PROSIDING | SEMBIONA 2026
Seminar Nasional Bimbingan Konseling Undana
DOI: https://doi.org/10.24036/XXXXX
Kupang, 5 Oktober 2026

Simulasi Interaktif Pengambilan Keputusan Bermedia Sosial Berbasis *Peer Facilitation* pada Siswa Jurnalistik MTsN 2 Tegal

Nilna Aula Niswah[1]
[1] MTsN 2 Tegal, Kab.Tegal, (nilnaaulaniswah11@gmail.com)

Abstrak
Penggunaan media sosial pada remaja menuntut kemampuan mempertimbangkan konsekuensi sebelum berkomentar, membagikan, atau mempublikasikan konten, terutama bagi siswa ekstrakurikuler jurnalistik yang aktif dalam kegiatan publikasi. Penelitian ini bertujuan menganalisis perubahan kemampuan pengambilan keputusan bermedia sosial melalui simulasi interaktif berbasis peer facilitation pada siswa Jurnalistik MTs Negeri 2 Tegal. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental pretest-posttest yang melibatkan 20 siswa, masing-masing 10 siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh simulasi interaktif berbasis peer facilitation, sedangkan kelompok kontrol memperoleh bimbingan kelompok melalui diskusi teman sebaya. Kemampuan pengambilan keputusan bermedia sosial diukur menggunakan skala 28 item dengan reliabilitas Alpha Cronbach sebesar 0,931. Data dianalisis menggunakan paired sample t-test dan independent sample t-test. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada kedua kelompok ($p < 0,05$), tetapi tidak terdapat perbedaan signifikan pada skor posttest antarkelompok ($p = 0,193$). Temuan menunjukkan bahwa simulasi interaktif berbasis peer facilitation dapat menjadi alternatif penguatan kemampuan pengambilan keputusan bermedia sosial, meskipun belum terbukti lebih unggul dibandingkan diskusi teman sebaya.

Kata Kunci: *Simulasi Interaktif, Pengambilan Keputusan, Media Sosial, Peer Facilitation*

How to Cite: Niswah, Nilna Aula (2026). Simulasi Interaktif Pengambilan Keputusan Bermedia Sosial Berbasis Teman Sebaya pada Siswa Jurnalistik MTsN 2 Tegal. *Prosiding SEMBIONA* (pp. XX–XX). Kupang: Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana. DOI: https://doi.org/10.24036/XXXXX

This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author and BK FKIP, Universitas Nusa Cendana.

DOI: https://doi.org/10.24036/XXXXX

PENDAHULUAN

Harahap et al. dalam Taib, dkk (2024) menyatakan bahwa media sosial merupakan *platform* populer di kalangan remaja Indonesia untuk berkomunikasi, mengekspresikan diri, dan mengakses informasi lebih cepat. Taib, dkk (2024) mengatakan lebih dari 60% populasi di Indonesia menggunakan media sosial setiap hari dan sebagian penggunanya berasal dari kelompok remaja. Masa remaja merupakan masa pencarian identitas sehingga menjadikan mereka labil, emosional, ceroboh, dan sering membuat keputusan yang kurang tepat (Amaliyah, dkk.,2022). Remaja cenderung mudah sakit hati dan rentan menjadi korban *cyberbullying* saat menggunakan media sosial. Hal ini diperkuat dengan penelitian Tiggemann & Slatter dalam Firdausi (2024) bahwa remaja yang sering menggunakan media sosial merasa buruk tentang penampilan fisik mereka. Selain itu, ketidakstabilan remaja dalam mengambil keputusan membuat mereka sering tidak memikirkan dampak postingan atau komentar yang mereka ungkapkan ketika bermedia sosial.

Kurangnya kemampuan remaja dalam mengambil keputusan dalam bermedia sosial membawa dampak yang cukup besar. Beberapa kasus pernah terjadi di Tegal. Pada tahun 2024 terjadi *cyberbullying* pada siswi SMP di Tegal hingga orang tua korban melaporkan pelaku ke polisi. Penyebabnya adalah saling sindir hingga korban tersinggung (Setiadi, 2024). Tahun 2025 lalu, 2 remaja di Tegal meninggal dunia akibat tenggelam di sungai. Kejadian tersebut diakibatkan mereka yang akan membuat konten melompat dari jembatan tetapi tidak bisa berenang (Suripto, 2025). Berdasarkan kasus tersebut, kemampuan pengambilan keputusan bermedia sosial menjadi penting bagi remaja untuk mencegah hal yang kurang baik.

