

PENGARUH PEMANFAATAN MEDSOS DAN PERGAULAN REMAJA TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMA NEGERI 6 PURWOREJO

Inggit Siwi Sri Rejeki(1) , Cahyo Apri Setiaji (2), Sugeng Eko Putro Widoyoko (3)

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo

Email : siwiinggit@gmail.com, cahyosetiaji@umpwr.ac.id, ekoputro@umpwr.ac.id

Abstrak

Inggit Siwi Sri Rejeki, 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang positif dan signifikan antara pemanfaatan medsos dan pergaulan remaja terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 6 Purworejo. Populasi penelitian ini sebanyak 107 siswa. Pengumpulan data menggunakan metode angket atau kuesioner dengan skala likert dengan alternatif jawaban 5. Setiap butir soal kuesioner telah diuji cobakan dan memenuhi syarat validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif dan teknik analisis kuantitatif dengan korelasi parsial dan korelasi ganda. Berdasarkan analisis deskriptif diperoleh bahwa variabel pemanfaatan medsos dinyatakan pada kategori baik yakni dengan presentase sebesar 55%, pendidikan kewirausahaan berada pada kategori setuju dengan presentase 83,33%, dan pergaulan remaja berada pada kategori baik dengan presentase 60,71%. Hasil analisis kuantitatif menunjukkan bahwa pemanfaatan medsos (X1) dan pergaulan remaja (X2) secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar (Y) dengan perolehan nilai Sig pada uji F sebesar $0,00 < 0,05$, dan koefisien korelasi ganda 0,718 (71,8%). Dari uji t diperoleh nilai signifikansi $0,00 \leq 0,05$, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel X1 (pemanfaatan medsos) terhadap variabel Y (prestasi belajar), dan diperoleh nilai signifikansi $0,014 \leq 0,05$, dapat disimpulkan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel X2 (pergaulan remaja) terhadap variabel Y (prestasi belajar).

Kata Kunci: Pemanfaatan Medsos, Pergaulan Remaja, dan Prestasi Belajar

PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Menurut Setiaji (2021:4) dalam pembelajaran ada

kegiatan utama yang terjadi yakni mengajar yaitu proses memberikan bimbingan dan bantuan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar. Pembelajaran merupakan aktivitas gabungan yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan.

Proses pembelajaran melibatkan dua subjek, yaitu guru dan siswa akan menghasilkan perubahan

pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran (Widoyoko, 2019:25). Proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan di sekolah, dimana dengan proses belajar mengajar yang baik dapat menentukan kualitas hasil prestasi belajar. Masing-masing peserta didik mempunyai karakteristik yang berbeda satu sama lainnya dan mempengaruhi prestasi belajar.

Prestasi belajar sering disebut hasil belajar yang dicapai setelah melalui proses kegiatan pembelajaran. Prestasi belajar dapat ditunjukkan melalui nilai yang diberikan oleh seorang guru dari jumlah bidang studi yang telah dipelajari oleh siswa. Setiap kegiatan pembelajaran tentunya selalu mengharapkan hasil pembelajaran yang maksimal. Prestasi belajar dianggap sebagai capaian dari hasil proses pembelajaran.

Rendahnya prestasi belajar disebabkan oleh berbagai faktor. Faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (faktor eksternal).

Pada kenyataannya prestasi belajar belum maksimal diakibatkan karena dalam proses pembelajaran berlangsung siswa lebih memilih tidak masuk kelas pada jam pertama mata pelajaran. Alasan terlambat karena jarak rumah yang jauh dengan sekolah, serta ada beberapa siswa juga yang sering terlambat karena harus membantu orang tuanya. Terdapat beberapa siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru sehingga mereka takut masuk ke dalam ruang

kelas, ada pula yang sering alfa (tidak masuk tanpa keterangan) akibat keluarga yang broken home sehingga mereka malas masuk sekolah. Akibatnya siswa yang sering melakukan hal ini akan ketinggalan materi pelajaran, sehingga hasil penilaian tidak mencapai nilai ketuntasan yang sudah ditentukan. Melihat hal itu guru kelas telah berupaya mencari solusi dan melakukan pendekatan, seperti memotivasi siswa dan memberikan pemahaman agar mereka mau mengubah perilaku kearah yang lebih baik.

