

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DIKALANGAN SISIWA KELAS
TINGGI SDIT AL-MANAR PEKANBARU**

Annisa Ardelia¹, Guslinda², Dede Permana³

PGSD Universitas Riau¹, PGSD Universitas Riau², PGSD Universitas Riau³

Institusi / lembaga Penulis (²PGSD FKIP Universitas Pasundan)

¹annisa.ardelia3526@student.unri.ac.id, ²guslinda@lecturer.unri.ac.id,

³dede.permana@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the motives and patterns of social media use by upper-grade elementary school students. The research uses a descriptive quantitative method with descriptive statistical analysis techniques. The sample in this study consisted of 72 students from grades IV, V, VI at Al-Manar Integrated Islamic Elementary School, Pekanbaru City. The data collection technique and research instrument used in this study were questionnaires, and the data were analyzed using percentage formulas. The research results indicate that the main motives for students' use of social media are for enjoyment (80%), followed by obtaining information (79%), as well as social interaction and relaxation (both 77%). Usage patterns show that the majority of students access social media more than five times a day, with an average duration of one hour, predominantly for consuming entertainment content (82%). The use of social media by students is influenced by conditions such as parental permission and school holidays. The most frequently used application is YouTube (72%), followed by WhatsApp and TikTok (63% each)

Keywords: Social Media, Usage Motives, Usage Patterns

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan motif dan pola penggunaan media sosial oleh siswa kelas tinggi Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan teknik analisis statistik deskriptif. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 72 siswa dari kelas IV, V, VI di SDIT Al-Manar Kota Pekanbaru. Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ini menggunakan angket dan data dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif utama penggunaan media sosial siswa adalah untuk kesenangan (80%), diikuti untuk memperoleh informasi (79%), serta interaksi sosial dan relaksasi (masing-masing 77%). Pola penggunaan menunjukkan mayoritas siswa mengakses media sosial dengan frekuensi lebih dari lima kali sehari dengan durasi rata-rata satu jam, didominasi oleh konsumsi konten hiburan (82%). Penggunaan media sosial oleh siswa dipengaruhi oleh kondisi seperti izin orang tua dan waktu libur sekolah. Aplikasi yang paling sering digunakan adalah YouTube (72%), diikuti WhatsApp dan TikTok (masing-masing 63%).

Kata Kunci: Media sosial, motif penggunaan, pola penggunaan

A. Pendahuluan

Teknologi merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan. Karena teknologi akan terus berkembang sesuai dengan kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan. Dalam bidang teknologi, masyarakat sudah banyak mendapatkan manfaat positif dari teknologi. Namun demikian yang awalnya diciptakan untuk memberikan manfaat positif justru banyak kemungkinan akan digunakan untuk hal yang negatif (Fajar & Machmud, 2020). Pada abad 21 teknologi mengalami perkembangan dari masa ke masa. Pada era tahun 2000 adalah puncak kemajuan teknologi yang sangat pesat perkembangannya, teknologi informasi dan telekomunikasi menjadi trend kehidupan setiap individu, tiap saat, tiap waktu, dan tiap detik manusia memanfaatkan teknologi ini dengan menggunakan media sosial (Danuri, 2019).

Media sosial adalah media yang mewadahi kerja sama di antara pengguna yang menghasilkan konten (Mandiberg, 2012). Layanan media sosial memungkinkan berbagai bentuk komunikasi secara verbal atau

visual melalui jaringan berbasis internet, menyatukan orang-orang, memfasilitasi koneksi dan interaksi instan, seperti menyukai atau mengomentari sesuatu (Carr & Hayes, 2015).

Menurut HMWM Herath di dalam DataReportal, "*Digital 2022 Global Digital Overview*" lebih dari setengah populasi dunia menggunakan media sosial. Dengan kata lain, 3,96 miliar orang menggunakan media sosial saat ini, yang mencakup sekitar 51 persen dari populasi dunia (Herath, 2020). Tingkat pengguna sosial media di Indonesia diambil dalam data Laporan *We Are Social* memaparkan bahwa di Indonesia yang menjadi pengguna internet sebanyak 212,9 juta orang pada Januari 2023. Sedangkan data untuk pengguna media sosial aktif di Indonesia ada sebanyak 60,4% dari total populasi atau sekitar 167 juta.

