

PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Rizal Arizaldy Ramly¹, Sadriana Ayu²

Universitas Pejuang Republik Indonesia¹, Universitas Muhammadiyah Makassar²

Abstrak: Penelitian ini diharapkan dapat memutuskan dampak penggunaan media sosial terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 16 Makassar. Penelitian Kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah metode studi telaah literatur. dokumentasi salah satu informasi hasil belajar siswa menggabungkan nilai tes siswa berdasarkan Norma Publik. tes kambuh dasar yang digunakan dalam pemeriksaan informasi ulasan ini. Penelitian menunjukkan bahwa ada dampak besar dalam pemanfaatan sosial media terhadap hasil belajar yang kurang baik. Dari konsekuensi eksplorasi primer yang dipimpin oleh peneliti mendapatkan hasil yang menyatakan bahwa pemanfaatan media sosial dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu, terdapat banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Bagian ini dapat muncul dari perspektif eksternal dan dalam pemanfaatan media sosial. Fakta yang mempengaruhi hasil belajar siswa membuat sosial medial menjadi variabel eksternal. Belum banyak siswa yang sering memanfaatkan sosial media, membuat hasil belajar menjadi menarik dan hasil belajar menurun.

Kata Kunci: Media Sosial, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Sosial media adalah media di web yang memungkinkan klien untuk memperkenalkan diri dan bergaul, berpartisipasi, berbagi, berbicara dengan klien yang berbeda, dan Menyusun sekuritas sosial virtual (Hanafi, 2016). Menurut Chris Brogan (2010: 11) mencirikan media berbasis web sebagai berikut: “*social media is a new set of communication and collaboration tools that enable many types of interactions that were previously not available to the common person*” (sosial media adalah beberapa pengaturan korespondensi lain dan gadget pengerahan tenaga yang terdiri yang memiliki berbagai jenis asosiasi yang tidak dapat dijangkau oleh orang biasa). Program persiapan yang sukses tidak dapat diisolasi dari efek bagian yang berbeda, salah satunya adalah keterbukaan kantor dan struktur yang memadai. Kantor dan sistem yang ramah akan menjunjung tinggi perbaikan dan kemajuan dalam siklus siswa sesuai dengan tujuan pendidikan. Daryanto (2012: 6). “mengungkapkan bahwa siklus pembelajaran merupakan interaksi korespondensi

dan terjadi dalam suatu kerangka kerja, sehingga media pembelajaran melibatkan situasi yang signifikan sebagai segmen kerangka pembelajaran”

Kemajuan kreatif dalam inovasi adalah keajaiban kualitas unik yang tak terbantahkan dan telah berubah menjadi prasyarat yang signifikan bagi budaya saat ini. Kemajuan informasi selama masa modernisasi dan globalisasi mengambil bagian penting di berbagai bidang. Salah satunya di bidang pelatihan. Proses pembelajaran atau persiapan dalam domain pelatihan semakin mengalami perbaikan atau perubahan, untuk mendukung sekolah ini sehingga individu-individu di Indonesia dapat bersaing dan memiliki keputusan untuk menghadapi perubahan yang terjadi mulai sekarang.

Saat ini media paling signifikan dan memiliki organisasi terluas adalah media sosial, yang menghubungkan satu teknologi ke teknologi lainnya. Memanfaatkan web saat ini sangatlah sederhana dan dapat dijangkau dengan cepat oleh siapapun, dimanapun, kapanpun tanpa dibatasi oleh kenyataan (Ananda, 2018). misalnya, saat ini hampir semua perangkat khususnya, seperti ponsel sekarang memiliki aplikasi yang membuatnya lebih mudah untuk digunakan berkendara di sosial media. kemajuan inovatif ini telah mendorong munculnya berbagai media local, seperti Facebook, Twitter, Youtube, Instagram, dan lainnya. banyaknya dan luasnya media berbasis web membuat klien media berbasis web mempertimbangkan untuk menggunakannya tidak hanya mentransfer foto, mengunduh film, memperbaharui status, dan lainnya. namun individu yang ingin memanfaatkan media berbasis web mencoba membuat situs yang dapat dimanfaatkan. untuk bisnis online, pelatihan hingga sampai melakukan kesalahan. (Esto dkk., 2019).