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan atau diciptakan, sedangkan belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang berkat pengalaman atau pelatihan yang didapat dari interaksi individu dengan lingkungannya (Fitriyana Mawarni dan Yessi Fitriani, 2019:3).

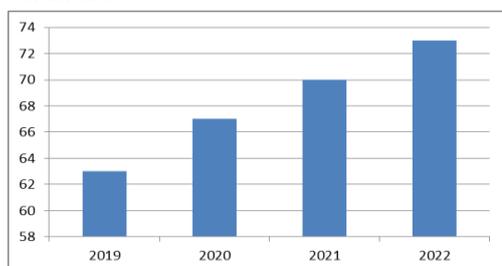
Menurut Setiaji (2019:13-14) Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari individu yang sedang melakukan proses belajar. Faktor eksternal yaitu faktor yang ada di luar individu yang sedang melakukan proses belajar.

Media belajar yang baik diharapkan akan memudahkan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Penggunaan internet sebagai media belajar diharapkan mampu memberikan dukungan terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara guru dan siswa dalam

suatu kegiatan pembelajaran. Internet juga diharapkan mampu memudahkan siswa untuk memahami seluruh materi-materi pembelajaran di sekolah.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) menyatakan “Indonesia adalah raksasa teknologi Asia yang sedang tertidur”. Jumlah penduduk yang mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Penggunaan smartphone di Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset digital marketing memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif smartphone terbesar keempat di dunia setelah Cina, India dan Amerika.

Menurut laporan We Are Social (2023) menunjukkan jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia sebanyak 167 juta orang pada Januari 2023. Jumlah tersebut setara dengan 60,4% dari populasi di dalam negeri. Jumlah pengguna aktif media sosial pada Januari 2023 mengalami penurunan sebanyak 12,57 % dibandingkan pada tahun sebelumnya yang sebanyak 191 juta jiwa. Penurunan itu pun menjadi yang pertama kali dalam satu dekade terakhir.



Gambar 1. 2 Pengguna Sosial Media Indonesia Tahun 2019-2022

Semakin berkembangnya gadget saat ini menyebabkan banyak terjadinya kecanduan gadget pada penggunanya terutama dikalangan remaja. Saat ini banyak sekali para remaja yang mengalami kecanduan gadget mereka lebih suka bermain gadget sehingga lupa dengan aktivitas lainnya. Pada saat ini lingkungan sekolah ataupun di luar lingkungan sekolah kebanyakan para siswa juga asik dengan gadget masing-masing, mereka lebih suka bermain gadget, bermain game online melalui gadgetnya daripada harus belajar. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan dampak yang negatif sehingga dapat mempengaruhi prestasi belajar mereka.

Perkembangan kehidupan sosial remaja ditandai dengan gejala meningkatnya pengaruh teman sebaya atau pola pergaulan dalam kehidupan mereka. Sebagian besar remaja waktunya dihabiskan untuk berhubungan atau bergaul dengan teman-teman sebaya remaja lebih didasarkan pada hubungan persahabatan, hubungan tersebut dapat memberikan pola dalam pergaulan remaja.

Seseorang dapat dikatakan berprestasi apabila memiliki semangat dan dorongan yang kuat untuk mempelajari suatu hal. Dengan prestasi tersebut seseorang mampu menunjukkan kemampuannya yang ada di dalam dirinya. Biasanya pergaulan itu diperoleh dari diri siswa itu sendiri maupun dari luar diri siswa yang meliputi orang tua, keluarga, teman