Hasil observasi pada seluruh ekstrakurikuler yang ada di MTs Negeri 2 Tegal didapatkan bahwa jurnalistik merupakan ekstrakurikuler yang paling sering memanfaatkan media sosial untuk publikasi. Sesuai dengan catatan pengamatan, tim menjalankan studi pendahuluan dengan menyebarkan skala kemampuan pengambilan keputusan bermedia sosial pada siswa anggota jurnalistik dari kelas VIII dan IX.

Hasilnya menunjukkan tingkat pengambilan keputusan bermedia sosial lebih banyak yang berada pada kategori sedang. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa masih belum memiliki kemampuan yang optimal dalam mempertimbangkan dampak sebelum membuat keputusan dalam bermedia sosial. Sedangkan kemampuan pengambilan keputusan bermedia sosial itu sangat penting bagi anggota siswa jurnalistik. Maka dari itu, perlu upaya untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Penggunaan simulasi interaktif yang didampingi teman sebaya dianggap lebih mudah diterima siswa karena terkesan seperti belajar sambil bermain tanpa menggurui. Siregar (2025) dan Cumaeti (2024) membuktikan bahwa penggunaan simulasi interaktif berbasis *peer facilitation* terbukti berpengaruh signifikan terhadap proses belajar. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini mengembangkan SIMPEL-MAYA, sebuah simulasi interaktif yang memanfaatkan *Canva AI*. Melalui simulasi ini, siswa dihadapkan pada berbagai situasi nyata yang berkaitan dengan aktivitas bermedia sosial sehingga mereka dapat berlatih mempertimbangkan pilihan dan dampak dari setiap keputusan yang diambil. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan bermedia sosial khususnya pada siswa ekstrakurikuler jurnalistik di MTs Negeri 2 Tegal.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen. Terdapat 2 jenis kelompok dalam penelitian ini, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi simulasi interaktif berbasis *peer facilitation*, sedangkan kelompok kontrol diberi layanan bimbingan kelompok sebaya tanpa simulasi interaktif.

Sumber Data

Sumber data primer penelitian ini berupa hasil analisis dari *pre-test* dan *post-test* 2 kelompok, hasil observasi, serta hasil wawancara. Sedangkan data sekunder didapat dari artikel, jurnal, buku, dan lainnya. Alat serta bahan yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu: laptop/*Handphone* dan LCD proyektor.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi sebagai studi pendahuluan. Adapun *pre-test* dan *post-test* dikumpulkan dengan skala psikologis yang dikembangkan sendiri berdasarkan skala kemampuan pengambilan keputusan bermedia sosial menurut Mincemoyer & Perkins (2003). Item pernyataan yang dikembangkan akan diuji validitas dan reliabilitasnya pada 30 siswa kelas VIII dan kelas IX yang dipilih secara acak di MTs Negeri 2 Tegal.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini memanfaatkan 3 cara, yaitu: 1) Analisis Deskriptif untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam mengambil keputusan bermedia sosial; 2) *Uji Paired Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* masing-masing kelompok; 3) *Uji Independent Sample T-Test* untuk menganalisis perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas Skala Kemampuan Pengambilan Keputusan Bermedia Sosial

Pengujian Skala kemampuan pengambilan Keputusan bermedia sosial dibagikan kepada 30 siswa yang terdiri dari perwakilan siswa kelas 8 dan kelas 9 dengan cara *random sampling*. Taraf signifikansi kesalahan dalam penelitian ini sebesar 5% dengan R tabel 0.312. Analisis tersebut dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26. Dari 28 item pernyataan skala yang dibuat menunjukan valid.