Sosial media tidak hanya digunakan sebagai alat korespondensi dan kerjasama, tetapi juga sebagai alat artikulasi diri dan self-marking (Andreas et al, 2010). Di samping kemajuan inovatif, ada banyak media yang dapat digunakan masyarakat untuk digunakan sebagai metode korespondensi, seperti halnya sosial media, yang digabungkan untuk menawarkan pesan kepada banyak klien media berbasis web itu sendiri, khususnya sebagai berita (data), gambar (foto) , dan antarmuka. video. (Susilowati, 2018) Salah satu media berbasis web yang banyak

dimanfaatkan oleh para pelajar saat ini adalah sosial media. Sosial media adalah media yang khas, media ini adalah media elektronik yang harus dilihat atau didengar. Ada begitu banyak klien hiburan online ini, terutama siswa. Siswa suka memanfaatkan hiburan online ini mengingat fakta bahwa bagi mereka media elektronik ini dapat terhubung dengan mereka ketika mereka menemui jalan buntu. Kehadiran hiburan online memberikan hiburan kepada semua orang untuk mengurangi kelelahan atau kelemahan. Mereka bisa tertawa riang saat menggunakan media elektronik. Satu hal yang membuat mereka tertawa dengan semangat adalah hiburan online. Mengapa demikian? Karena melalui hiburan virtual, semua orang, terutama siswa, dapat melihat berbagai akun dengan berbagai macam verbalisasi melodi.

Pra-penelitian yang telah selesai oleh pembuatnya, pembuat mengoordinasikan pertemuan dengan beberapa siswa tentang hiburan virtual, . Dalam pertemuan itu, penulis eksposisi mengemukakan beberapa masalah seputar hiburan virtual . Banyak dari mereka adalah sosial media sebagai kebutuhan, Selain itu, beberapa di antaranya menggunakan media elektronik hingga saat ini. Terlebih lagi, beberapa telah berhenti melibatkan sosial media karena banyak faktor. Salah satu siswa yang menggunakan hiburan online, juga mengatakan bahwa media elektronik ini benar-benar menarik perhatian mereka dengan banyaknya akun dari desain yang berbeda. Mengenai siswa yang saat ini menikmati tidak dimanfaatkan mengatakan bahwa sosial media membuat mereka mengabaikan konsentrasi pada waktu. Juga, masih banyak yang memanfaatkan Hiburan Virtual, jadi sosial media ini adalah salah satu pengalihan mereka ke kelelahan yang mereka rasakan.

Banyak guru di sekolah ahli telah melihat bahwa banyak siswa secara teratur menggunakan aplikasi sosial media ini dan menjadikannya kecenderungan sehingga mereka mengabaikan untuk belajar. Selain itu, hal di atas membuatnya mendasar bagi para ahli untuk mengukur hasil pembelajaran siswa dengan melihat apakah hasil akhir atau nilai terakhir dari hasil pembelajaran mereka dipengaruhi oleh sosial media yang mereka gunakan. Sementara itu, penjelasan dari beberapa pendidik di sekolah menemukan bahwa banyaknya siswa yang secara konsisten memanfaatkan sosial media membuat mereka lamban dalam merenung. Bagi para

pendidik, itu sangat mempengaruhi ingatan mereka tentang pembelajaran yang telah terjadi. Karena di dalam sistem pembelajaran di sekolah mereka harus memiliki pilihan untuk lebih mengembangkan hasil pembelajaran yang mereka capai menjelang akhir. Hasil belajar adalah hasil akhir yang dilihat melalui suatu siklus pembelajaran. Sementara koneksi belajar bergabung dengan pemanfaatan hiburan virtual, ini sangat menyimpang dari siklus pembelajaran. Jadi hasil yang diperoleh oleh siswa tidak besar.

