

**PENGARUH MEDIA SOSIAL DAN STATUS SOSIAL EKONOMI
TERHADAP HASIL BELAJAR INFORMATIKA SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 1 KUMELEMBUAI**

Zachary Jonathan Sagay¹, Verry Ronny Palilingan², Peggy Veronica Togas³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Manado

e-mail:¹16208047@unima.ac.id, ²ronnypalilingan@unima.ac.id,

³peggytogas@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Sosial dan Status Sosial Ekonomi terhadap hasil belajar informatika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kumelembuai. Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, Merupakan suatu metode yang bertujuan untuk membuat gambar atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya. Hasil yang di temui pengaruh media sosial dan status sosial ekonomi dengan hasil belajar informatika siswa sangat kuat. Besar pengaruh bersama sama media sosial dan status sosial ekonomi terhadap hasil belajar informatika sebesar 69,7% secara signifikan dengan $r_{x1x2.y} = 0,835$ yang berada pada interval 0,80-1,000 yang merupakan pengaruh yang sangat kuat. Telah diketahui bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar informatika, antara lain media sosial dan status sosial ekonomi sehingga mempengaruhi hasil belajar informatika siswa. Oleh karena itu dapat memperkuat hasil penelitian ini bahwa terdapat pengaruh positif antara media sosial dan status sosial ekonomi secara bersama-sama dengan hasil belajar informatika siswa. Dengan demikian Terdapat pengaruh media sosial dan status sosial ekonomi terhadap hasil belajar informatika Pada siswa kelas VII SMP N 1 Kumelembuai.

Kata Kunci: Media Sosial, Status Sosial Ekonomi, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini banyak sekali dampak positif dan negatifnya, dengan kata lain globalisasi bisa dikatakan sebagai harapan dan bisa juga dikatan sebagai bahaya besar. Globalisasi adalah proses integrasi internasional yang terjadi karena pertukaran pandangan dunia, produk, pemikiran, dan aspek-aspek kebudayaan. Globalisasi diartikan sebagai proses yang menghasilkan dunia tunggal. Dampak globalisasi yang nampak adalah teknologi yang semakin canggih. Perkembangan pada era globalisasi ini sangatlah melesat tinggi dengan banyaknya inovasi-inovasi teknologi terbaru. Dengan perkembangan Teknologi informasi dalam beberapa tahun terakhir yang mengalami perkembangan yang begitu pesat. Kondisi tersebut mengindentifikasikan perubahan interaksi dengan menggunakan media komunikasi

berbasis teknologi. Internet dan media sosial merupakan salah satu alat utama dalam pendistribusian informasi saat ini. Secara global, hal tersebut telah mengubah wajah media secara keseluruhan.

Perkembangan pada era globalisasi ini sangatlah meroket tinggi dengan banyaknya inovasi-inovasi teknologi terbaru. Dengan begitu banyak juga media social yang bermunculan dengan versi-versi dan juga fungsi yang berbeda-beda. Sehingga masyarakat sekarang penasaran dan ingin mencoba menggunakan berbagai macam media social (internet) tersebut. Internet tidak hanya digunakan sebagai media berinteraksi dan komunikasi namun juga sebagai media promosi untuk menawarkan sebuah produk dan menampilkan tren masa kini yang sedang berkembang. Media sosial merupakan bagian dari media digital (Girsang, 2020). Bentuknya dapat berupa jejaring sosial (misal Facebook), blog, wiki (misal Wikipedia), podcast, forum, media berbasis isi (misal Youtube), dan mikroblog (misal Twitter). Media sosial adalah sarana untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan saling berbagi menggunakan bantuan internet. Kebutuhan akan internet dan media sosial juga tentu memiliki penggunaan biaya, tergantung seberapa besar atau seberapa lama seseorang menggunakan internet dan media sosial. Secara tidak langsung hal ini berdampak pada perekonomian keluarga atau individu yang menggunakan media sosial.