b. Uji Reliabilitas Skala Kemampuan Pengambilan Keputusan Bermedia Sosial

Menurut E. Purwanto (2016) Reliabilitas didefinisikan sebagai skor yang dapat digunakan secara konsisten. Realibilitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26 menggunakan rumus *alpha cronbach.* Priyastama (2017) memaparkan bahwa instrumen suatu penelitian reliabel apabila nilai *alpha cronbach* > 0.6. Sebaliknya, instrumen tidak dapat dikatakan reliabel apabila nilai *alpha cronbach* < 0.6. Uji realibilitas skala kemampuan pengambilan keputusan bermedia sosial dilakukan pada 28 item pernyataan yang telah dinyatakan valid. Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26 menggunakan rumus *Alpha Cronbach.* Hasilnya menunjukkan bahwa reliabilitas skala kemampuan pengambilan keputusan bermedia sosial adalah 0.931. Angka tersebut melebihi 0.6, maka skala kemampuan pengambilan keputusan dinyatakan *reliable*.

2. Hasil Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dan analisis data lebih lanjut, dilakukan uji prasyarat untuk memastikan bahwa data hasil penyebaran instrumen sudah memenuhi asumsi dasar pengolah data kuantitatif. Uji prasyarat yang dilakukan meliputi, Uji Normalitas dan Uji Homogenitas terhadap instrumen skala penelitian yang berupa 28 item pernyataan. Instrumen ini disebarkan ke 20 siswa ekstrakurikuler jurnalistik di MTs Negeri 2 Tegal dari kelas 8 dan 9 yang dipilih secara *random sampling*.

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan metode uji *Saphiro Wilk* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi data penelitian ini normal karena nilai signifikansi >0.05. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel.1 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	.166	10	.200*	.946	10	.619
Post test Kontrol	.226	10	.161	.889	10	.165
Pretest Eksperimen	.136	10	.200*	.957	10	.748
Posttest Eksperimen	.149	10	.200*	.918	10	.342

b. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data memiliki varian yang sama atau tidak. Jika nilai signifikansi (Sig. atau p-value) > 0,05, maka varians antar kelompok data adalah homogen. Jika nilai signifikansi (Sig. atau p-value) < 0,05, maka varians antar kelompok data tidak homogen. metode uji menggunakan Uji Levene berbantuan SPSS. Hasilnya menunjukkan varians antar kelompok data adalah homogen. Adapun hasil uji homogenitas terlampir dalam tabel.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	2.204	1	18	.155
	Based on Median	1.948	1	18	.180
	Based on Median and with adjusted df	1.948	1	17.535	.180
	Based on trimmed mean	2.198	1	18	.156

3. Uji Hipotesis

a. Hasil Analisis *Paired Sample T-Test*

Berdasarkan hasil pengisian instrument dari kelompok kontrol yang terdiri dari 10 siswa jurnalistik, dilakukan perhitungan untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah diterapkannya bimbingan teman sebaya. Adapun hasilnya, menunjukan bahwa nilai signifikansi 0. 00. Artinya < 0.05. Hasil tersebut menujukan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan sebelum dan sesudah bimbingan teman sebaya

diterapkan. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil *Paired Sample T-Test* Kelompok Kontrol

		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PretestKontrol - PosttestKontrol	-19.900	10.386	3.284	-27.330	-12.470	-6.059	9	.000

Berdasarkan hasil pengisian instrument dari kelompok eksperimen yang terdiri dari 10 siswa jurnalistik, dilakukan perhitungan untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah diterapkannya simulasi interaktif berbasis teman sebaya. Adapun hasilnya, menunjukan bahwa nilai signifikansi 0. 00. Artinya < 0. 05. Hasil tersebut menujukan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan sebelum dan sesudah bimbingan teman sebaya diterapkan. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Hasil *Paired Sample T-Test* Kelompok Eksperimen

		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PretestEksperimen - PosttestEksperimen	-25.300	7.528	2.381	-30.686	-19.914	-10.627	9	.000

a. Hasil Analisis *Independent Sample T-test*

Berdasarkan hasil pengisian instrument dari kelompok control yang terdiri dari 10 siswa jurnalistik, dilakukan perhitungan untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah diterapkannya bimbingan teman sebaya. Adapun hasilnya, menunjukan bahwa nilai signifikansi 0. .193. Artinya > 0. 05 hasil tersebut menujukan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah bimbingan.