sebaya dan masyarakat. Adapun faktor lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yaitu pergaulan teman sebaya. Di mana mereka merupakan suatu kelompok pergaulan remaja yang sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Menurut Artha Alviyan, dkk (2020:8), teman sebaya merupakan individu yang memiliki kedudukan, usia, status, dan pola pikir yang sama. Seorang siswa akan lebih terbuka terhadap teman sebayanya, mereka merasa nyaman untuk bercerita tentang semua hal mengenai dirinya. Adapun dampak dari pergaulan teman sebaya yang positif adalah memberikan pengalaman yang baru dan dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya sedangkan dampak negatif dari pergaulan teman sebaya adalah dapat merubah sifat-sifat yang diajarkan di lingkungan keluarga dan bergaul dengan teman sebaya yang salah dapat menurunkan prestasi belajar siswa.

Mengingat latar belakang ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam mengenai “**Pengaruh Pemanfaatan Medsos dan Pergaulan Remaja Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 6 Purworejo**”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memilih metode kuantitatif, sebagaimana yang dijelaskan oleh Sugiyono (2018:14), yang berasal dari pandangan filsafat positivisme. Pendekatan ini difokuskan pada pengamatan pada sejumlah populasi atau sampel tertentu dengan mengumpulkan data melalui alat ukur penelitian, dan kemudian menganalisis

data secara statistik untuk menghasilkan angka. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 107 siswa yang berada di kelas XI Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Purworejo. Dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, yang berarti semua anggota dari populasi yang menjadi fokus penelitian diambil sebagai sampel. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan metode angket atau kuesioner. Menurut Widoyoko, Eko Putro (2020:33), metode angket atau kuesioner merupakan teknik di mana serangkaian pertanyaan tertulis diberikan kepada responden untuk memperoleh tanggapan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis kuantitatif.

1. Analisis deskriptif

Analisis ini bertujuan memberikan gambaran rinci terhadap objek penelitian dengan menggunakan data dari sampel atau populasi, tanpa membuat kesimpulan yang bersifat umum. Statistik deskriptif menggambarkan cara penyajian data melalui tabel, grafik, dan perhitungan distribusi data. Dalam konteks penelitian ini, data yang digunakan mencakup variabel seperti pemanfaatan medsos (X1), pergaulan remaja (X2), dan prestasi belajar (Y).

2. Analisis kuantitatif

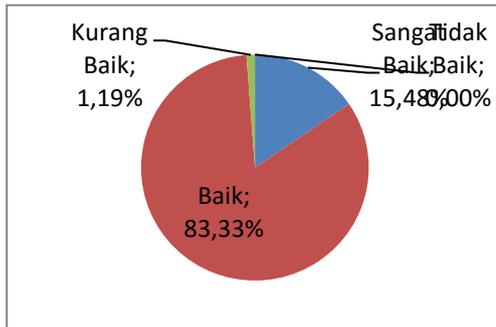
Arikunto (2013:278) menjelaskan bahwa analisis data secara umum melibatkan beberapa tahap, termasuk persiapan, tabulasi, dan penerapan data sesuai dengan metode penelitian yang sedang digunakan. Dalam konteks analisis data secara kuantitatif, penelitian ini menggunakan rumus-rumus yang

dinyatakan sebagai berikut: a) Analisis korelasi parsial, b) Uji korelasi ganda, c) Uji T, d) Uji F.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Medsos

Hasil penelitian mengenai pemanfaatan medsos dapat dilihat dalam diagram sebagai berikut:

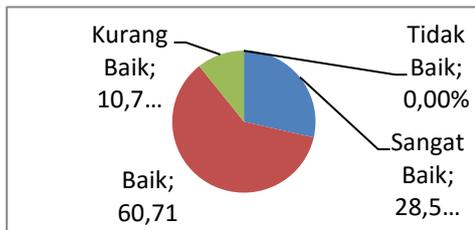


Gambar 4. 1 Diagram Pie Distribusi Pemanfaatan Media Sosial

Berdasarkan diagram yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan medsos cenderung berada pada kategori baik dengan presentase sebesar 83,33% yang berarti 70 siswa memberikan penilaian sebagai baik, 13 siswa dengan presentase 15,48% menyatakan sangat baik, sementara hanya 1 siswa dengan presentase 1,19% yang berada pada kategori kurang baik. Tidak ada siswa yang masuk dalam kategori tidak baik atau sangat tidak baik dengan skor 0.