Pengaruh dari penggunaan sosial media sendiri sangat beragam, baik itu dampak positif maupun dampak negatifnya. Dampak positif yang ditimbulkan antara lain dapat dengan mudah menjangkau pertemanan, dapat digunakan sebagai media promosi, sebagai media komunikasi dengan teman, dapat digunakan sebagai alternatif untuk mencari informasi baik itu berita terkini, serta pendidikan teknologi. Selain dampak positif ada pula dampak negatif yang ditimbulkan terutama dalam dunia pendidikan, dengan terlalu sering mengakses dan menggunakan sosial media dapat mengakibatkan kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitar, kurangnya status sosial ekonomi dan kurangnya konsentrasi dalam pembelajaran, adanya perilaku negatif dan menyebarkan berita hoax, serta berbagai hal lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kumelembuai menjelaskan bahwa masih banyak terdapat hasil belajar informatika siswa yang belum maksimal, seperti penurunan pada hasil belajar informatika peserta didik pada peringkat kelas yang awalnya tinggi menjadi menurun, jika dilihat dari status sosial ekonomi kebanyakan siswa yang berada disekolah tersebut berstatus sosial ekonomi menengah keatas, sehingga sarana dan prasarana yang tersedia cukup lengkap untuk pembelajaran dirumah maupun disekolah yang seharusnya dapat menunjang hasil belajar informatika anak. Dan selanjutnya jika dilihat dari media sosial guru telah memberikan penghargaan yang maksimal untuk menunjang hasil belajar informatika peserta didik oleh karena itu seharusnya hasil belajar informatika belajar peserta didik dapat meningkat.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mengetahui seberapa besar pengaruh media sosial dan status sosial ekonomi terhadap siswa yaitu dengan peneliti mengambil judul Pengaruh Media Sosial Dan Status Sosial Ekonomi Terhadap Hasil belajar Informatika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kumelembuai.

KAJIAN TEORI

Media Sosial

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Kata media terkenal sebagai alat komunikasi sebagaimana definisi selama ini diketahui Laughey McQuail. Menurut Muhson (2010), media merupakan semua bentuk dan saluran yang dapat dipakai pada proses penyajian informasi. Sedangkan menurut Masitoh (2018), media adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada pembelajar bisa berupa alat, bahan, dan orang. Dalam pengertian ini media bisa dikategorikan dalam berbagai hal yakni, Media cetak, Media Sosial, Media Audio-Visual, Media Online, Media Gambar dll. Terlepas dari pandangan tersebut media juga bisa dilihat dari proses komunikasinya itu sendiri. Dalam pengertian ini media bisa dikategorikan dalam berbagai hal yakni, Media cetak, Media Sosial, Media Audio-Visual, Media Online, Media Gambar dll. Terlepas dari pandangan tersebut media juga bisa dilihat dari proses komunikasinya itu sendiri.

Kata Sosial adalah istilah yang berasal dari bahasa latin yaitu ‘*socius*’ yang berarti segala sesuatu yang lahir, tumbuh dan berkembang dalam kehidupan bersama. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) *social* adalah berkenaan dengan masyarakat. Istilah lainnya dari *social* adalah suka memperhatikan kepentingan umum (suka menolong, menderma dan sebagainya). Menurut Keith Jacobs sosial adalah sesuatu yang dibangun dan terjadi dalam sebuah situs komunitas. Menurut Philip Wexler sosial adalah sifat dasar dari setiap individu manusia, sedangkan Menurut Enda M.C. sosial adalah suatu cara tentang bagaimana para individu saling berpengaruh satu sama lain.

Pengertian media sosial adalah situs jaringan sosial berbasis web yang memungkinkan bagi setiap individu untuk membangun profil publik ataupun semi public dalam sistem terbatas, daftar pengguna lain dengan siapa mereka terhubung, dan melihat serta menjelajahi daftar koneksi mereka yang dibuat oleh orang lain dengan suatu sistem (Najwa dan Hanafi, 2022). Sedangkan menurut Mahmudah dan Rahayu (2020), media sosial adalah sarana bagi konsumen untuk berbagi informasi teks, gambar, video dan audio dengan satu sama lain dan dengan perusahaan dan sebaliknya.