Van Dijk mengindikasikan (dalam Nasrullah 2015: 11) mengungkapkan bahwa media berbasis web merupakan media panggung yang berpusat pada keberadaan klien yang bekerja dengannya dalam latihan atau upaya yang terkoordinasi. Karenanya, media berbasis web dapat dipandang sebagai mediaonline (fasilitator) yang memperkuat hubungan antar klien hanya sebagai ikatan sosial. Menurut Nasrullah (2015: 13) sosial media adalah media di web yang memungkinkan menyapa dirinya sendiri atau A, untuk bekerja sama, berbagi, berbicara dengan klien yang berbeda untuk membentuk jaminan sosial virtual.

Nurainiyah mengindikasikan (2018: 221) yang mencirikan sosial media secara kolektif berupa web yang menyusun aplikasi-aplikasi yang terbentuk berkenaan dengan pembentukan sistem kepercayaan dan inovasi Web, serta yang mendukung dan memperdagangkan konten yang dibuat klien. Menurut Yulita (2014: 4) Organisasi kemasyarakatan atau yang sering disebut sebagai media berbasis web adalah rancangan sosial yang terdiri dari komponen individu atau berwibawa. Organisasi ini menunjukkan tata krama yang mereka identifikasi dengan hubungan sosial, dari individu yang dikenal setiap hari hingga keluarganya. Selain itu, menurut Syam (2016: 9) media berbasis web adalah substansi online yang dibuat dengan inovasi yang tersedia dan terkoordinasi secara efektif.

Sehingga secara umum akan terlihat bahwa media elektronik adalah media atau fasilitator berbasis web yang saling menghubungkan klien satu sama lain dari jarak yang jauh. Di mana di dalamnya ada berbagai macam tujuan yang ditentukan sangat berharga untuk membuatnya lebih mudah bagi orang untuk bekerja di berbagai bidang dan tanpa jera dapat menyampaikan pertimbangan mereka. Jadi tidak diragukan lagi bahwa media elektronik juga dapat digunakan sebagai

kehadiran klien untuk bekerja dengan pengakuan yang dibantu oleh berbagai aplikasi melalui media online, misalnya halaman web yang dapat mencari materi yang lebih luas sebagai tempat untuk berkumpul di web. untuk diskusi antara rekanan menjelang paket atau strategi untuk koneksi sosial. Untuk siswa dalam afiliasi, persekutuan, berbagi data, pertimbangan perdagangan dari siswa ke siswa lain untuk memiliki kontak jarak jauh langsung dengan teman-teman menggunakan inovasi, untuk menjadi ponsel khusus yang sederhana dan terkoordinasi. (Marini, 2019).

Dimiyati dan Mudjiono (2013: 7) pembelajaran merupakan aktivitas dan perilaku siswa yang rumit. Sebagai sebuah kegiatan, mencari tahu bagaimana hanya melayani siswa sebenarnya merupakan penentu pelaksanaan atau bukan siklus belajar. Menurut Slameto (2015: 2) belajar adalah siklus yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan perubahan yang sama sekali baru dalam tingkah laku karena keterlibatannya sendiri dengan kolaborasi dengan keadaannya saat ini. Menurut Sudjana (2017: 2) pembelajaran adalah suatu siklus yang memuat tiga komponen yang dapat dikenali, khususnya tujuan eksplisit (instruksional), pengalaman (interaksi) mendidik dan pembelajaran, dan hasil belajar.

Menurut Kung keat (2016) found that Facebook could distract students, especially when the learning tasks are deemed less important. A similar sentiment was shared by Junco (2012). The popularity of social media usage among students for academic activities and its relation to negative implications on academic performance implies that a vacuum exists in current knowledge about how social media is perceived and used by students and academics.

Sebuah aplikasi yang memberikan peningkatan yang mencengangkan dan menarik yang tanpa diragukan lagi dapat dimanfaatkan oleh klien aplikasi ini untuk membuat akun pendek keren yang dapat menarik pertimbangan banyak orang yang melihatnya. Aplikasi ini adalah asosiasi relasional dan panggung video musik Tiongkok yang berangkat pada September 2016. Aplikasi ini adalah aplikasi pembuatan video singkat dengan bantuan musik, yang sampai sekarang disadari oleh banyak orang termasuk orang dewasa dan anak di bawah umur. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang juga dapat melihat akun pendek dengan berbagai

penjelasan dari setiap pembuatnya. Demikian juga, aplikasi klien ini juga dapat digunakan untuk akun klien lain, misalnya, membuat akun dengan musik goyangan dua jari yang juga dibuat oleh banyak orang. Selain itu, akun juga dibuat oleh anak-anak di bawah waktu siswa yang tidak mengetahui pentingnya akun ini.