Pada usia remaja dan kanak-kanak media sosial berkembang pesat karena usia tersebut memiliki rasa ingin tahu yang besar sehingga melalui media sosial seorang anak bisa mencurahkan segala sesuatu yang dirasakan melalui media sosial. Dalam dunia pendidikan, media sosial

digunakan oleh siswa untuk memudahkan kegiatan belajarnya. Dengan menggunakan media sosial, siswa sangat pesat mengikuti perkembangan untuk berkomunikasi, mendapatkan informasi, dan memenuhi preferensinya (Rahmawati et al., 2024). Namun, media sosial memberikan dampak yang berbagai macam pula seperti tersitanya waktu anak untuk belajar. Penggunaan media sosial dikalangan pelajar atau siswa sekolah dasar memberikan pengaruh langsung baik positif maupun negatif, siswa yang menggunakan media sosial tanpa arahan yang baik dapat mengganggu proses belajarnya, tetapi ada juga siswa yang bijak menggunakan media sosial tersebut (Apriansyah et al., 2024).

Penggunaan media sosial oleh siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh berbagai motif yang mendorong mereka memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Motif-motif ini membentuk pola penggunaan tertentu, seperti frekuensi dan durasi penggunaan. Jika digunakan dengan motif dan pola yang positif, media sosial dapat memberikan manfaat. Namun, tanpa arahan yang baik, penggunaannya justru bisa

mengurangi waktu untuk aktivitas penting lainnya dan menjadi kegiatan yang tidak produktif.

Kajian Teoritis

Motif sebagai pendorong umumnya tidak berdiri sendiri, melainkan saling terhubung dengan faktor-faktor lainnya. Faktor-faktor yang memengaruhi motif ini disebut sebagai motivasi. Motivasi adalah kondisi internal individu atau organisme yang mendorong perilaku menuju pencapaian tujuan (Walgito, 1981:220). Teori penggunaan dan kepuasan semakin berkembang berkat kontribusi penelitian yang dilakukan oleh para ahli, salah satunya teori Alan Rubin dalam Ramadhani, (2024:7) mengidentifikasi beberapa alasan atau motif orang dalam menggunakan media sosial, yaitu:

1. Menghabiskan waktu
2. Sebagai teman (*companionship*)
3. Memenuhi ketertarikan (*excitement*)
4. Pelarian
5. Kesenangan
6. Interaksi sosial
7. Relaksasi
8. Memperoleh informasi
9. Mempelajari isi media

Motif ini menggambarkan alasan-alasan psikologis dan sosial yang melatarbelakangi penggunaan media sosial oleh siswa.

Untuk memahami pola penggunaan media, dapat diilustrasikan bahwa ketika seseorang memilih dan menggunakan suatu media, keputusan tersebut didasarkan pada motif tertentu. Setiap orang memiliki motif yang berbeda dalam memilih media yang akan digunakan. Ketika motif ini terpenuhi, akan tampak bagaimana seseorang menggunakan media yang telah dipilihnya untuk memenuhi kebutuhannya.

Menurut Lometti, Reeves, dan Bybee dalam Rahmani (2016:22) penggunaan media oleh individu dapat dilihat dari beberapa hal, yaitu jika dilihat lebih lanjut, maka Ketika seseorang menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya maka akan menunjukkan beberapa kebiasaan saat menggunakan media. Kebiasaan tersebut antara lain:

1. Frekuensi penggunaan media
2. Durasi penggunaan media
3. Situasi dan kondisi
4. Waktu dan tempat
5. Pilihan isi media
6. Pilihan aplikasi media

Penggunaan media dengan kebiasaan atau perilaku yang sama secara berulang-ulang akan membentuk suatu pola. Seseorang yang memiliki motif tertentu dalam menggunakan media, secara alami akan dapat membentuk pola penggunaan media. Sebagai contoh, penggunaan media dengan motif untuk memperoleh hiburan akan dapat membentuk pola yang berbeda dengan pola penggunaan media yang di munculkan oleh motif penggunaan media yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan informasi, Maka, pola yang diteliti dalam penelitian ini adalah point 1,2,3,5 dan 6.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Wiwik (2022:70) penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan sesuatu yang dipelajari berdasarkan hal nyata dengan menarik kesimpulan dari fenomena yang diamati menggunakan statistika angka. Penelitian deskriptif hanyalah memaparkan situasi atau peristiwa. Penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan.

Berdasarkan hal ini maka dalam penelitian ini akan dipaparkan atau dijelaskan suatu keadaan seperti apa adanya tanpa mencari hubungan atau pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya.

