

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SDN 4 ABUAN

I Ketut Dedi Agung Susanto Putra¹, Luh Candra Mitha Utami²
¹²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
ITP Markandeya Bali
E-mail: agungdedi04@gmail.com, candramitha06@gmail.com

Abstrak - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media sosial terhadap kemampuan kognitif siswa mata Pelajaran IPA kelas V SDN 4 Abuan. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 4 Abuan semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Sebagai sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 4 Abuan semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 15 orang. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan media sosial dalam pembelajaran berpengaruh secara signifikan. Waktu yang efektif untuk pembelajaran dengan memanfaatkan media sosial adalah sebanyak 25% pembelajaran dan 1 sampai 3 jam selama sehari dalam proses belajar baik disekolah maupun dirumah.

Kata kunci – media social, kemampuan kognitif, mata Pelajaran IPA

Abstract - This study aims to determine the effect of the application of social media on the cognitive abilities of students in science class V SDN 4 Abuan. This type of research uses quantitative descriptive research with data collection techniques using observation and tests. The population of this study is all students of SDN 4 Abuan odd semester of the 2022/2023 academic year. As a sample in this study, there were 15 grade V students of SDN 4 Abuan in the odd semester of the 2022/2023 academic year. Based on the results of data analysis, it was found that there was a significant influence on the use of social media in learning. The effective time for learning by utilizing social media is as much as 25% of learning and 1 to 3 hours during the learning process both at school and at home.

Keywords - social media, cognitive abilities, science subjects

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan 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, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Kualitas suatu program pendidikan dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti kualitas siswa, kualitas guru, kualitas dan ketersediaan bahan ajar, kurikulum, fasilitas dan sarana, pengelolaan dan sebagainya [1].

Ketersediaan bahan ajar yang masih terbatas hanya pada bahan ajar buku cetak dan penggunaan bahan ajar yang monoton sehingga berakibat pada kejenuhan siswa dalam pembelajaran dan berkurangnya minat siswa dalam belajar yang mana akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa nantinya [2].

Perkembangan media sosial membuat kinerja menjadi lebih cepat, tepat, akurat sehingga dapat meningkatkan produktivitas yang dihasilkan [3]. Adapun media sosial yang sering digunakan pada saat ini adalah Facebook, Twitter, Instagram, Path, Tumblr, dan media sosial yang lainnya. Salah satu pengguna media sosial sekarang adalah pelajar, karena dengan menggunakan media sosial pelajar dapat dengan mudah berkomunikasi jarak dekat maupun jarak jauh tanpa harus bertatap muka atau bertemu [4]. Media sosial bagi para pelajar merupakan hal yang penting tidak hanya sebagai tempat memperoleh informasi yang menarik tetapi juga sudah menjadi lifestyle atau gaya hidup. Pemanfaatan media sosial sebagai media belajar telah menunjang sebuah teori klasik

mengenai teori pembelajaran sosial. Teori ini mengatakan bahwa proses belajar sosial berfokus pada bagaimana seorang individu belajar dengan menjadikan orang lain sebagai subjek belajarnya [5].

Salah satu pengguna media sosial sekarang adalah pelajar, karena dengan menggunakan media sosial pelajar dapat dengan mudah berkomunikasi jarak dekat maupun jarak jauh tanpa harus bertatap muka atau bertemu. Media sosial bagi para pelajar merupakan hal yang penting tidak hanya sebagai tempat memperoleh informasi yang menarik tetapi juga sudah menjadi lifestyle atau gaya hidup. Banyak pelajar yang tidak ingin di anggap jadul karena tidak memiliki akun media sosial. Media sosial bagi para pelajar biasanya di gunakan untuk mengekspresikan diri, berbagai segala tentang dirinya kepada banyak orang terutama teman-teman dan media sosial juga bisa di jadikan sebagai tempat untuk menghasilkan uang. Kini sosial media sudah menjadi faktor penting interaksi bagi manusia. Ditambah lagi dengan munculnya smartphone yang menyediakan kebebasan bersosial media dan provider yang menyediakan murahnya layanan media sosial.

Hal ini jelas mengakibatkan remaja khususnya para pelajar melupakan akan batasan-batasan pergaulan yang seharusnya mereka ketahui. Besarnya dampak media sosial tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga memberikan dampak negatif kepada manusia terutama dampaknya bagi interaksi sesama manusia yang saat ini telah di pengaruhi media sosial. Media sosial sedikit demi sedikit membawa kita ke suatu pola budaya yang baru dan mulai menentukan pola pikir kita. Media sosial dapat membuat seseorang menjadi ketergantungan terhadap media social [6].

Pesatnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media. Seorang pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan media sosial dengan jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun, tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan. Pengguna media sosial dengan bebas bisa mengedit, menambahkan,

memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model content lainnya.

II. KAJIAN TEORI

A. Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki 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 dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Media Sosial (Social Media) adalah saluran atau sarana pergaulan sosial secara online di dunia maya (internet). Para pengguna (user) media sosial berkomunikasi, berinteraksi, saling kirim pesan, dan saling berbagi (sharing), dan membangun jaringan (networking) [3].

Jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat web page pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jejaring sosial terbesar antara lain Facebook, Myspace, dan Twitter. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas. Saat teknologi internet dan mobile phone makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses facebook atau twitter misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah mobile phone. Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia. Karena kecepatannya media sosial juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita [6].

B. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Menurut Abdurrahman kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir [7]. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Sedangkan menurut Ahmad Susanto bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegnensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar [8].

III. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Abuan sebagai populasi dan yang menjadi subjek sampel adalah siswa kelas V di SDN 4 Abuan. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah penggunaan media social dalam pembelajaran.

Pemilihan sampel yang digunakan sebagai dilakukan dengan diuji kesetaran t terlebih dahulu untuk lebih meyakinkan bahwa kelas benar-benar dalam keadaan setara dari segi kemampuan akademisnya.

Kriteria pengujiannya jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada derajat kebebasan $n_1 + n_2 - 2$ dan taraf signifikansi 0.05, pemilihan sampel yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan teknik “*Group Simple Random Sampling*” kemudian diundi untuk diambil kelas yang akan dijadikan subjek penelitian.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes dan angket. Metode tes digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa. Tes kemampuan kognitif dilakukan setelah proses pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan jenjang kemampuan kognitif dan psikomotor. Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket dengan skala *likert*, yaitu responden menjawab pertanyaan-pertanyaan berdasarkan jumlah pilihan jawaban yang telah disediakan.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif akan dianalisis dengan analisis statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data hasil belajar siswa. Analisis statistik yang akan digunakan berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Persentase dan durasi pelaksanaan pembelajaran dengan media sosial

Dalam penelitian ini, dilakukan analisis terhadap 15 orang siswa kelas V di SDN 4 Abuan. Analisis data secara deskriptif dilakukan berdasarkan data hasil observasi terhadap 25 orang siswa tersebut. Data hasil analisis deskriptif terhadap persentase, durasi pelaksanaan, dan kemampuan kognitif disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Distribusi Data Berdasarkan Durasi belajar dengan media sosial

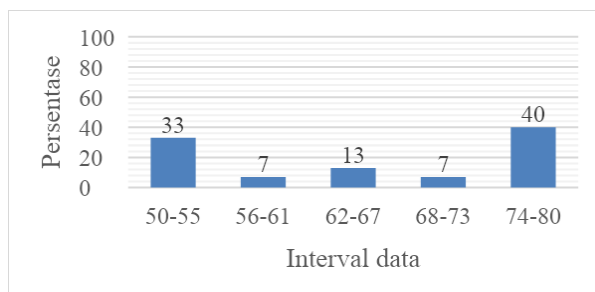
Resp	(%)	Durasi	Hasil belajar
R1	50	Kurang dari 1 jam	82,4
R2	75	1 sampai 3 jam	79,9
R3	70	Lebih dari 3 jam	85,6
R4	65	Lebih dari 3 jam	80,0
R5	66	1 sampai 3 jam	84,6
R6	75	1 sampai 3 jam	87,1
R7	75	1 sampai 3 jam	86,1
R8	75	1 sampai 3 jam	83,1
R9	50	Kurang dari 1 jam	82,6
R10	60	1 sampai 3 jam	83,5
R11	50	1 sampai 3 jam	83,0
R12	50	1 sampai 3 jam	86,8
R13	50	1 sampai 3 jam	85,1
R14	75	1 sampai 3 jam	86,1

R15	80	1 sampai 3 jam	86,1
-----	----	----------------	------

Berdasarkan Tabel 1 di atas, persentase pertemuan pembelajaran menggunakan media sosial selama satu semester ini, persentase terbesar adalah 80% dan persentase terkecil adalah 50%. Durasi dalam satu kali pertemuan menggunakan media sosial lebih dominan dilakukan selama rentang waktu 1 sampai 3 jam. Distribusi frekuensi data berdasarkan persentase pertemuan disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data Berdasarkan Persentase pembelajaran menggunakan media sosial dalam Satu Semester

Interval	Jumlah	Persentase (%)
50-55	5	33
56-61	1	7
62-67	2	13
68-73	1	7
74-80	6	40
Total	15	100



Gambar 1. Histogram Persentase Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media sosial dalam Satu Semester

Berdasarkan histogram pada Gambar 1, persentase pembelajaran menggunakan media sosial dalam Satu Semester dengan rentangan 74-80 adalah sebanyak 40% dari total responden, rentangan 68-73 adalah sebanyak 7% dari total responden, rentangan 62-67 adalah sebanyak 13% dari total responden, rentangan 56-61 adalah sebanyak 7%, dan rentangan 50-55 sebanyak 33% dari total responden.