W. Wundt, mengatakan pendapat Ahmadiyah tidak bisa hanya dilihat atau dilemahkan oleh individu sebagai getaran kepuasan atau kekecewaan namun harus terlihat dari berbagai ukuran. Jadi menurut W. Wundt, penggunaan pemanfaatan tidak dapat secara eksklusif dilihat dari pendapat, namun juga dari cara berperilaku. Dalam pemanfaatan aplikasi tick, sentimen semua orang sangat luar biasa, dengan keadaan satu sama lain juga baru. Jika ada sensasi yang hidup, perilakunya dalam membuat aplikasi juga dibandingkan dengan sentimennya, yang setara adalah kecemasannya. Ingat cara mereka berperilaku ketika mereka menggunakan aplikasi ini untuk menunjukkan kecenderungan klien.

Gerungan mengatakan kecenderungan adalah watak sedih seseorang terhadap pengalaman manusia, pengalaman ras atau budaya tertentu yang tidak sama dengan orang sepihak. Jadi seperti yang ditunjukkan oleh Gerungan, kecenderungan juga mempengaruhi pemanfaatan penggunaan. Karena, jika seseorang memiliki bias yang luar biasaketika menggunakan aplikasi, tidak ada kekurangan untuk menggunakan aplikasi ini. Namun, pada kenyataannya, menerima bias seseorang tidak memuaskan tentang pemanfaatan aplikasi, individu juga tidak akan mau menggunakan aplikasi.

Referensi kata besar yang diucapkan orang Indonesia adalah hasil yang telah dicapai (dari apa yang telah selesai, dilakukan, dll). Hasil belajar sebagian besar dihubungkan dengan bagian-bagian informasi sementara hasil belajar menggabungkan bagian-bagian dari membentuk sikap siswa.

Marsun dan Martaniah berpendapat bahwa hasil belajar adalah konsekuensi dari pembelajaran, atau setidaknya, seberapa banyak siswa yang menguasai poin yang diinstruksikan, yang diikuti oleh kesan pemenuhan bahwa mereka telah mencapai sesuatu yang terpuji.

Seperti yang dikemukakan Poerwodarminto, hasil adalah hasil yang dicapai, dilakukan, atau dicapai oleh individu. Sedangkan konsekuensi belajar mandiri

digambarkan sebagai hasil yang dicapai oleh siswa pada waktu tertentu dan mencatatnya dalam rapor.

Menurut Nasution, hasil belajar adalah idealisasi yang dicapai oleh orang-orang dalam berpikir, sentimen, dan tidak adanya istirahat. Hasil belajar yang sangat menggembirakan memenuhi tiga sudut pandang, khususnya mental, dekat dengan rumah, dan psikomotorik. Selain itu, Nasution juga mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan diri individu yang belajar, bukan hanya perubahan sejauh data, tetapi juga membentuk kapasitas, kecenderungan individu bagi individu yang belajar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif (Sugiono, P.D, 2014). Adapun yang dimaksud dengan pendekatan kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan Bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2007:6).

Efek samping dari informasi tersebut akan diperoleh dengan menggunakan pemeriksaan faktual, untuk menjadi terjemahan spesifik dan tujuan yang dibuat mengingat penyelidikan yang terukur untuk mengetahui seberapa besar dampak dalam pemanfaatan hiburan virtual terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 16 Makassar. Strategi pemanfaatan informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi review dari berbagai sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media cetak, media elektronik, dan media maju merupakan tiga media yang dapat menyampaikan data secara umum. Sementara itu, afiliasi media didukung karena korespondensi yang luas sebagai media canggih atau terhubung dengan hiburan online. Sosial Media adalah sejenis korespondensi data elektronik. Sosial media adalah program atau rencana kerja yang memungkinkan klien berdiskusi, berbagi data dan membuat konten web. sosial media mengambil berbagai struktur, di samping situs web, minatur jurnal web, wiki, tujuan interaksi antarpribadi, lokasi

berbagi foto, SMS, tujuan berbagai video, siaran digital, gadget, internet, dan banyak lagi (Akram dan Kumar, 2017: 147).