Tabel 5. Hasil Analisis *Independent Sample T-Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	2.204	.155	-1.353	18	.193	-4.600	3.401	-11.745	2.545
	Equal variances not assumed			-1.353	16.579	.194	-4.600	3.401	-11.789	2.589

Pembahasan

Penelitian ini menguji efektivitas simulasi interaktif berbasis *Canva AI* yang dipadukan dengan *peer facilitation* terhadap peningkatan kemampuan pengambilan keputusan bermedia sosial pada siswa ekstrakurikuler jurnalistik di MTs Negeri 2 Tegal. Secara konseptual, kemampuan pengambilan keputusan didefinisikan sebagai proses intelektual yang mengarahkan seseorang untuk memberikan respons terhadap suatu situasi atau permasalahan melalui pemilihan satu alternatif dari beberapa pilihan yang tersedia (Mincemoyer & Perkins, 2003). Dalam konteks aktivitas digital, definisi operasional kemampuan pengambilan keputusan bermedia sosial menitikberatkan pada kemampuan individu dalam menggunakan proses berpikir secara sistematis untuk merespons informasi, situasi, atau permasalahan yang muncul di media sosial dengan mempertimbangkan berbagai alternatif, risiko, konsekuensi, serta memilih tindakan yang paling tepat. Sebelum berjalannya intervensi, rata-rata kemampuan siswa berada pada kategori sedang. Kondisi ini mencerminkan dinamika psikologis remaja usia pertengahan yang cenderung impulsif, mudah terpengaruh tren *clickbait*, dan belum secara sistematis mempertimbangkan dampak unggahan atau komentar mereka di ruang publik digital.

Penerapan intervensi berbasis teman sebaya, baik melalui simulasi interaktif maupun diskusi kelompok, terbukti secara signifikan meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan bermedia sosial pada siswa. Hasil ini sejalan dengan temuan Sahi

et al. (2023) mengenai *peer facilitation of emotion regulation*, yang mengonfirmasi bahwa umpan balik dan interaksi teman sebaya sangat efektif dalam mengasah regulasi emosi serta proses pertimbangan keputusan remaja. Peningkatan keterampilan berpikir kritis ini juga mendukung studi Listiana et al. (2024) dan Nurilah (2023) yang menunjukkan bahwa integrasi simulasi interaktif dan bimbingan sebaya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk mengevaluasi dampak perilaku digital.

Namun demikian, hasil uji *Independent Sample T-test* menunjukkan tidak adanya perbedaan signifikan pada skor akhir antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (p = 0.193$). Fenomena ini mengindikasikan bahwa keterlibatan fasilitator sebaya (*peer facilitation*) itu sendiri merupakan faktor determinan utama yang menggerakkan perubahan positif pola pikir remaja. Sebagaimana dijelaskan oleh Child Trends (2026), pengaruh sosial yang positif dari rekan sebaya memiliki daya dorong psikososial yang sangat kuat dalam membentuk pengambilan keputusan yang bertanggung jawab, sehingga penambahan media digital Canva AI pada kelompok eksperimen berfungsi sebagai penguat tanpa menghilangkan efektivitas metode diskusi tatap muka.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji *Paired sample T-test*, penggunaan simulasi interaktif dan diskusi berbasis teman sebaya pada dua kelompok terbukti efektif meningkatkan kemampuan pengambilan Keputusan Keputusan dalam bermedia sosial pada siswa ekstrakurikuler jurnalistik. Meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan, hasil analisis *Independent Sample T-Test* menunjukan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan modul simulasi interaktif dalam penelitian ini belum memberikan keunggulan yang lebih optimal dibandingkan metode bimbingan diskusi keunggulan yang jauh lebih optimal dibandingkan metode bimbingan diskusi dengan teman sebaya. Peneliti mengasumsikan terdapat faktor-faktor lain yang memengaruhi hasil tersebut dan perlu dikaji lebih lanjut. Secara keseluruhan, meskipun simulasi interaktif berbasis *peer facilitation* berhasil meningkatkan kemampuan siswa, bimbingan teman sebaya secara umum (tanpa modul simulasi) sudah cukup memberikan dampak positif yang signifikan pada siswa jurnalistik di MTs Negeri 2 Tegal.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini didanai oleh MTs Negeri 2 Tegal tahun 2026. Penulis menyampaikan terima kasih kepada Ibu Laely Suryaningsih, S.Pd., yang telah membantu membimbing 2 siswa MTs Negeri 2 Tegal untuk menjadi *peer facilitator* dalam penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Syahinaz Agwa Hasna Adiba dan Queensha Azkadina Gefanda yang sudah menjadi fasilitator dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Amaliyah, H., Fitriani, W., & Yeni, P. (2022). Dampak Shopaholic Terhadap Pengurangan Stress di Kalangan Remaja. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, *3*(2), 133.

