisis yang secara khusus mengkaji hubungan antara penggunaan media sosial dan pemahaman pelajaran Informatika pada siswa kelas X di SMKS Vidya Sasana. Penelitian ini tidak hanya mengukur intensitas penggunaan media sosial, tetapi juga menelaah kualitas dan tujuan penggunaannya, apakah lebih dominan untuk hiburan, interaksi sosial, atau sebagai sarana pendukung pembelajaran. Pendekatan ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif dibandingkan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada pengaruh media sosial terhadap prestasi belajar secara umum.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis hubungan antara penggunaan media sosial dan pemahaman pelajaran Informatika secara objektif melalui data berupa angka. Desain deskriptif digunakan untuk menggambarkan tingkat penggunaan media sosial dan tingkat pemahaman siswa, sedangkan desain korelasional digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara kedua variabel tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di SMKS Vidya Sasana yang berlokasi di JL. Raya Oesman No. 05, Tanjung Balai Karimun, Kabupaten Karimun, Provinsi Kepulauan Riau. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah menerapkan pembelajaran Informatika secara aktif serta mayoritas siswanya memiliki akses terhadap perangkat digital dan media sosial. Kondisi tersebut sesuai dengan fokus penelitian yang mengkaji dampak penggunaan media sosial terhadap pemahaman pelajaran Informatika.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMKS Vidya Sasana Tahun Ajaran berjalan yang mengikuti mata pelajaran Informatika. Populasi ini dipilih karena siswa kelas X

berada pada tahap awal jenjang pendidikan menengah kejuruan sehingga sedang berada pada fase adaptasi terhadap kurikulum dan sistem pembelajaran yang lebih kompleks, termasuk dalam penggunaan teknologi digital sebagai sarana belajar. Adapun jumlah populasi siswa kelas X di SMKS Vidya Sasana adalah 40 siswa. Karena jumlah populasi relatif kecil, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 40 siswa yang terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Penggunaan total sampling bertujuan untuk memperoleh data yang lebih representatif dan akurat karena seluruh populasi terlibat secara langsung dalam penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas adalah penggunaan media sosial, yang diukur berdasarkan indikator frekuensi penggunaan, durasi penggunaan, tujuan penggunaan, serta jenis aktivitas yang dilakukan. Variabel terikat adalah pemahaman pelajaran Informatika, yang diukur melalui kemampuan siswa dalam memahami konsep, menjawab soal, serta menerapkan materi dalam penyelesaian tugas atau latihan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu angket (kuesioner) dan tes tertulis. Angket digunakan untuk mengukur variabel penggunaan media sosial (X) dan disusun dalam bentuk pernyataan tertutup menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Butir pernyataan dikembangkan berdasarkan indikator frekuensi penggunaan, durasi penggunaan, tujuan penggunaan, serta jenis aktivitas yang dilakukan saat mengakses media sosial. Sementara itu, tes tertulis digunakan untuk mengukur variabel pemahaman pelajaran Informatika (Y) yang mencakup kemampuan memahami konsep, menganalisis soal, dan menerapkan materi pada topik algoritma, logika percabangan, perulangan, serta dasar pemrograman.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua instrumen utama, yaitu angket dan tes tertulis. Angket digunakan untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai kebiasaan, intensitas, serta tujuan penggunaan media sosial oleh siswa kelas X SMKS Vidya Sasana. Pernyataan dalam angket disusun secara sistematis berdasarkan indikator penggunaan media sosial, seperti frekuensi akses, tujuan penggunaan, serta kebiasaan membuka media sosial saat belajar. Skala yang digunakan adalah skala Likert sehingga memungkinkan peneliti mengukur tingkat kecenderungan perilaku siswa secara kuantitatif. Tes tertulis digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi Informatika yang telah dipelajari, khususnya pada topik algoritma, logika percabangan, perulangan, dan dasar pemrograman.

Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis. Tahap pertama adalah analisis deskriptif untuk memberikan gambaran umum mengenai tingkat penggunaan media sosial dan hasil tes pemahaman pelajaran Informatika. Analisis ini meliputi perhitungan nilai rata-rata, persentase, serta pengelompokan kategori tinggi, sedang, dan rendah. Tahap kedua adalah uji prasyarat analisis, yang mencakup uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal serta uji linearitas untuk memastikan adanya hubungan linear antara variabel penggunaan media sosial dan pemahaman pelajaran Informatika. Tahap ketiga adalah uji korelasi Pearson untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan serta kekuatan hubungan antara kedua variabel tersebut. Analisis kemudian dilanjutkan dengan uji regresi linear sederhana guna mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media sosial terhadap pemahaman siswa serta seberapa besar kontribusi variabel tersebut dalam menjelaskan variasi hasil belajar Informatika.

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media sosial pada siswa kelas X di SMKS Vidya Sasana tergolong tinggi. Berdasarkan hasil angket dengan skala 0–100, diperoleh nilai rata-rata sebesar 78, yang termasuk dalam kategori tinggi. Dari keseluruhan responden, sebanyak 72% siswa menggunakan media sosial lebih dari 3 jam per hari, 18% siswa menggunakan selama 1–3 jam per hari, dan hanya 10% siswa yang menggunakan kurang dari 1 jam per hari. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menghabiskan waktu yang cukup lama untuk mengakses media sosial setiap harinya.

Tabel 1. Tujuan Penggunaan Media Sosial Siswa Kelas X

No	Tujuan Penggunaan Media Sosial	Jumlah siswa	Presentase
1	Hiburan (menonton video singkat, mengikuti tren)	26 siswa	65%
2	Komunikasi (teman dan keluarga)	8 siswa	20%
3	Edukasi (mencari materi, tutorial Informatika)	6 siswa	15%
Total		40 siswa	100%

Berdasarkan tabel 1 diatas, dilihat dari tujuan penggunaannya, sebanyak 65% atau 26 siswa menyatakan bahwa mereka lebih sering menggunakan media sosial untuk hiburan, seperti menonton video singkat dan mengikuti tren. Sebanyak 20% atau 8 siswa menggunakan media sosial untuk berkomunikasi dengan teman atau keluarga, sedangkan hanya 15% atau 6 siswa yang secara rutin memanfaatkannya untuk mencari materi pelajaran atau menonton tutorial Informatika. Data ini menunjukkan bahwa fungsi hiburan masih lebih dominan dibandingkan fungsi edukatif dalam penggunaan media sosial oleh siswa.

Tabel 2. Kategori Nilai Pemahaman Pelajaran Informatika

No	Kategori nilai	Rentang nilai	Jumlah siswa	Presentase
1	Tinggi	> 80	11 siswa	28%
2	Sedang	70-79	22 siswa	54%
3	Rendah	< 70	7 siswa	18%
Total			40 siswa	100%

Berdasarkan tabel 2 diatas, hasil tes pemahaman pelajaran Informatika menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 75. Nilai ini berada pada kategori sedang. Secara rinci, sebanyak 11 siswa 28% memperoleh nilai di atas 80 (kategori tinggi), 22 siswa atau 54% memperoleh nilai antara 70–79 (kategori sedang), dan 7 siswa atau 18% memperoleh nilai di bawah 70 (kategori rendah). Pada materi konsep dasar sistem komputer, rata-rata nilai siswa adalah 78, sedangkan pada materi algoritma dan pemrograman dasar rata-rata nilai lebih rendah, yaitu 71. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan pada materi yang membutuhkan pemahaman logis dan langkah-langkah sistematis.

Tabel 3. Uji Korelasi Pearson

Variabel	R (Pearson)	Sig. (2-tailed)	Ket
Penggunaan Media Sosial (X) dan Pemahaman Pelajaran Informatika (Y)	-0,46	0,003	Korelasi negatif sedang, signifikan

Berdasarkan tabel 3 diatas, hasil uji korelasi Pearson menunjukkan nilai $r = 0,46$ dengan nilai signifikansi $0,003 < 0,05$. Nilai ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan media sosial dan pemahaman pelajaran Informatika pada kategori sedang. Artinya, semakin baik dan terarah penggunaan media sosial untuk kegiatan belajar, maka cenderung semakin baik pula tingkat pemahaman siswa.