Secara konsisten di semua penjuru dunia klien web terus mengalami peningkatan, khususnya di Indonesia sendiri. Kuantitas klien web pada 2017 telah menghubungi 143,26 juta individu, identik dengan 54,68 persen dari total penduduk Indonesia. Jumlah ini menunjukkan peningkatan 10,56 juta individu dari hasil tinjauan pada 2016. Sepotong web klien berdasarkan orientasi seksual, terdiri dari 48,57% perempuan dan 51,43% laki-laki. (Siaran Pers KOMINFO, 19 Februari 2018).

Sosial media mempengaruhi orang, baik efek antagonis maupun positif. Akibat buruk dari pemanfaatan sosial media diisolasi menjadi 4, yaitu: 1) Kapasitas belajar dan ujian yang berkurang, 2) Sosialisasi yang kurang dengan iklim umum, 3) Mengganggu kesejahteraan, dan 4) Siswa menjadi apatis untuk belajar. Efek positif dari penggunaan media berbasis web meliputi: Socialing, atau yang biasa disebut dengan bersosialisasi (Akram & Kumar, 2017: 350). Sharing knowledge, dengan adanya media sosial secara tidak langsung akan memberikan kemudahan dan ke efektifan bagi siswa untuk berbagi ilmu pengetahuan (Akram & Kumar, 2017: 350). Updating oneself, melalui media sosial siswa dapat dengan mudah menemukan hal-hal yang baru seperti apa dan kapan hal itu terjadi (Akram & Kumar, 2017: 350). Learning from various sources, kemajuan teknologi komunikasi pada era saat ini memberikan kemudahan kepada individu untuk memperoleh pelajaran dari berbagai sumber, sehingga individu memiliki kesempatan untuk berkumpul atau bergabung dengan individu yang lain melalui perkumpulan yang mereka buat sendiri (Akram & Kumar, 2017: 350).

Hasil belajar merupakan tolak ukur dalam ukuran pembelajaran dan pembelajaran, yang secara konsisten digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah didapat. Hasil belajar kata terdiri dari dua suku kata, khususnya hasil dan pembelajaran. Hasil adalah hasil yang dicapai oleh siswa dengan minat pada latihan tertentu, untuk pembelajaran situasi ini (Azwar, 2015: 8).

Kemudian pembelajaran dapat diekspresikan sebagai siklus yang diselesaikan oleh siswa untuk mendapatkan perubahan sosial karena pertemuan mereka sendiri dalam komunikasi dengan iklim (Slameto, 2013: 2). Ada berbagai macam variabel yang mempengaruhi siswa dalam pembelajaran mereka. Berikut adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil siswa, khususnya: Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang, unsur-unsur tersebut terdiri dari variabel fisiologis (diidentifikasi dengan fisik) dan unsur mental (diidentifikasi dengan karakter) yang terdiri dari:

Wawasan atau pengetahuan pemahaman merupakan faktor mental utama dalam ukuran pembelajaran mahasiswa, karena menentukan sifat belajar mahasiswa (Baharudin dan Wahyuni, 2015: 25). Motivasi, merupakan pendorong utama bagi seseorang untuk memiliki energi atau solidaritas untuk mencapai sesuatu dengan kemauan (Annurahman, 2013: 114) Bunga, adalah kecenderungan abadi untuk fokus dan mengingat kembali beberapa latihan (Haq, 2018: 207). Sikap, adalah kesediaan dan kesiapan individu untuk mengakui atau memberhentikan suatu pasal, jika berimplikasi pada dirinya (Sudjana, 2008: 48). Bakat, adalah kemampuan individu yang merupakan salah satu bagian yang dibutuhkan dalam siklus belajar seseorang (Baharuddin dan Wahyuni, 2015: 31).