Apriliana, I. P. A., Abel, R. M., Siagian, F. R. D., Wijaya, I. N. W. E., Ratu, K. T. R., Devi, R. A., & Lima, S. S. (2023). Generasi Milenial Cakap Digital; Penyuluhan Dan Pendampingan Remaja Di Kelurahan Bakunase Nusa Tenggara Timur. *Kelimutu Journal of Community Service*, *3*(2), 30-36.

Assan, M. C. S., Keraf, M. A., Uda, P. A., & Apriliana, I. P. A. (2024). Pengaruh Cyberbullying di Media Sosial Terhadap Kepercayaan Diri Remaja Akhir di Kota Kupang. *Jurnal Bimbingan Konseling Flobamora*, *2*(2).

Child Trends**.** (2026). *Harnessing Positive Peer Influence to Reduce Substance Use and Promote Healthy Decision Making in Adolescence*. Child Trends Research Publication.

Cumaeti, M. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui teknik bimbingan teman sebaya pada siswa kelas VII G SMP Negeri 1 Lembang. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi 4(1): 70-80*

Damayanti, A., & Khasanah, N. (2025). Pengaruh media sosial terhadap sosialisasi remaja di era digital. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *2*(2).

Firdausi, Areefa Aliya. 2024. Pengaruh Media sosial terhadap kesehatan mental remaja. https://psikologi.unair.ac.id/pengaruh-media-sosial-terhadap-kesehatan-mental-remaja/

Listiana, M., Herlinawati, M., & Supyadi, M. R. (2024). Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi animasi dan simulasi interaktif pada pembelajaran IPAS. *Jurnal Lensa Pendas*, *9*(1), 29-35.

Mincemoyer, C. C., & Perkins, D. F. (2003). Assessing decision-making skills of youth. In The Forum for Family and Consumer Issues (Vol. 8, No. 1, pp. 1-9).

Nurilah, I. (2023). Penerapan metode simulasi dan peer teaching untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran praktik bertelepon. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran 3(3): 182-193.*

Puling, H., Manilang, E., & Lawalata, M. (2024). Logika dan berpikir kritis: Hubungan dan dampak dalam pengambilan keputusan. *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama dan Filsafat*, *2*(2), 164-173.

Sahi, R. S., Eisenberger, N. I., & Silvers, J. A. (2023). Peer facilitation of emotion regulation in adolescence. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 61, 101250.

Setiadi, Tresno. 2024. Buntuk Video Viral Perundungan Siswi SMP di Tegal, Orangtua Korban Lapor Polisi. https://regional.kompas.com/read/2024/05/21/180929678/bunt ut-video-viral-perundungan-siswi-smp-di-tegal-orangtua-korban-lapor

Siregar, H. T. Efektivitas Interprofessional Education Berbasis Simulasi dalam Meningkatkan Kompetensi Kolaboratif Mahasiswa Kesehatan: Systematic Literature Review.

Suripto, Imam. 2025. 2 Remaja Tenggelam Saat Bikin Konten Lompat dari Jembatan Sungai Gung Tegal. https://www.detik.com/jateng/berita/d-8164788/2-remaja-tenggelam-saat-bikin-konten-lompat-dari-jembatan-sungai-gung-tegal

Taib, Z., Septriawan, R., & Rozi, F. (2024). Media sosial berpengaruh pada perubahan perilaku sosial remaja kota medan di era digital. *Jurnal Multidisiplin Sosial dan Humaniora*, *1*(2), 84-102.

Priyastama, R. (2017). Buku Sakti Kuasai SPSS Pengolahan Data dan Analisis Data. Start Up.

Purwanto, E. (2016). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Pustaka Pelajar.