Pergaulan Remaja

Hasil penelitian mengenai pemanfaatan medsos dapat dilihat dalam diagram sebagai berikut:



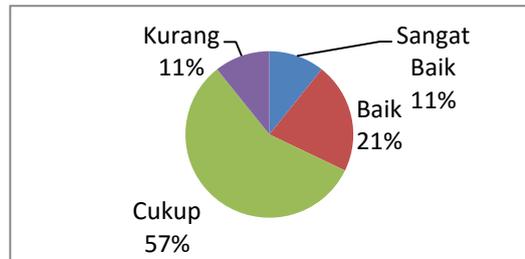
Gambar 4. 2 Diagram Pie Distribusi Pergaulan Remaja

Berdasarkan diagram yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa

pergaulan remaja cenderung berada pada kategori baik dengan presentase sebesar 60,71% yang berarti 51 siswa memberikan penilaian sebagai baik, 24 siswa dengan presentase 28,57% menyatakan sangat baik, 9 siswa dengan presentase 10,71% yang berada pada kategori kurang baik. Tidak ada siswa yang masuk dalam kategori tidak baik atau sangat tidak baik dengan skor 0.

Prestasi Belajar

Hasil penelitian mengenai pemanfaatan medsos dapat dilihat dalam diagram sebagai berikut



Gambar 4. 3 Diagram Pie Prestasi Belajar

Berdasarkan diagram yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa pergaulan remaja cenderung berada pada kategori cukup dengan presentase sebesar 57% yang berarti 48 siswa memberikan penilaian sebagai cukup, 18 siswa dengan presentase 21% menyatakan baik, 9 siswa dengan presentase 11% yang berada pada kategori sangat baik dan 9 siswa dengan presentase 11% berada pada kategori kurang.

Pengaruh Pemanfaatan Medsos terhadap Prestasi Belajar

Hasil uji hipotesis dari pemanfaatan medsos diperoleh nilai sig $0,00 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel pemanfaatan medsos (X1) memberikan pengaruh terhadap variabel prestasi belajar (Y). Serta berhasil membuktikan hipotesis pertama yang mengatakan bahwa “Ada

pengaruh yang positif dan signifikan antara pemanfaatan medsos (X1) terhadap prestasi belajar (Y). Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahmadi dan Supriyono dalam (Putri, Yasmi, & Kardo 2023:13711) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi dalam belajar di bagi menjadi dua: Faktor Internal: 1. Jasmaniah (fisologi), 2. Faktor Psikologi (faktor intelektual dan non-intelektual), 3. Faktor kematangan fisik. 2. Faktor Eksternal: a). Faktor sosial (lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan kelompok), b). Faktor budaya, dan c). Faktor lingkungan fisik. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik ialah faktor internal dan eksternal yang mana faktor eksternal yaitu lingkungan saat sekarang ini banyak peserta didik yang menggunakan media sosial sebagai wadah mereka berekspresi dan mengenal dunia luar di dalam kehidupan sehari-hari, hal tersebut dapat dikatakan mempengaruhi perilaku belajar peserta didik.

Pengaruh Pergaulan Remaja Terhadap Prestasi Belajar

Hasil uji hipotesis dari pergaulan remaja diperoleh nilai sig $0,00 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel pergaulan remaja (X2) memberikan pengaruh terhadap variabel prestasi belajar (Y). Serta berhasil membuktikan hipotesis pertama yang mengatakan bahwa "Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara pergaulan remaja (X2) terhadap prestasi belajar (Y). Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Surya dalam (Rukayah, Marliana, Amran, & Rachman, 2022:298) tentang kualitas pergaulan remaja. Pengaruh yang diberikan pada masa