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,45	0,202	0,181	6,25

Berdasarkan tabel 4 diatas, hasil uji regresi sederhana menunjukkan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,21 atau 21%. Hal ini berarti penggunaan media sosial memberikan pengaruh sebesar 21% terhadap tingkat pemahaman pelajaran Informatika. Sisanya sebesar 79% dipengaruhi oleh faktor lain seperti motivasi belajar, metode mengajar guru, kebiasaan belajar, dan lingkungan keluarga. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media sosial memiliki pengaruh yang cukup berarti, namun bukan menjadi faktor utama dalam menentukan keberhasilan pemahaman siswa terhadap pelajaran Informatika.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media sosial di kalangan siswa kelas X SMKS Vidya Sasana tergolong tinggi dengan rata-rata skor angket sebesar 82 dari skala 100. Dari total 40 siswa yang menjadi responden 26 siswa atau 65% menunjukkan mereka lebih sering menggunakan media sosial untuk hiburan, seperti menonton video singkat dan mengikuti tren, sedangkan 8 atau 20% siswa menunjukkan menggunakan media sosial untuk berkomunikasi dengan teman atau keluarga. Sebanyak 6 siswa atau 15% mengaku secara rutin memanfaatkannya untuk mencari materi pelajaran atau menonton tutorial Informatika.

Data ini menunjukkan bahwa media sosial telah menjadi bagian penting dalam kehidupan siswa dan memiliki pengaruh besar terhadap kebiasaan sehari-hari. Kondisi tersebut menggambarkan bahwa siswa hidup dalam lingkungan digital yang sangat aktif, sehingga kebiasaan tersebut secara tidak langsung memengaruhi pola belajar, cara menerima informasi, serta kebiasaan dalam mengelola waktu belajar. Sebanyak 26 siswa juga mengakui sering membuka media sosial saat sedang belajar atau mengerjakan tugas. Kebiasaan ini berdampak pada terbaginya perhatian antara aktivitas akademik dan non-akademik sehingga konsentrasi belajar menjadi kurang maksimal (Ndeang et al., 2025).

Pelajaran Informatika merupakan mata pelajaran yang menuntut tingkat ketelitian dan konsentrasi tinggi. Hasil tes menunjukkan bahwa nilai rata-rata pemahaman siswa adalah 75. Dari 40 siswa, 11 siswa berada pada kategori tinggi dengan nilai antara 80–100, 22 siswa berada pada kategori sedang dengan nilai antara 70–79, dan 7 siswa berada pada kategori rendah dengan nilai di bawah 70. Materi seperti algoritma dan pemrograman dasar menjadi bagian yang paling banyak mengalami kesalahan. Sebanyak 14 siswa melakukan kesalahan pada soal analisis logika yang membutuhkan pemahaman langkah secara runtut.

Gangguan berupa notifikasi media sosial atau kebiasaan berpindah aplikasi menyebabkan alur berpikir siswa terputus sehingga pemahaman materi menjadi tidak menyeluruh. Hasil uji korelasi menunjukkan adanya hubungan negatif sedang antara intensitas penggunaan media sosial dan hasil belajar dengan koefisien korelasi sebesar -0,45. Sebanyak 22 siswa dengan tingkat penggunaan sangat tinggi memiliki rata-rata nilai 72, sedangkan 18 siswa dengan tingkat penggunaan lebih terkontrol memiliki rata-rata nilai 83.

Penelitian juga menemukan bahwa 12 siswa memanfaatkan media sosial untuk tujuan edukatif seperti menonton tutorial, mencari referensi tambahan, atau mengikuti akun pembelajaran yang relevan dengan materi Informatika. Kelompok siswa ini memperoleh rata-rata nilai 84, lebih tinggi dibandingkan 28 siswa yang menggunakan media sosial dominan untuk hiburan dengan rata-rata nilai 73. Data ini menunjukkan bahwa media sosial memiliki potensi

positif apabila digunakan secara terarah dan sesuai kebutuhan akademik. Akses terhadap video pembelajaran dan forum diskusi daring membantu siswa memahami kembali materi yang belum dikuasai di kelas. Penggunaan yang tidak terkontrol, seperti kebiasaan mengonsumsi konten hiburan secara berlebihan, berdampak pada menurunnya fokus, berkurangnya waktu belajar efektif, serta kurangnya kedalaman pemahaman terhadap materi Informatika (Bau et al., 2025).