Variabel luar adalah faktor yang berasal dari luar orang tersebut. Faktor tersebut terdiri dari dua macam, yaitu: 1) Iklim sosial yang terdiri dari keluarga, sekolah dan lingkungan sekitar. Dari ketiga kondisi tersebut, iklim keluarga adalah yang terdekat. Strain keluarga, atribut orang tua, sosial ekonomi keluarga (luas rumah), keluarga pengurus, semua dapat mempengaruhi latihan belajar siswa (Baharuddin dan Wahyuni, 2015: 33) dan 2) Common habitat iklim non sosial, faktor instrumental, dan faktor belajar. Habitat asli adalah kondisi di sekitar rumah, seperti udara yang sejuk, cahaya yang tidak terlalu redup juga mempengaruhi latihan belajar siswa.

Tes ketrampilan merupakan sarana bagi tenaga pendidik yang direncanakan secara tersusun untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Contoh tes hasil belajar sangat berbeda, seperti tes harian, tes perkembangan, tes sumatif, dan lebih lanjut tes publik (Azwar, 2015: 9). Pengajar

memberikan tes untuk melihat apakah siswa memahami materi yang diberikan. Dengan mengetahui hasilnya, para pelajar diimbau untuk mempertimbangkan dengan lebih sungguh-sungguh. Untuk siswa yang menyadari betapa berharganya suatu hasil belajar akan memperluas kekuatan belajar mereka untuk mendapatkan hasil belajar yang melampaui hasil belajar yang baru-baru ini diketahui. (Haq, 2018: 205).

Menurut perspektif, hiburan online adalah media yang menampilkan berbagai akun yang kontras dengan berbagai macam musik, baik musik terkenal, musik Islami, musik DJ, maupun dangdut. Hiburan virtual ini dapat membuat siswa tunduk pada memainkannya sehingga membuat mereka menyingkat waktu ujian mereka di rumah.

Hiburan online juga dapat memenuhinya ketika mereka menggunakan media. Terutama ketika mereka menemui jalan buntu, terganggu dan bingung, maka, pada saat itu, mereka memainkan hiburan berbasis web tentang hal ini, sehingga mereka merasa bahwa sejumlah besar sentimen tidak pernah ada lagi. Jadi bisa dikatakan bahwa hiburan virtual ini bisa menjadi gangguan bagi siswa yang menggunakannya.

Beberapa siswa yang terlihat mengatakan bahwa hiburan online juga dapat merugikan mereka sebagai klien. Salah satunya mirip dengan standar, pada saat itu. Tidak adanya angka membuat mereka kesal sehubungan dengan bermain hiburan online dan sesudahnya tidak bisa. Sekitar saat itu, waktu membuat mereka tidak terhormat melakukan ini saat memutar video. Karena, jika Anda membuat atau memutar video sambil melakukan berbagai hal, video tersebut tidak terlalu dibuat dan menarik.

Akibatnya, penyelidikan ini menjadi konfirmasi bahwa siswa sangat fokus pada playhouse di ponsel mereka dengan membuat akun media elektronik, . Ini membuat mereka mengabaikan waktu peninjauan, selain mereka mengabaikan aktivitas yang diubah sehingga mereka hanya mengingat apa yang mereka mainkan.

Mengingat konsekuensi dari studi investigasi ini, pelajar harus memahami banyak bahwa dampak tersebut tidak berguna untuk latihan belajar mereka sehingga mempengaruhi hasil belajar mereka menjelang akhir.(Marini, .2019).

Konsentrat juga mendorong spesialis untuk memeriksa apakah realitas masa lalu merekomendasikan bahwa sosial media berdampak pada hasil pembelajaran yang kurang ajar. Demikian juga, tes ini sangat memahami sosial media apa yang mereka libatkan dalam hasil belajar mereka. Hal ini terutama ditunjukkan ketika waktu mereka digunakan untuk fokus pada hasil belajar yang luar biasa, hal ini benar-benar menyebabkan mereka menyerah pada hasil belajar mereka yang semakin berkurang. Sejalan dengan itu, penilaian ini juga membuat mereka sadar bahwa banyak waktu yang seharusnya mereka habiskan untuk merenung. Sehingga dikatakan bahwa sosial media mempengaruhi hasil belajar siswa di wali kelas, padahal sebenarnya tidak ada satu pun dari mereka yang berada di ruang review atau lingkungan sekolah.