Media sosial adalah sesuatu yang ditopang oleh internet ini sangat penting bagi kehidupan umat manusia masa kini karena ia mempromosikan kondisi interkoneksi dari masyarakat secara kebudayaan berbeda-beda. Media sosial ini juga memungkinkan masyarakat untuk berkomunikasi dan terlibat dalam arus informasi yang mudah diakses melalui jaringan internet. Pengguna internet dan media sosial makin populer di mana-mana dan komunikasi yang terjadi dalam konteks online memajukan dialog interaktif yang mampu membangun saling pengertian antara kebudayaan yang berbeda di tengah masyarakat internasional

Status Sosial Ekonomi

Pengertian Menurut Soerjono Soekanto dalam Herdiawan (2018) Status social adalah tempat seseorang secara umum dalam masyarakatnya sepengaruh dengan orang-orang lain, dalam arti lingkungan pergaulannya, prestisnya, dan hak-hak serta kewajiban kewajibannya. Pengertian status sosial ekonomi adalah latar belakang ekonomi keluarga atau orang tua yang diukur dengan tingkat pendidikan, tingkat pendapatan, pemilikan kekayaan, atau fasilitas serta jenis pekerjaan.

Status sosial ekonomi memiliki makna suatu keadaan yang menunjukkan pada kemampuan finansial keluarga dan perlegkapan material yang dimiliki, dimana keadaan ini bertaraf baik, cukup dan kurang (Utomo dan Adi, 2018). Status sosial ekonomi dapat dilihat dari pekerjaan, pendidikan, dan pendapatan serta status sosial orangtua di lingkungan masyarakat. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Walter dalam (Rahayu, 2011) 'socioeconomic status refers to some combination of familial income, education, and employment Semua hal tersebut tentu akan memengaruhi anak dalam menyusun orientasi masa depannya. Status sosial ekonomi orangtua tentunya akan mendukung pemberian fasilitas belajar anak yang diperlukan.

Status social ekonomi orangtua, meliputi tingkat pendidikan orangtua, penghasilan orangtua (Oryza dan Listiadi, 2021). Tingkat pendidikan orangtua berbeda satu dengan lainnya. Meskipun tidak mutlak, tingkat pendidikan ini dapat mempengaruhi sikap orangtua terhadap pendidikan anak serta tingkat aspirasinya terhadap pendidikan anak serta tingkat aspirasinya terhadap pendidikan anak.

Hasil Belajar

Belajar adalah perolehan kebiasaan, pengetahuan, dan sikap termasuk cara baru untuk melakukan sesuatu dan upaya-upaya seseorang dalam mengatasi kendala atau menyesuaikan situasi yang baru (Salay, 2019). Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis, seperti perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/berpikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan maupun sikap (Herawati, 2020). Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar yang diperoleh siswa mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik belajar tidak hanya dalam pengasahan konsep teori mata pelajaran saja tetapi juga dalam penguasaan kebiasaan, kesenangan, minat bakat, cita-cita dan harapan.

Mata Pelajaran Informatika

Merupakan bidang ilmu studi mengenal study, perancangan dan pembuatan system komputasi, serta prinsip-prinsip yang menjadi dasar perancangan tersebut. Landasan berpikir untuk belajar informatika dinamakan berpikir kumputasional (computational thinking). Mata pelajaran Informatika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada pada kurikulum merdeka. Adapun kebijakan pengembangan kurikulum ini tertuang dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 958/P/2020 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Jika pada kurikulum

sebelumnya yakni Kurikulum 2013 mata pelajaran TIK telah dihilangkan, kini dalam kurikulum merdeka mata pelajaran TIK dimunculkan kembali dengan nama yang berbeda yaitu mata pelajaran Informatika.

METODOLOGI PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian Pengaruh Media Sosial dan Status Sosial Ekonomi Terhadap Hasil belajar Informatika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kumelembuai. Menggunakan metode Deskriptif Kuantitatif. Merupakan suatu metode yang bertujuan untuk membuat gambar atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya (Arikunto, 2006) Metode analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini adalah dengan menggunakan desain Regresi Linear Berganda, Uji linear berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Alur Penelitian

Penelitian yang dilakukan terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan serta pengolahan data dan penyusunan laporan. Waktu yang direncanakan untuk mengadakan penelitian yaitu bulan pada November sampai Maret 2022/2023.