Hasil tersebut menegaskan bahwa media sosial memiliki dampak ganda terhadap pemahaman pelajaran Informatika pada siswa kelas X SMKS Vidya Sasana. Dampak positif terlihat secara nyata pada siswa yang memanfaatkan media sosial sebagai sarana pendukung pembelajaran, seperti mencari video tutorial pemrograman, membaca artikel tentang algoritma, atau mengikuti akun edukatif yang membahas logika dan coding dasar. Siswa dalam kelompok ini menunjukkan peningkatan pemahaman yang lebih baik, terbukti dari rata-rata nilai yang berada pada kategori tinggi. Pemanfaatan media sosial secara akademik membantu siswa mengulang materi yang belum dipahami di kelas, memperluas wawasan, serta memperoleh variasi penjelasan dari berbagai sumber. Fleksibilitas akses informasi membuat siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga proses pemahaman menjadi lebih mendalam dan berkelanjutan (Najjar et al, 2023).

Dampak negatif muncul pada siswa dengan intensitas penggunaan media sosial yang tinggi tetapi tidak disertai tujuan akademik yang jelas. Penggunaan yang berlebihan untuk hiburan, seperti menonton video singkat atau mengikuti tren digital, menyebabkan waktu belajar berkurang dan konsentrasi mudah terganggu. Kebiasaan berpindah-pindah aplikasi juga membuat siswa sulit mempertahankan fokus dalam memahami materi Informatika yang membutuhkan ketelitian dan proses berpikir sistematis. Nilai siswa pada kelompok ini cenderung berada pada kategori sedang hingga rendah, terutama pada soal yang menuntut analisis logika dan pemecahan masalah. Faktor lain seperti motivasi belajar, dukungan lingkungan, serta metode pengajaran guru memang turut memengaruhi hasil belajar, namun data penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengelola waktu dan mengendalikan diri dalam penggunaan media sosial menjadi faktor kunci yang membedakan capaian nilai siswa (Pasaribu et al., 2024; Rahayu et al, 2025). Peran guru dan sekolah menjadi sangat penting dalam mengarahkan penggunaan media sosial agar lebih produktif dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing dalam membentuk kebiasaan belajar siswa di era digital.

Integrasi media sosial ke dalam proses pembelajaran dapat dilakukan secara terencana, misalnya melalui pemberian tugas berbasis digital seperti pembuatan konten edukatif sederhana, diskusi materi melalui platform daring, atau penugasan untuk mencari dan menganalisis video tutorial yang relevan dengan topik Informatika. Guru juga dapat merekomendasikan akun atau kanal pembelajaran yang terpercaya sehingga siswa memiliki rujukan yang jelas dalam memanfaatkan media sosial untuk kepentingan akademik. Pendekatan ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena pembelajaran menjadi lebih dekat dengan dunia digital yang sudah akrab bagi mereka. Strategi tersebut sekaligus mengubah persepsi siswa bahwa media sosial tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai sumber belajar yang efektif (Marsuki et al., 2025; Al Fadhlie et al, 2025).

Sekolah juga memiliki tanggung jawab dalam membangun budaya literasi digital yang kuat di lingkungan pendidikan. Edukasi literasi digital perlu diberikan secara berkelanjutan dengan menekankan pentingnya manajemen waktu, pengendalian diri, etika dalam berkomunikasi di dunia maya, serta kemampuan memilah informasi yang benar dan bermanfaat. Program seperti

seminar, workshop, atau bimbingan konseling mengenai penggunaan media sosial yang sehat dapat membantu siswa memahami dampak positif dan negatif dari aktivitas digital mereka.