Penelitian dilakukan di SDIT Al-Manar Pekanbaru pada kelas tinggi, yakni kelas IV, V, dan VI berjumlah 72 orang dan menggunakan teknik *random sampling*. Metode pengumpulan data penelitian menggunakan angket sebagai alat utama untuk mengumpulkan data dari siswa, angket disusun untuk mengukur dua indikator, yaitu motif penggunaan media sosial dan pola penggunaan media sosial.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode statistik deskriptif untuk menganalisis data angket. Menurut Suryabrata dalam (Ramadhani, 2024) metode ini digunakan untuk mengolah data kuantitatif, yaitu data dalam bentuk bilangan, sedangkan data deskriptif hanya dianalisis berdasarkan isinya. Analisis deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai subjek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh, tanpa bermaksud untuk menguji hipotesis

(Azwar, 2001). Teknik analisis data angket pada penelitian ini menggunakan skala likert 5 point (sangat sering, sering, kadang-kadang, jarang, dan tidak pernah) dengan rumus persentase terhadap skor maksimum (skor ideal), untuk mengetahui tingkat kecenderungan siswa terhadap masing-masing sub-indikator motif penggunaan media sosial. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase adalah sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Gambar 1. Rumus Persentase Indikator Motif

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap awal dalam penelitian ini adalah melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap angket. Setelah melalui proses validasi, penelitian ini menggunakan angket yang terdiri atas 20 butir pernyataan. Setiap butir dianalisis untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap motif dan pola penggunaan media sosial siswa.

Untuk mengetahui tingkat kecenderungan siswa terhadap masing-masing motif penggunaan media sosial, dilakukan perhitungan skor maksimum berdasarkan jumlah

soal pada tiap motif, jumlah responden, dan skor maksimal tiap item (5 poin pada skala Likert). Tabel di bawah ini menunjukkan jumlah butir soal, skor maksimum yang mungkin dicapai, serta total skor aktual yang diperoleh dari responden untuk setiap motif.

Tabel 1 Motif Utama Siswa Kelas Tinggi SDIT Al-Manar Menggunakan Media Sosial

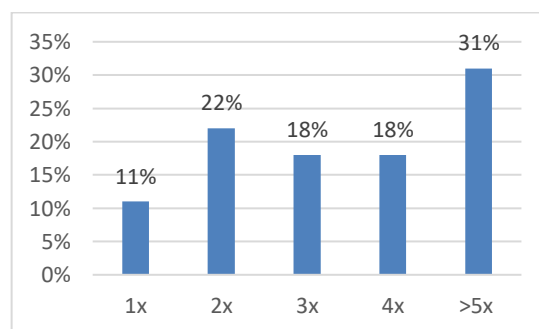
Motif	Butir Soal	Skor Maks	Total Skor	%
Menghabiskan waktu	1	360	221	61%
Sebagai Teman	1	360	216	60%
Memenuhi Ketertarikan	2	720	532	74%
Pelarian	2	720	528	73%
Kesenangan	3	1080	867	80%
Interaksi sosial	1	360	279	77%
Relaksasi	3	1080	837	77%
Memperoleh Informasi	1	360	285	79%
Pembelajaran isi media	1	360	269	75%

Sumber: Data olahan 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa motif tertinggi dalam penggunaan media sosial oleh siswa adalah motif kesenangan, dengan persentase sebesar 80%, diikuti oleh motif memperoleh informasi (79%) dan motif interaksi sosial serta relaksasi (77%). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa menggunakan media sosial sebagai sarana hiburan dan melepas penat dari aktivitas sehari-hari. Sementara itu, motif

dengan persentase terendah adalah menghabiskan waktu (61%) dan sebagai teman (60%). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media sosial oleh siswa bukan semata-mata karena tidak ada kegiatan lain, melainkan lebih didorong oleh kebutuhan akan hiburan, informasi, dan interaksi sosial.