Tahap Persiapan

Pada tahap ini, penulis melakukan kegiatan-kegiatan seperti permohonan pembimbing, observasi, pengajuan proposal penelitian, penyusunan instrument penelitian serta permohonan ijin penelitian.

1. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pengambilan data.

2. Tahap Pengolahan Data dan Penyusunan Laporan

Pada tahap ini penulis melakukan kegiatan pengolahan data dan penyusunan laporan hasil penelitian.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas VII SMP Negeri 1 dan dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel sebanyak 35 siswa dimana Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah Random Sampling. Sampel dimana setiap orang seluruh populasi target dapat memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih namun pemilihan sampel ini dilakukan secara acak dan tidak berurutan

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran. Dengan melakukan pengukuran akan diperoleh data yang objektif untuk menghasilkan kesimpulan yang objektif pula. Untuk memperoleh data, angket yang digunakan menggunakan tipe pilihan yang ditunjukkan kepada responden untuk memilih salah satu jawaban yang

sudah ditentukan. Untuk alternatif jawaban dalam angket ini ditetapkan skor yang diberikan untuk masing-masing pilihan dengan menggunakan modifikasi skala likert. Responden dapat memilih empat alternatif jawaban untuk angket media sosial dan lima alternatif jawaban untuk status sosial ekonomi yang disesuaikan dengan keadaan objek.

Analisis Data

Untuk mendapatkan hasil analisis data tentang pengaruh media social dan status social ekonomi terhadap hasil belajar digunakan angket sebagai instrumen penelitian. Angket yang diberikan kepada siswa adalah angket yang telah melewati uji coba yang terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas. Kemudian untuk data hasil belajar diperoleh dari nilai mid semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 pada mata pelajaran Informatika kelas VII dan yang menjadi sumber dari data tersebut adalah guru mata pelajaran Informatika kelas VII di SMP Negeri 1 Kumelembuai.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan uji Lilliefors dengan melihat nilai pada Kolmogorov-Smirnov. Uji tersebut akan dilakukan dengan bantuan SPSS 16.0. Caranya adalah menentukan terlebih dahulu hipotesis pengujianya yaitu:

Ho : Sampel berdistribusi normal

Ha : Sampel tidak berdistribusi secara normal

Apabila nilai sig > 0,05 maka data peneliti berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linieritas merupakan suatu pengujian yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat bersifat linier atau tidak

2. Analisis Regresi Sederhana (R)

Analisis regresi dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Analisis regresi yang dapat digunakan adalah analisis regresi linear sederhana. Digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Rumus : $Y = a + bX$

Keterangan:

Y = Subyek dalam variabel dependen yang diprediksi

a = Harga Y bila X = 0 (Konstan)

b = angka arah/ koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel kriterium yang didasarkan pada variabel prediktor.

X = Subyek pada variabel preditor yang mempunyai nilai tertentu.

3. Analisis Regresi berganda

Merupakan pengembangan dari regresi linear sederhana, yaitu sama-sama alat yang dapat digunakan untuk melakukan prediksi permintaan dimasa yang akan datang berdasarkan data masa lalu atau untuk mengetahui pengaruh satu atau lebih variabel bebas terhadap satu variabel tak bebas.

Rumus : $Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2$

4. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. (Sugiyono, 2016).

a. Uji linearitas dan keberartian regresi linear sederhana

Uji linearitas dan keberartian regresi linear sederhana menggunakan tabel analisis varians (ANOVA) dengan langkah-langkah :

$$\begin{aligned} JK(T) &= \sum Y^2 \\ JK(a) &= (\sum Y)^2/n \\ JK(b/a) &= b \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)/n \\ JK(S) &= JK(T) - JK(a) - JK(b/a) \\ JK(G) &= \\ JK(TC) &= JK(S) - JK(G) \end{aligned}$$

b. Koefisien korelasi

Uji koefisien korelasi dalam penelitian ini digunakan untuk mencari kekuatan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dengan interpretasi berikut:

0,00-0,1999	= sangat rendah
0,20-0,399	= rendah
0,40-0,599	= sedang
0,60-0,799	= kuat
0,80-1,000	= sangat kuat

(Sugiyono, 2016)

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

c. Koefisien determinan

Uji koefisien determinan dilakukan untuk mencari besar kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat dengan langkah-langka $KD = r^2 \times 100\%$

d. Uji parsial (uji t)

Uji t dalam penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah variabel bebas terhadap variabel terikat signifikan atau tidak dengan langkah berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

e. Uji simultan (uji f)

Uji F adalah pengujian terhadap koefisien regresi secara simultan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh semua variabel bebas yang terdapat di dalam model secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel terikat.