SIMPULAN

Mengingat efek samping dari pemeriksaan dan percakapan, sangat mungkin dianggap bahwa: 1) Mengingat konsekuensi dari eksplorasi dan percakapan bahwa pemanfaatan hiburan berbasis web difokuskan pada 5 pointer yang dapat diurutkan sebagai besar, misalnya, jatah waktu untuk penggunaan hiburan virtual, Penjelasan di balik penggunaan hiburan berbasis web, Efek positif dari hiburan berbasis web, Konsekuensi buruk dari hiburan virtual, Jenis hiburan online.

Mengingat konsekuensi dari ulasan yang dipimpin oleh spesialis dalam ulasan ini, cenderung beralasan bahwa ada dampak yang sangat kritis antara hiburan berbasis web dan hasil pembelajaran di kelas siswa yang lebih muda. Hasil ini harus terlihat dari efek samping dari instrumen pendahuluan yang menyatakan bahwa hiburan online sangat mempengaruhi hasil belajar mereka di sekolah.

Akibatnya, eksplorasi ini juga merupakan bukti bahwa siswa menginvestasikan banyak energi di rumah bermain ponsel dengan membuat rekaman hiburan berbasis web. Selanjutnya, itu menyebabkan mereka mengabaikan kesempatan mereka untuk belajar, selain itu mereka gagal mengingat latihan yang berbeda sehingga mereka hanya mengingat apa yang mereka mainkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akram, W. & Kumar, R. (2017). A Study on Positive and Negative Effect of SocialMedia on Society. *ResearchGate: Journal*, 5(10), 347-350.
- Ananda, L. A. (2018). Memahami Eksistensi Manusia Melalui Media Komunikasi. *Jurnal Kawistara*.
- Arizaldy, R., & Alfadil, M. T. (2021). The Influence Of The Application Of Power Point Learning Media On Ict Learning Outcomes. *Jurnal Galeri Pendidikan*, 1(01).
- Ayu, S., & Rosli, M. S. B. (2020). Uji Reliabilitas Instrumen Penggunaan SPADA (Sistem Pembelajaran dalam Jaringan). *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 6(1), 145-155.
- Azwar, S. (2015). Tes Hasil: Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Hasil Belajar, Edisi II. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Bahrudin., & Wahyuni, E. N. (2015). Teori Belajar dan Pembelajaran. Cet I. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Chris Brogan .(2010). Social Media 101Tactic and Tips to Develop Your BusinessOnline. Cananda: wiley.
- Damyati & Mudjiyono.(2013). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Reneka Cipta.
- Daryanto.(2012). Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa.
- Hanafi, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Facebook Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Fisip Universitas Riau. *Jom Fisip*.
- Haq, A. Motivasi Belajar dalam Meraih Hasil. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 207.
- Khoiriyah, Thohari, Jazari. (2019). Pengaruh Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kota Malang. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Kung.(2017). Social Media Their Use in Learning: A Comperative Analysis Between Australia and Malaysia From the learners' Perspectives. *Australasian Journal of Educational Technology*, 33 (1) halaman 3.
- Marini, R.(2019). Pengaruh Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMPN 1 Gunung Sugih KAB. Lampung Tengah. UIN Lampung.
- Nasrullah Rulli. (2017). Media Sosial (Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sositokhnologi).(Bandung : Simbiosis Rekatama)
- Novatin. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP. FKIP UNTAN Pontianak.
- Ramly, R. A., & Ilham, I. (2022). Penggunaan Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp Negeri 2 Campalagian Polewali Mandar. *Jurnal Kependidikan Media*, 11(2), 65-74.
- Rosdakarya. Slameto. (2013). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, Edisi Revisi. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Siaran Pers (2018). Jumlah Pengguna Internet 2017 Meningkat, Kominfo akan Terus Lakukan Percepatan Pembangunan Broadband. Jakarta: Biro Humas, Kementrian Kominfo (Online).
- Sudjana.(2017). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilowati, Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Personal Branding di Instagram (studi deskriptif kualitatif pada akun @bowo_allpennliebe), *Jurnal Komunikasi*, 9(2)
- Esto, Daud, Ilyas. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Jurusan IPA SMAN I Talibura. *Jurnal Pendidikan Fisika*.