



The Influence of Social Media towards Students' Learning Results at Grade 7 MTSN 1 Kota Payakumbuh

Yenti Murni¹, Silfia Hanani², Zulfani Sesmiarni³, Dedi efendi, Eliwatis⁴
*yentimurni29@gmail.com

¹MTsN 1 Kota Payakumbuh, ^{1,2,3,4}UIN Syech Djamil Djambek Bukittinggi

Abstract

This study aims to determine the impact of social media use on the academic achievement of grade 7 MTsN 1 students in Payakumbuh City. Qualitative research was used in this study. The data collection technique of this study is the literature review method, which is to record one of the information about student academic achievement, combine student test scores based on students' initial tests, public standards are used to review the information in this review. Research shows that social media use has a significant impact on poor academic performance. Based on preliminary surveys conducted by researchers, the results suggest that the use of social networks can affect students' academic performance. In addition, many factors affect student learning outcomes. This section can emerge from an external point of view and in the use of social media. Events that affect student academic achievement make social media an external variable. Fewer students regularly use social networks, which makes learning outcomes interesting and learning outcomes decrease.

Keywords: Social Media

Pendahuluan

Media sosial adalah media berbasis web yang memungkinkan pelanggan untuk memperkenalkan diri dan bergaul, terlibat, berbagi, berbicara dengan klien yang berbeda dan organisasi jaminan sosial virtual (Hanafi, 2016). Menurut Chris Brogan (2010: 11) menjelaskan tentang media berbasis web sebagai berikut: "Jejaring sosial adalah seperangkat alat komunikasi dan kolaborasi baru yang memungkinkan banyak jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia untuk orang kebanyakan (orang biasa). Sebuah program persiapan yang sukses tidak dapat diisolasi dari dampak bagian yang berbeda, salah satunya adalah bagian pembukaan kantor dan struktur yang memadai.

Kantor dan sistem yang mudah digunakan akan membantu meningkatkan siklus belajar siswa dan kemajuan menuju tujuan pendidikan. Daryanto (2012: 6). "mengungkapkan bahwa siklus pembelajaran adalah interaksi yang sesuai dan terjadi dalam suatu konteks, sehingga media pembelajaran melibatkan situasi yang bermakna sebagai bagian dari konteks pembelajaran."

Kemajuan kreatif dalam inovasi adalah keajaiban kualitas unik yang tidak diragukan lagi dan telah menjadi prasyarat penting bagi budaya saat ini. Kemajuan informasi di era modernisasi dan globalisasi memegang peranan penting dalam berbagai bidang. Salah satunya dalam bidang pelatihan. Proses pembelajaran atau persiapan di bidang kepelatihan semakin ditingkatkan atau diubah, untuk mendukung sekolah ini agar individu-individu di Indonesia dapat bersaing dan mengambil keputusan untuk menghadapi menghadapi perubahan yang terjadi mulai sekarang.

Saat ini media yang paling penting dan organisasi yang paling luas adalah media sosial yang menghubungkan satu teknologi dengan teknologi lainnya. Penggunaan web saat ini sangat sederhana dan dapat diakses dengan cepat oleh siapa saja, di mana saja, kapan saja tanpa dibatasi oleh kenyataan (Ananda, 2018). Misalnya, sekarang hampir semua perangkat, terutama ponsel, memiliki aplikasi yang mendukung penggunaan mengemudi di jejaring sosial. Kemajuan inovatif ini menyebabkan munculnya berbagai media lokal, seperti Facebook, twitter, Instagram, dan lainnya. Kekayaan dan keragaman media web membuat pelanggan media web mempertimbangkan untuk menggunakannya selain mentransfer foto, mengunduh film, memperbarui status, dan lain-lain. Namun bagi yang ingin memanfaatkan media web mencoba membuat website yang dapat dimanfaatkan untuk pelatihan bisnis online sampai-sampai membuat kesalahan. (Esto et al., 2019).