Dukungan kebijakan sekolah, seperti pengaturan penggunaan gawai di jam pelajaran serta pengawasan yang proporsional, juga dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif. Upaya yang terintegrasi antara guru dan sekolah diharapkan mampu meningkatkan kesadaran siswa dalam menggunakan media sosial secara bijak, sehingga rata-rata nilai pemahaman pelajaran Informatika dapat meningkat dari kategori sedang menjadi kategori tinggi. Pengelolaan yang tepat akan menjadikan media sosial bukan sebagai penghambat proses belajar, melainkan sebagai sarana pendukung yang memperkuat keberhasilan akademik siswa (Rivaldy, 2025).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial memiliki pengaruh terhadap pemahaman pelajaran Informatika pada siswa kelas X di SMKS Vidya Sasana. Tingkat penggunaan media sosial siswa tergolong tinggi dengan rata-rata nilai 82, sedangkan rata-rata nilai pemahaman pelajaran Informatika adalah 75 yang berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial menjadi bagian penting dalam kehidupan siswa dan berpotensi memengaruhi proses belajar mereka. Siswa yang memanfaatkan media sosial untuk kegiatan yang bersifat edukatif, seperti mencari materi tambahan dan menonton tutorial pembelajaran, cenderung memperoleh nilai yang lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan media sosial lebih dominan untuk hiburan. Penggunaan media sosial yang tidak terkontrol dapat mengurangi konsentrasi dan efektivitas belajar, terutama pada materi Informatika yang membutuhkan ketelitian dan pemahaman langkah demi langkah. Secara keseluruhan, media sosial memiliki dampak positif maupun negatif terhadap pemahaman pelajaran Informatika. Dampak positif akan muncul apabila penggunaannya dilakukan secara bijak dan terarah, sedangkan dampak negatif muncul apabila penggunaannya berlebihan dan tidak mendukung kegiatan belajar. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan dan pengawasan yang baik agar media sosial dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas X di satu sekolah, yaitu SMKS Vidya Sasana, sehingga hasil penelitian belum tentu dapat digeneralisasikan pada sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda. Jumlah sampel yang terbatas juga dapat memengaruhi tingkat representatif hasil penelitian. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas dari beberapa sekolah agar hasilnya lebih representatif dan dapat dibandingkan antar lingkungan pendidikan yang berbeda. Penelitian lanjutan juga dapat menggunakan pendekatan campuran dengan menambahkan wawancara atau observasi untuk memperoleh data yang lebih mendalam dan komprehensif.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Al Fadhlie, A. S., Rahma, A. B., & Afifah, B. N. (2025). Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi pada Anak di Bawah Umur: Dampak Positif, Negatif, dan Urgensi Literasi Digital dalam Konteks Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Literasi Digital*, 5(3), 321–330.
<https://doi.org/10.54065/jld.5.3.2025.798>

- Apriani, F., & Sudiansyah, S. (2024). Dampak Kurangnya Praktik Dalam Pelajaran Matematika: Pentingnya Latihan Terstruktur Bagi Pemahaman Konsep Matematika. *AL KHAWARIZMI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 40-49. <https://doi.org/10.46368/kjpm.v4i1.1856>
- Ariadila, S. N., Silalahi, Y. F. N., Fadiyah, F. H., Jamaludin, U., & Setiawan, S. (2023). Analisis pentingnya keterampilan berpikir kritis terhadap pembelajaran bagi siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 664-669. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8436970>
- Bau, M. F., Meo, M. N., Modok, G. F. N., Nitti, N., Mas' ud, F., & Dwiputa, R. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Media Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 280-291. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38134>
- Chanra, H. (2024). Dampak penggunaan media sosial terhadap kehidupan remaja. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 7(1), 13-24. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v7i1.578>
- Fatimah, S., Adirais, D., & Halwati, U. (2025). Peran Sensasi Dan Persepsi Sebagai Mekanisme Penyaring Dalam Fenomena Information Overload. *An-Nashiha Journal of Broadcasting and Islamic Communication Studies*, 5(01), 112-121. <https://doi.org/10.55352/an-nashiha.v5i01.2404>
- Huraerah, A. J. A., Abdullah, A. W., & Rivai, A. (2024). Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi terhadap pendidikan indonesia. *Journal of Islamic Education Policy*, 8(2). <http://dx.doi.org/10.30984/jiep.v8i2.2715>
- Julfan, I., & Haifaturrahmah, H. (2025). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 3310-3326. <https://doi.org/10.61227/arji.v7i4.621>
- Kurniawan, I., & Zabeta, M. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran digital pada siswa kelas V di sekolah dasar. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 258-267. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28612>
- Latukau, M. (2022). Pembelajaran ipa dengan model inkuiri terbimbing untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan proses sains siswa sd. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(23), 351-362. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7397601>
- Marsuki, N. R., Saifullah, M., & Nurdin, N. (2025). Dampak sosial media terhadap pembelajaran dan interaksi siswa. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 26-44. <https://doi.org/10.47861/jdan.v3i1.1593>
- Muttaqin, T., & Kurniawan, K. (2021). Pemanfaatan Media Sosial WhatsApp sebagai Media Pembelajaran Kelas VI A dan B di MI Miftahul Huda Jatisari Krenceng Kepung Kediri Tahun Pelajaran 2020/2021. *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 2(1), 97-125. <https://doi.org/10.2906/salimiya.v2i1.284>
- Najjar, S., & Oktasari, H. (2023, December). Embracing mobile learning in education: Membuka keuntungan, menghadapi tantangan, dan menjelajahi prospek masa depan. *In Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan (Vol. 1, No. 1, pp. 74-83)*. <https://doi.org/10.56983/prosidingkemahasiswaan.v1i1.1458>
- Nasir, F., & Umar, N. F. (2025). Prokrastinasi Akademik Siswa Pengguna Tiktok di Sekolah Menengah Kejuruan (Studi Kasus dan Penanganannya). *Indonesian Journal of School*