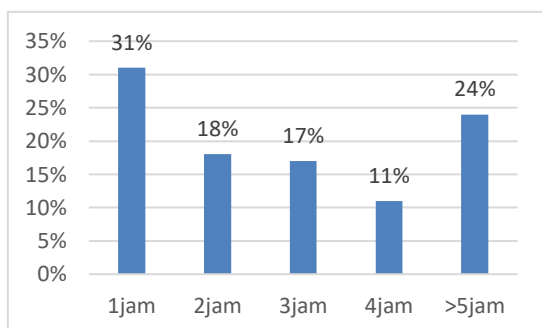
Selain memiliki motif tertentu dalam menggunakan media sosial, siswa juga memiliki pola tertentu dalam menggunakan media sosial sesuai dengan kebiasaan dan kebutuhan mereka sehari-hari. Pola penggunaan ini mencerminkan bagaimana media sosial menjadi bagian dari rutinitas mereka. Berikut dikemukakan hasil penelitian berupa data dari angket tentang pola penggunaan media sosial siswa:



Gambar 1. Diagram Frekuensi Penggunaan Media Sosial Siswa

Berdasarkan data dari tabel, terlihat bahwa terdapat 8 siswa (11%) yang menggunakan media sosial

sebanyak 1 kali dalam sehari, 16 siswa (22%) menggunakan media sosial sebanyak 2 kali dalam sehari. Kemudian, masing-masing 13 siswa (18%) menggunakan media sosial sebanyak 3 kali dan 4 kali dalam sehari. Frekuensi tertinggi ditunjukkan oleh 22 siswa (31%) yang menggunakan media sosial lebih dari 5 kali dalam sehari. Data ini menunjukkan bahwa terdapat variasi dalam frekuensi penggunaan media sosial di kalangan siswa, dengan kecenderungan sebagian besar siswa mengakses media sosial lebih dari 5 kali dalam sehari.



Gambar 2. Diagram Durasi Penggunaan Media Sosial Siswa

Data di atas menunjukkan bahwa durasi penggunaan media sosial paling banyak terdapat pada 22 siswa (31%) yang menggunakan media sosial selama 1 jam per hari. Selanjutnya, 13 siswa (18%) menggunakan media sosial selama 2 jam per hari, 12 siswa (17%) selama 3 jam per hari, dan 8 siswa (11%)

selama 4 jam per hari. Sementara itu, terdapat 17 siswa (24%) yang menggunakan media sosial lebih dari 5 jam per hari. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa menggunakan media sosial hanya selama 1 jam per hari, yang mencerminkan penggunaan media sosial masih berada dalam batas wajar untuk usia mereka. Namun, 24% siswa yang menggunakan media sosial lebih dari 5 jam per hari menunjukkan adanya kecenderungan penggunaan secara berlebihan.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa sebagian besar yaitu 59 siswa (82%) menggunakan media sosial untuk mengakses konten hiburan. 4 siswa (6%) masing-masing memilih mengakses konten Pendidikan dan interaksi sosial. 3 siswa (4%) mengakses konten berita dan hanya 2 siswa (3%) mengakses konten tentang gaya hidup. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial lebih banyak dimanfaatkan sebagai sarana hiburan dibandingkan untuk tujuan pembelajaran atau komunikasi sosial.

Siswa mempergunakan sosial media disaat mereka diizinkan oleh orang tua sebagaimana dinyatakan oleh 24 siswa (33%). 20 siswa (28%)

hanya menggunakan media sosial saat libur sekolah. 19 siswa (26%) menggunakan media sosial kapan pun mereka mau. 6 siswa (8%) menggunakan saat handphone tidak digunakan oleh orang tua, dan hanya 3 siswa (4%) menggunakan media sosial jika berkelakuan baik. Hal ini menunjukkan bahwa pengawasan orang tua menjadi faktor utama yang mengatur akses media sosial siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa izin orang tua sangat berperan dalam membatasi dan mengatur penggunaan media sosial oleh siswa.

Sedangkan aplikasi yang paling banyak digunakan adalah YouTube dengan jumlah pengguna sebanyak 52 siswa (72%). Selanjutnya, aplikasi WhatsApp dan TikTok digunakan oleh 45 siswa (63%) masing-masing. Instagram dipilih oleh 29 siswa (40%), sedangkan YouTube Kids digunakan oleh 14 siswa (19%). Kategori lainnya diisi oleh siswa yang mencakup aplikasi seperti Facebook, Discord, Roblox, Free Fire, Mobile Legends, dan Telegram, digunakan oleh 17 (24%) siswa. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa lebih memilih platform yang berfokus pada konten video dan komunikasi instan seperti YouTube, WhatsApp,

dan TikTok, sementara penggunaan aplikasi lainnya relatif lebih rendah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menyebar angket kepada siswa kelas tinggi yang menggunakan sosial media maka penulis memberikan pembahasan pada berikut ini. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui motif dan pola penggunaan sosial media, terdapat 9 motif yang ada dalam penelitian ini yaitu menghabiskan waktu, sebagai teman, memenuhi ketertarikan, pelarian, kesenangan/hiburan, interaksi sosial, relaksasi, memperoleh informasi, dan mempelajari isi media.