pembentukan diri menjadi dorongan siswa untuk menghasilkan prestasi dalam belajar di sekolah. Hal tersebut dapat diketahui dengan siapa siswa bergaul, aktivitas apa saja yang dilakukan saat bergaul, dan sejauh mana intensitas pergaulan tersebut terjadi. Ketika siswa bergaul atau masuk ke dalam kelompok anak-anak yang pintar dan rajin, mereka secara alamiah akan menularkan sifat tersebut kepada teman yang menemani mereka serta dapat menjadi dorongan pribadi untuk menjadikan diri setara atau lebih dari teman mereka tersebut. Jika siswa memilih untuk bergabung dengan kelompok anak-anak yang malas dan tidak memperdulikan sekolah, maka hasil yang didapatkan mereka akan menjadi seperti itu juga. Peran orang tua sangat dibutuhkan untuk mengamati dan mengawasi kepada siapa anak mereka bergaul dan bermain karena hal sekecil ini dapat mempengaruhi prestasi anak mereka di sekolah.

Pengaruh Pemanfaatan Medsos dan Pergaulan Remaja Terhadap Prestasi Belajar

Berdasarkan Uji Korelasi Ganda (R) diketahui besarnya hubungan variabel Pemanfaatan Medsos (X1) dan Pergaulan Remaja (X2) terhadap Prestasi Belajar (Y) yang dihitung dengan koefisien korelasi adalah 297,945, hal ini menunjukkan pengaruh yang cukup besar. Sedangkan kontribusi secara bersama antara variabel Pemanfaatan Medsos (X1) dan Pergaulan Remaja (X2) terhadap Prestasi Belajar (Y) adalah 71,8% sedangkan 28,9% lainnya ditentukan oleh variabel lain.

Berdasarkan hasil uji korelasi ganda (R) diperoleh nilai probabilitas (sig.F change) = 0,000. Karena nilai sig.F change $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara

variabel pemanfaatan medsos (X1) dan pergaulan remaja (X2) memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap variabel prestasi belajar (Y).

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat (Syamsu Yusuf L.N, Nani M. Sughandi, 2011 : 36) , pemanfaatan media sosial dan pergaulan remaja memiliki efek domino yang akan saling mempengaruhi kehadirannya dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil simpulan yaitu: (1) Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pemanfaatan medsos terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 6 Purworejo. Hal ini dibuktikan dengan diperoleh nilai signifikansi variabel pemanfaatan medsos sebesar 0,000. Karena nilai sig. 0,000 < probabilitas 0,05. Berdasarkan output spss diketahui nilai thitung 6.944 > ttabel 1,667. (2) Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pergaulan remaja terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 6 Purworejo. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai signifikansi variabel bernilai sig. 0,000 < probabilitas 0,05. Berdasarkan output spss diketahui nilai thitung 7.378 > ttabel 1,667. (3) Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pemanfaatan medsos dan pergaulan remaja terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 6 Purworejo. Hal ini ditunjukkan dengan nilai Fhitung 297,945

yang jauh lebih besar dari nilai Ftabel 3,11 (Fhitung 297,945 > ttabel 3,11) dan nilai sig 0,000 yang berarti nilai ini lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis ketiga diterima. Kemudian nilai koefisien determinasi (R²) dalam penelitian ini sebesar 71,8% (0,718 x 100%), sedangkan 28,9% lainnya yang menjadi faktor pendukung prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak hadir pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alviyan, A. (2020). Peran kelompok teman sebaya dalam upaya pembentukan moral siswa di kabupaten ponorogo. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKN Dan Sosial Budaya*, 4(2).
- Mawarni, Fitriyana dan Fitriani. Yessi. 2019. " Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Pokok Teks Eksposisi di Kelas X IPA 2 SMA Negeri Sembawa Kabupaten Banyuwasin", *Jurnal Pembelajaran Bahasa Sastra dan Sastra Indonesia*, Vol. 9, No.2, 1-13
- Setiaji, Cahyo Apri. 2021. *Dasar-Dasar Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Setiaji, Cahyo Apri. 2021. *Strategi Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2019. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2020. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