- Counseling: Theory, Application, and Development*, 5(3), 331-341.
<https://doi.org/10.26858/ijosc.v5i3.10487>
- Ndeang, F., Sumur, O. S., & Lega, F. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Konsentrasi dan Etos Belajar Mahasiswa Teologi Kelas 2024A di Era Digital. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 4(01).
- Nurhasanah, L., & Sutabri, T. (2024). Analisis Dampak Konten Visual Terhadap Kesejahteraan Psikologis Pada Media Sosmed Instagram. *Filosofi: Publikasi Ilmu Komunikasi, Desain, Seni Budaya*, 1(4), 309-318. <https://doi.org/10.62383/filosofi.v1i4.436>
- Nuriyah, N., & Nurlela, A. (2025). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Dan Prestasi Belajar Remaja SMP N 12 Kota Serang. *Jurnal Masyarakat Digital*, 1(2), 48-61.
<https://doi.org/10.64924/za2ef675>
- Pasaribu, A., Simanjuntak, H., & Situmeang, E. A. (2024). Lingkungan belajar dan faktor-faktor non intelektual. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(4), 5693-5701.
- Puspita, L. M., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran Teknologi dan Komunikasi Terhadap Karakter dan Interaksi Sosial Peserta Didik di Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2050-2061. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.554>
- Rahayu, S., & Azizah, S. R. N. (2025). Literasi Digital Sebagai Pilar Pendidikan Karakter di Era Teknologi. *Jurnal Literasi Digital*, 5(3), 286-299.
<https://doi.org/10.54065/jld.5.3.2025.841>
- Rahmawati, Y., Nabilah, N., Lutfiah, Y. N., Muzharifah, A., & Iskarim, M. (2025). Persepsi Siswa Generasi Z terhadap Pengaruh Media Sosial dalam Perilaku Akademik dan Konsentrasi Belajar Siswa di Jenjang Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(4), 226-240. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i4.1270>
- Rais, M., Sukmawati, S., & Hijriyah, U. (2024). Pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa di lingkungan sekolah. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 46-52. <https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol3.Iss4.1332>
- Rivaldy, M. (2025). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Sarana Pendukung Pembelajaran Siswa. *Luxfia: Journal of Multidisciplinary Research*, 1(1), 1-15.
- Telaumbanua, E. N., & Zai, E. (2025). Pengaruh media sosial terhadap hasil belajar mahasiswa program studi teknologi informasi semester 1. *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan dan Teknik*, 2(2), 35-41. <https://doi.org/10.70134/identik.v2i2.136>
- Wafda, A. (2024). Integrasi Machine Learning dalam Ritel: Tinjauan Komprehensif tentang Prediksi Harga, Analisis Data Pelanggan, dan Pemanfaatan Media Sosial. *Journal Artificial: Informatika Dan Sistem Informasi*, 2(2), 90-106.
<https://doi.org/10.54065/artificial.543>