Mayoritas siswa yang berjumlah 80% dalam penelitian ini memilih “kesenangan” sebagai motif utama mereka menggunakan sosial media. Motif kesenangan yang menjadi dominan tersebut mengindikasikan adanya kecenderungan siswa untuk menjadikan media sosial sebagai sarana pengalihan (*diversion*), yaitu sebagai upaya melepaskan diri dari rutinitas pembelajaran di sekolah. Selaras dengan penelitian dari McQuail dalam (Karunia et al., 2021) yang menunjukkan bahwa responden

menggunakan media sosial untuk pelarian dari suasana yang dirasakan negatif (pelarian), sebagai pengisi waktu luang (menghabiskan waktu), dan sebagai sarana untuk bersantai (relaksasi). Ketiga motif tersebut menunjukkan bahwa media sosial kerap dimanfaatkan dalam intensitas tinggi dan secara berulang untuk membantu siswa merasa lebih bebas dari tekanan kegiatan harian.

Di samping itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa menggunakan media sosial sebagai pendamping dalam aktivitas sehari-hari. Interaksi yang dilakukan melalui media sosial umumnya ditujukan kepada teman sebaya maupun anggota keluarga. Dalam konteks ini, media sosial berfungsi sebagai pengganti interaksi langsung atau tatap muka, menjadi sarana komunikasi daring yang mendukung keterhubungan sosial siswa (Akram & Kumar, 2017) Dengan demikian, penggunaan media sosial juga dapat dipahami sebagai bentuk interaksi sosial, yang menjadi salah satu motif penting dalam penggunaannya.

Selain untuk hiburan dan interaksi sosial, beberapa siswa juga menunjukkan ketertarikan terhadap isi media sosial yang bersifat edukatif.

Konten seperti video pembelajaran, tutorial, fakta menarik, serta informasi informatif lainnya dimanfaatkan oleh siswa sebagai sumber pengetahuan yang relevan dengan minat dan kebutuhan mereka. Sejalan dengan penelitian (Karman, 2012) hal ini mencerminkan bahwa sisi positifnya juga dirasakan oleh kalangan siswa SD memiliki kecenderungan menggunakan media sosial sebagai sarana memperoleh informasi, yang dalam kerangka teori penggunaan media, termasuk dalam fungsi pengawasan (*surveillance*).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas tinggi yang menggunakan media sosial, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial oleh siswa didorong oleh berbagai motif yang berkaitan dengan kebutuhan pribadi masing-masing. Beberapa di antaranya adalah kebutuhan akan kesenangan dan pelarian diri dari kejenuhan, kebutuhan untuk menjalin interaksi sosial, keinginan untuk memperoleh informasi, serta dorongan mempelajari isi media sosial untuk mengembangkan identitas diri melalui konten yang sesuai dengan minat mereka.

Selain motif penggunaan, juga terdapat pola penggunaan dalam penelitian ini. Pola penggunaan yang teratur dilakukan oleh siswa menciptakan suatu kebiasaan bagi siswa dalam menggunakan sosial media. Dalam penelitian ini terdapat 5 pola yaitu frekuensi, durasi, situasi kondisi, pilihan isi media, dan pilihan aplikasi yang diambil dari teori (Lometti et al., 1977).

Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar siswa mengakses media sosial lebih dari sekali dalam sehari. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari aktivitas harian mereka. Ada yang menggunakannya beberapa kali dalam satu hari, baik di waktu luang maupun saat jeda dari aktivitas belajar. Frekuensi penggunaan yang relatif tinggi ini menggambarkan bahwa siswa tidak hanya menjadikan media sosial sebagai hiburan sesaat, tetapi sebagai bagian dari rutinitas yang terus berulang. Dari segi durasi, mayoritas siswa mengakses media sosial dalam waktu yang masih tergolong wajar untuk usia sekolah dasar, yakni sekitar satu jam per hari. Namun demikian, terdapat sebagian siswa yang menghabiskan waktu

cukup lama di media sosial, bahkan hingga beberapa jam dalam sehari. Durasi yang lebih panjang ini menunjukkan adanya kecenderungan penggunaan media sosial secara intensif oleh sebagian siswa, yang dapat disebabkan oleh tingginya ketertarikan terhadap konten-konten tertentu atau kurangnya pengawasan dalam penggunaan perangkat digital. Hal ini patut menjadi perhatian, mengingat penggunaan yang berlebihan berpotensi mengganggu aktivitas belajar dan perkembangan sosial siswa.