Berdasarkan hasil data persentase pelaksanaan pembelajaran menggunakan media sosial yang dikomparasi dengan kemampuan kognitif peserta didik, maka persentase yang

paling efektif diterapkan dalam pembelajaran menggunakan media sosial dalam satu semester adalah antara 50%-80%. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran IPA, tujuan pembelajaran tidak secara keseluruhan dapat dicapai dengan proses daring. Proses luring tetap diperlukan untuk pendampingan dan pemberian pendalaman materi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wilson (2020), pembelajaran daring yang diterapkan sebanyak 77,5% dari total pertemuan selama 1 semester mampu menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dan hasil belajar yang baik. Hasil penelitian ini juga menyatakan proses pembelajaran perlu dilakukan secara mandiri oleh peserta didik untuk menumbuhkan kemandirian dalam belajar.

Hasil data durasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media sosial dalam satu semester dikomparasi dengan hasil belajar peserta didik, maka durasi belajar daring yang paling efektif diterapkan adalah 1 sampai 3 jam tiap pertemuan. Hal ini dikarenakan waktu normal peserta didik belajar pada saat luring sekitar 2 sampai dengan 3 jam pelajaran. Meskipun tidak ada batasan waktu ketika pembelajaran secara daring, namun ketika lebih dari 3 jam, proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyono, et al. (2020), yang menyatakan bahwa rata-rata peserta didik belajar dalam sehari secara daring adalah 3 jam. Pembelajaran yang dilakukan secara daring dibuat agar semirip mungkin dengan proses pembelajaran luring. Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak kehilangan suasana belajarnya pada saat luring, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Berdasarkan pembahasan diatas dapat dinyatakan bahwa persentase pelaksanaan pembelajaran menggunakan media sosial dengan durasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media sosial tiap pertemuan secara bersama-sama dikomparasi dengan hasil belajar peserta didik, maka waktu pembelajaran menggunakan media sosial yang efektif adalah 75% dari total pertemuan selama satu semester dengan durasi tiap pertemuan selama 1 sampai 3 jam.

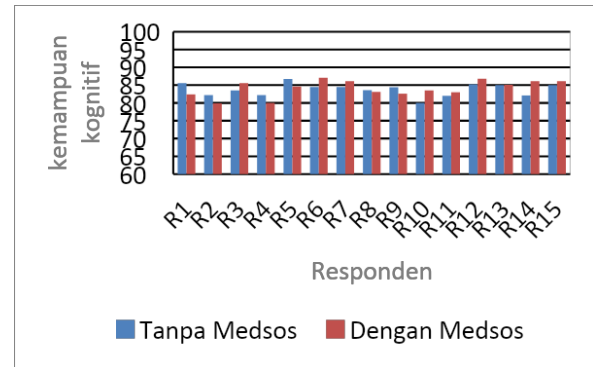
Perbandingan Kemampuan Kognitif Siswa belajar dengan media social dan tanpa media sosial

Kemampuan Kognitif Siswa belajar dengan media social dan tanpa media social dianalisis menggunakan data rata-rata hasil belajar peserta didik secara kognitif. Data analisis deskriptif terhadap hasil belajar kognitif siswa disajikan dalam Tabel 12 berikut.

Tabel 12. Perbandingan Kemampuan Kognitif Siswa belajar dengan media social dan tanpa media social

Resp	Kemampuan Kognitif dengan media sosial	Kemampuan Kognitif tanpa media sosial
R1	85,6	82,4
R2	82,2	79,9
R3	83,5	85,6
R4	82,2	80,0
R5	86,7	84,6
R6	84,5	87,1
R7	84,5	86,1
R8	83,6	83,1
R9	84,4	82,6
R10	80,0	83,5
R11	82,0	83,0
R12	85,2	86,8
R13	85,0	85,1
R14	82,1	86,1
R15	85,0	86,1

Tabel 12 di atas menunjukkan bahwa secara umum tidak teramati perbedaan yang signifikan antara rata-rata kemampuan kognitif peserta didik untuk pembelajaran dengan menggunakan media social dan tanpa media sosial. Kemampuan kognitif siswa belajar tanpa bantuan media social paling rendah sebesar 80,0 dan paling tinggi 86,7, sementara kemampuan kognitif siswa belajar dengan bantuan media sosial paling rendah sebesar 79,9 dan paling tinggi 87,1. Komparasi kemampuan kognitif siswa belajar dengan menggunakan media social dan tanpa media sosial ditunjukkan dengan lebih jelas dalam Gambar 8.