Menggunakan rumus: $f_{hitung} = \frac{R^2(n-k-1)}{k(1-R^2)}$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang dianalisis secara statistik mengenai pengaruh media sosial dan status sosial ekonomi terhadap hasil belajar siswa akan dibahas berikut ini:

1. Hipotesis Pertama

Berdasarkan Uji linearitas dan keberatian regresi sederhana menggunakan tabel analisis varians (ANAVA) di dapat $F_{hitung} = 27,083 > F_{tabel} = 4,139$ dengan demikian persamaan regresi berarti (signifikan), dengan Uji koefisien korelasi $r_{xy} = 0,671$ yang berada pada interval $0,60-0,799$ yang merupakan pengaruh yang kuat (Sugiyono, 2016) atau ada pengaruh yang kuat media sosial dengan hasil belajar informatika siswa. Dari hasil uji t yang dilakukan diperoleh $t_{hitung} = 5,204$ dimana $t_{tabel} < t_{hitung}$ atau $2,036 < 5,204$ Artinya pengaruh media sosial terhadap hasil belajar informatika signifikan sebesar 45,1 %. Berdasarkan hasil penelitian ini maka hipotesis pertama (H1) Terdapat pengaruh media sosial terhadap hasil belajar informatika Pada siswa kelas VII SMP N 1 Kumelembuai di terima.

2. Hipotesis Kedua

Berdasarkan Uji linearitas dan keberatian regresi sederhana menggunakan tabel analisis varians (ANAVA) di dapat $F_{hitung} = 28,693 > F_{tabel} = 4,139$ dengan demikian persamaan regresi berarti (signifikan), dengan Uji koefisien korelasi $r_{x_2y} = 0,682$ yang berada pada interval $0,60-0,799$ yang merupakan pengaruh yang kuat (Sugiyono, 2016) atau ada pengaruh yang kuat antara status sosial ekonomi dengan hasil belajar informatika siswa. Dari hasil uji t yang dilakukan diperoleh $t_{hitung} = 5,357$ dimana $t_{tabel} < t_{hitung}$ atau $2,036 < 5,357$ Artinya pengaruh status sosial ekonomi terhadap hasil belajar informatika signifikan sebesar 46,5%. Berdasarkan hasil penelitian ini maka hipotesis kedua (H2) Terdapat pengaruh status sosial ekonomi terhadap hasil belajar informatika Pada siswa kelas VII SMP N 1 Kumelembuai di terima.

3. Hipotesis Ketiga

Dari hasil pengujian persamaan regresi ganda $Y = 1,202 + 0,384X_1 + 0,418X_2$ artinya Nilai konstanta sebesar 1,202 menyatakan bahwa jika nilai X_1 dan $X_2 = 0$ atau variabel media sosial dan status sosial ekonomi tidak ada, maka nilai variabel hasil belajar informatika siswa adalah sebesar 1,202.

Koefisien regresi variabel media sosial 0,384 mengandung arti bahwa setiap penambahan 1 (satu) poin variabel media sosial maka hal itu akan hasil belajar informatika sebesar 0,384 kali. Koefisien regresi variabel status sosial ekonomi 0,418 mengandung arti bahwa setiap penambahan 1 (satu) poin variabel status sosial ekonomi maka hal itu akan meningkatkan hasil belajar informatika siswa sebesar 0,418 kali.