Terkait jenis konten yang diakses, sebagian besar siswa lebih tertarik pada konten hiburan. Konten ini meliputi video lucu, tantangan, musik, tarian, dan berbagai bentuk visual menarik lainnya. Kecenderungan ini sejalan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung mencari kesenangan, keaktifan, dan ekspresi diri. Sementara itu, hanya sebagian kecil siswa yang menunjukkan minat pada konten pendidikan, berita, atau gaya hidup. Penelitian di Indonesia mendukung temuan bahwa konten hiburan seperti video lucu, tarian, *K-POP*, *meme*, *game*, dan konten visual menarik lebih dominan diakses

oleh siswa SD dibandingkan konten edukatif, (Agustyn & Suprayitno, 2022) mencatat bahwa media sosial dipakai untuk aktualisasi diri dan hiburan berjam-jam, sementara konten pembelajaran dan berita hanya dikonsumsi oleh minoritas pengguna. Hal ini memperkuat argumentasi bahwa meskipun platform media sosial memiliki potensi edukatif, pada kenyataannya siswa lebih memilih menggunakan media sosial untuk kesenangan dan ekspresi diri.

Dalam hal waktu atau situasi ketika siswa mengakses media sosial, sebagian besar dari mereka hanya menggunakan media sosial saat mendapatkan izin dari orang tua atau ketika sedang libur sekolah. Sebagian lainnya mengakses media sosial kapan pun mereka mau, tanpa pembatasan yang jelas. Pola ini memperlihatkan adanya variasi dalam pengawasan dan peran orang tua dalam membatasi penggunaan media sosial. Selaras dengan penelitian yang dilakukan (Geurts et al., 2022) menunjukkan bahwa orang tua memainkan peran penting dalam mengatur penggunaan media digital anak-anak. Studi ini menemukan bahwa banyak orang tua menetapkan batas waktu dan kondisi tertentu

seperti hanya memperbolehkan anak menggunakan media digital setelah menyelesaikan tugas atau berperilaku baik. Namun, di sisi lain, sebagian orang tua juga memanfaatkan media digital sebagai cara untuk menenangkan anak demi kenyamanan mereka sendiri. Hal ini menegaskan pentingnya kontrol keluarga dalam menjaga keseimbangan penggunaan media sosial oleh anak-anak. dari sisi pilihan aplikasi, siswa cenderung memilih *platform* yang berfokus pada penyediaan konten video dan komunikasi instan. Aplikasi seperti *YouTube*, *WhatsApp*, dan *TikTok* menjadi pilihan utama mereka, karena aplikasi-aplikasi tersebut menawarkan pengalaman visual dan interaktif yang sangat diminati anak-anak. Sementara itu, aplikasi lain seperti *Instagram*, *YouTube Kids*, atau platform lain yang lebih kompleks penggunaannya, relatif kurang diminati. Hal ini menandakan bahwa siswa cenderung menyukai aplikasi terkini, yang menyediakan hiburan, dan memungkinkan mereka untuk tetap terhubung dengan lingkungan sosial mereka.

Secara keseluruhan, pola penggunaan media sosial siswa kelas

tinggi sekolah dasar memperlihatkan adanya hubungan yang cukup kuat antara media sosial dan kehidupan sehari-hari mereka. Media sosial tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi bagian dari rutinitas, interaksi sosial, dan bahkan, dalam beberapa kasus, sebagai sumber informasi. Temuan ini menjadi penting untuk dipertimbangkan oleh orang tua, pendidik, serta pihak sekolah dalam merancang pendekatan edukatif yang tidak hanya membatasi, tetapi juga mengarahkan penggunaan media sosial ke arah yang lebih positif dan produktif bagi perkembangan siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai analisis penggunaan media sosial di kalangan siswa kelas tinggi SDIT Al-Manar, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa para siswa menggunakan media sosial didorong oleh motif untuk mencari kesenangan. Pola menggunakan media sosial di kalangan siswa kelas tinggi menunjukkan adanya kecenderungan penggunaan secara rutin dan intensif. Sebagian besar siswa menggunakan media sosial