Gambar 8. Perbandingan kemampuan kognitif siswa belajar dengan media social dan tanpa media sosial

Perbandingan Kemampuan Kognitif Siswa belajar dengan media social dan tanpa media social secara umum tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan, namun terdapat beberapa responden yang memiliki kemampuan kognitif belajar dengan media sosial lebih rendah dibandingkan kemampuan kognitif belajar tanpa media sosial, yaitu responden R1, R2, dan R4. Hal ini dikarenakan karakteristik materi pembelajaran yang abstrak sehingga sulit dibelajarkan secara melalui media social [11]. Selain itu, peserta didik perlu mempraktekkan secara langsung materi yang disampaikan oleh guru, tidak cukup hanya dengan observasi. Sedangkan untuk kemampuan kognitif siswa belajar dengan media sosial yang lebih tinggi dibandingkan kognitif siswa belajar tanpa media sosial adalah responden R6, R10, dan R14. Hal ini dikarenakan materi yang disajikan pada pembelajaran IPA bisa dipahami melalui pemberian ilustrasi dan metode observasi. Hasil pembelajaran daring lebih besar dari luring juga dilaporkan oleh Gonzalez et al. (2020).

V. SIMPULAN

Berdasarkan paparan hasil penelitian dan pembahasa dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan media sosial terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 4 Abuan. Waktu yang efektif untuk pembelajaran dengan memanfaatkan media sosial adalah sebanyak 25% pembelajaran dan 1 sampai 3 jam selama

sehari dalam proses belajar baik disekolah maupun dirumah.

REFERENSI

- [1] S. F. N. Fitri, "Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 1, 2021.
- [2] E. Noviyanti, C. P. Rini, and A. Amaliyah, "Pengembangan bahan ajar ensiklopedia IPA berbasis saintifik kelas V SDN Karawaci Baru 6 Kota," *Pandawa J. Pendidik. dan Dakwah*, vol. 4, no. 1, 2022.
- [3] R. Putra Perssela, R. Mahendra, and W. Rahmadiani, "PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL UNTUK EFEKTIVITAS KOMUNIKASI," *J. Ilm. Mhs. Kuliah Kerja Nyata*, vol. 2, no. 3, 2022, doi: 10.36085/jimakukerta.v2i3.4525.
- [4] Neneng Nurmalasari and I. Masitoh, "Manajemen Strategi Pemasaran Pendidikan Berbasis Media Sosial," *Jurnal.Unigal.Ac.Id*, vol. volume 4, no. 3, 2020.
- [5] H. Siregar, "Analisis Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Sosialisasi Pancasila," *Pancasila J. Keindonesiaan*, 2022, doi: 10.52738/pjk.v2i1.102.
- [6] A. Pujiono, "Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z," *Didache J. Christ. Educ.*, vol. 2, no. 1, 2021, doi: 10.46445/djce.v2i1.396.
- [7] H. Naufal, "Model Pembelajaran Konstruktivisme pada Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa di Era Merdeka Belajar," *Semin. Nas. Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. 1, 2021.
- [8] U. Kulsum, "Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Loose Parts," *J. Ilm. CAHAYA PAUD*, vol. 4, no. 1, 2022, doi: 10.33387/cp.v4i1.4046.
- [9] A. Wilson, "Penerapan Metode Pembelajaran Daring (Online) Melalui Aplikasi Berbasis Android Saat Pandemi," *Susunan Artik. Pendidik.*, vol. 5, no. 1, 2020.
- [10] P. Wahyono, H. Husamah, and A. S. Budi, "Guru profesional di masa pandemi COVID-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring," *J. Pendidik. Profesi Guru*, vol. 1, no. 1, pp. 51–65, 2020, doi: 10.22219/JPPG.V1I1.12462.
- [11] I. K. W. Sari and R. Wulandari, "Analisis kemampuan kognitif dalam pembelajan IPA SMP," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Sains Indones.*, vol. 3, no. 2, 2020.
- [12] T. Gonzalez *et al.*, "Influence of COVID-19 confinement in students performance in higher education," pp. 1–25, 2020, doi: 10.35542/osf.io/9zuac.