Dengan Uji koefisien korelasi ganda $r_{x_1x_2,y} = 0,835$ berada pada interval $0,80-1,000$ yang merupakan pengaruh yang sangat kuat (Sugiyono, 2016) atau ada pengaruh yang sangat kuat media sosial dan status sosial ekonomi terhadap hasil belajar informatika siswa. Dari hasil uji f yang dilakukan diperoleh f_{hitung} sebesar $36,812 > f_{tabel}$ sebesar $3,295$ dengan demikian pengaruh media sosial dan status sosial ekonomi terhadap hasil belajar informatika siswa signifikan sebesar 69,7% dan 30,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak di teliti dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian ini maka hipotesis ketiga (H3) Terdapat pengaruh media sosial dan status sosial ekonomi terhadap hasil belajar informatika Pada siswa kelas VII SMP N 1 Kumelembuai di terima.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab empat maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif antara media sosial dengan hasil belajar informatika siswa kelas VII SMP N 1 Kumelembuai, Dengan $r_{xy} = 0,671$ yang berada pada interval 0,60-0,799 yang merupakan pengaruh yang kuat (Sugiyono, 2016) dimana nilai secara signifikan sebesar 45,1%. Dengan kata lain semakin sering penggunaan Media Sosial semakin rendah hasil belajar informatika. begitu pula sebaliknya semakin rendah penggunaan media sosial maka akan semakin tinggi hasil belajar informatika siswa.
2. Terdapat pengaruh positif antara status sosial ekonomi dengan hasil belajar informatika siswa kelas VII SMP N 1 Kumelembuai. Dengan $r_{xy} = 0,682$ yang berada pada interval 0,60-0,799 yang merupakan pengaruh yang kuat (Sugiyono, 2016) dimana nilai secara signifikan sebesar 46,5%. Dengan demikian semakin baik status sosial ekonomi maka semakin tinggi pula hasil belajar informatika siswa.
3. Terdapat pengaruh positif antara media sosial dan status sosial ekonomi secara bersama-sama dengan hasil belajar informatika siswa kelas VII SMP N 1 Kumelembuai. Dengan $r_{x_1x_2,y} = 0,835$ yang berada pada interval 0,80-1,000 yang merupakan pengaruh yang sangat kuat (Sugiyono, 2016) dimana nilai secara signifikan sebesar 69,7%. Dengan demikian, semakin baik media sosial dan didukung status sosial ekonomi yang tinggi maka hasil belajar informatika siswa akan semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006), *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta)
- Girsang, C. N. (2020). Pemanfaatan micro-influencer pada media sosial sebagai strategi public relations di era digital. *Ultimacomm: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(2), 206-225.
- Herdiawan, T. A. (2018). *Pengaruh Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Minat Anak Melanjutkan Sekolah Ke Jenjang Yang Lebih Tinggi (Studi Deskriptif di Desa Buniara Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang)* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Herawati, H. (2020). Memahami proses belajar anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 27-48.
- Mahmudah, S. M. & Rahayu, M. (2020). Pengelolaan konten media sosial korporat pada instagram sebuah pusat perbelanjaan. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 2(1), 1-9.
- Masitoh, S. (2018). Blended Learning berwawasan literasi digital suatu upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan membangun generasi emas 2045. *Proceedings of the ICECRS*, 1(3), v1i3-1377.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).

- Najwa, A. N. S., & Hanafi, K. M. (2022). Pengaruh Media Sosial Terhadap Cara Orang Indonesia Menggunakan Bahasa. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 1(2), 15-20.
- Oryza, S. B., & Listiadi, A. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar dan Status Sosial Ekonomi Orangtua Terhadap Minat Melanjutkan ke Perguruan Tinggi dengan Prestasi Belajar Sebagai Variabel Mediasi. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen dan Keuangan*, 5(1), 23-36.
- Salay, R. (2019). Perbedaan Motivasi Belajar Siswa yang Mendapatkan Teacher Centered Learning (TCL) Dengan Student Centered Learning (SCL).
- Sugiyono. (2016). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: CV ALFABETA.
- Utomo, S. D., & Adi, B. W. (2018). Pengaruh status sosial ekonomi orang tua dan motivasi belajar terhadap hasil belajar kognitif kewirausahaan pada siswa kelas XI SMK Kristen 1 Surakarta tahun ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 4(1).