lebih dari satu kali dalam sehari, dengan durasi rata-rata selama satu hingga dua jam. Media sosial digunakan terutama pada saat diizinkan oleh orang tua atau saat libur sekolah, yang menandakan adanya peran pengawasan keluarga dalam membatasi akses. Jenis aplikasi yang paling banyak digunakan adalah *YouTube*, *WhatsApp*, dan *TikTok*, yang menawarkan fitur hiburan dan komunikasi yang bagi anak-anak. Sebagian besar siswa memilih konten hiburan. Hubungan antara motif kesenangan ini membentuk suatu pola penggunaan media sosial siswa yang lebih banyak dimanfaatkan untuk hiburan daripada kepentingan belajar. Siswa cenderung mengakses media sosial secara rutin, lebih dari sekali dalam sehari, namun tidak untuk menunjang proses pendidikan, melainkan untuk menikmati konten hiburan.

Setelah dilakukannya penelitian, tanpa mengurangi rasa hormat peneliti terhadap semua pihak, peneliti sampaikan rekomendasi yakni hasil penelitian ini menjadi rujukan oleh peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih mendalam terhadap masing-masing indikator motif penggunaan media sosial ini, agar

sekiranya media sosial bisa menjadi kontributor atau berdampak positif bagi dunia pendidikan. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan kajian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media sosial terhadap aspek kognitif, sosial, atau emosional siswa. Penelitian lanjutan dapat menggunakan pendekatan kualitatif agar dapat menggali lebih dalam pengalaman subjektif siswa dalam menggunakan media sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Akram, W., & Kumar, R. (2017). A study on positive and negative effects of social media on society. *International Journal of Computer Sciences and Engineering*, 5(10), 351–354.
- Agustyn, I. N. (2022). Dampak media sosial (Tik-Tok) terhadap karakter sopan santun siswa kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4).
- Apriansyah, A., Handayani, T., & Rusdi, A. (2024). Peran guru pendidikan agama Islam dalam menghadapi dampak sosial media terhadap akhlak siswa di SD Muhammadiyah 18 Palembang. *Jurnal Genta Mulia*, 15(1).
- Bimo Walgito, B. W. (2004). *Pengantar psikologi umum*.
- Carr, C. T., & Hayes, R. A. (2015). Social media: Defining, developing, and divining. *Atlantic Journal of Communication*, 23(1), 46–65.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2).
- Fajar, M., & Machmud, H. (2020). Penggunaan media sosial di kalangan siswa sekolah dasar. *Diniyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1).
- Geurts, S. M., Koning, I. M., Vossen, H., & Van den Eijnden, R. J. (2022). A qualitative study on children's digital media use and parents' self-interest. *Journal of Child and Family Studies*, 1–12.
- Herath, H. M. W. M. (2020). Impact of TikTok on university students' academic achievements: A case study of Uva Wellasa University of Sri Lanka. *The American Journal of Humanities and Social Sciences Research*, 3(6).
- Karman, K. (2012). Pola penggunaan media digital di kalangan anak dan remaja (kasus di Kota Jayapura Provinsi Papua). *Jurnal Penelitian Pos dan Informatika*, 2(1), 35–50.
- Karunia, H., Ashri, N., & Irwansyah, I. (2021). Fenomena penggunaan media sosial: Studi pada teori uses and gratification. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1).
- Lometti, G. E., Reeves, B., & Bybee, C. R. (1977). Investigating the assumptions of uses and gratifications research. *Communication Research*, 4(3).
- Mandiberg, M. (Ed.). (2012). *The social media reader*. NYU Press.
- Rahmani, T. (2016). Penggunaan media sosial sebagai penguasaan dasar-dasar fotografi ponsel (studi

deskriptif kualitatif pada akun Instagram @kofipon) (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta).

Rahmawati, D., Kurnia, W., Rahima, D., Amri, U., Fadillah, S., & Agustia, N. R. (2024). Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran. *Jurnal Studi Multidisipliner*, 8(6).

Ramadhani, M. (2024). Analisis penggunaan media sosial TikTok di kalangan mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar di Universitas Riau.

Wiwik, S., & Wahyudi, T. S. (2022). Analisis (deskriptif kuantitatif) motivasi belajar siswa dengan model learning di masa pandemi COVID-19. *Kadikma*, 13(1).