Untuk merespon berbagai kondisi sebagaimana yang telah diuraikan pada pendahuluan di atas, maka salah satu kebutuhan yang sangat penting adalah tersedianya system pendidikan dan pelatihan yang mampu menghasilkan SDM yang berkualitas setara dengan standar internasional. Untuk melaksanakan system pendidikan yang baik dibutuhkan suatu standar kompetensi yaitu kemampuan yang harus dimiliki oleh seseorang untuk melakukan pekerjaan sebagai patokan kinerja yang diharapkan (Sidi, Indra Djati:2001:11)

Media sosial digunakan tidak hanya sebagai sarana korespondensi dan kolaborasi, tetapi juga sebagai sarana self-connection dan self-branding (Andreas et al, 2010). Meskipun sudah banyak kemajuan inovatif, banyak sarana komunikasi yang dapat digunakan masyarakat sebagai sarana korespondensi, seperti media sosial yang digabungkan untuk mengirim pesan kepada pelanggannya sendiri. banyak media berbasis web, terutama dalam bentuk berita (data), gambar (foto), dan antarmuka. video. (Susilowati, 2018) Salah satu dari sekian banyak media online yang saat ini digunakan oleh para pelajar saat ini adalah sosial media. Media sosial merupakan media yang khas, media ini merupakan media elektronik yang harus dilihat atau didengar. Pelanggan hiburan online ini banyak sekali, terutama mahasiswa. Pelajar senang menikmati hiburan online ini karena bagi mereka, media elektronik ini dapat terhubung dengan mereka ketika mereka macet. Hadirnya hiburan online memberikan hiburan bagi masyarakat untuk menghilangkan penat atau depresi. Mereka bisa tertawa terbahak-bahak saat menggunakan media elektronik. Satu hal yang membuat mereka tertawa terbahak-bahak adalah hiburan online. Kenapa begitu? Karena melalui hiburan virtual, masyarakat khususnya pelajar dapat melihat cerita yang berbeda dengan jenis verbalisasi melodi.

Sebelum riset diselesaikan oleh produser, produser mengkoordinasikan pertemuan dengan beberapa mahasiswa tentang hiburan virtual. Dalam pertemuan tersebut, penulis pameran mengajukan sejumlah pertanyaan terkait hiburan virtual. Banyak dari mereka menggunakan media sosial pada saat yang tidak diperlukan, dan beberapa masih menggunakan media elektronik hingga saat ini. Selain itu, beberapa berhenti berpartisipasi di jejaring sosial karena berbagai alasan. Seorang mahasiswa yang menggunakan hiburan online juga mengatakan bahwa media elektronik ini sangat menarik perhatiannya dengan banyak cerita dengan desain yang berbeda-beda. Bagi siswa yang saat ini senang tidak menggunakan, katakanlah media sosial mengalihkan perhatian mereka dari fokus pada

waktu. Apalagi masih banyak orang yang menyukai hiburan virtual, sehingga media sosial ini menjadi salah satu hiburan mereka untuk melepas penat.

Banyak guru di sekolah memperhatikan bahwa banyak siswa yang secara teratur menggunakan aplikasi jejaring sosial ini dan telah menjadi tren yang membuat mereka mengabaikan pelajaran mereka. Terlebih lagi, hal di atas memungkinkan para ahli untuk mengukur hasil belajar siswa dengan melihat apakah hasil akhir atau nilai akhir mereka dipengaruhi oleh media sosial apakah mereka menggunakannya atau tidak. Sementara itu, penjelasan dari beberapa pendidik di sekolah tersebut menunjukkan bahwa banyaknya siswa yang rutin menggunakan jejaring social.

Bagi para pendidik, hal ini sangat mempengaruhi ingatan mereka terhadap pembelajaran yang berlangsung. Karena dalam sistem pembelajaran sekolah, anak harus menentukan pilihan untuk lebih mengembangkan hasil belajar yang pada akhirnya mereka capai. Hasil belajar adalah hasil akhir yang terlihat sepanjang siklus pembelajaran. Meskipun koneksi pembelajaran terlibat dalam penggunaan hiburan virtual, mereka menyimpang secara signifikan dari siklus pembelajaran. Oleh karena itu, hasil akademik mereka tidak memuaskan.

Van Dijk menyatakan (dalam Nasrullah 2015:11) mengungkapkan bahwa media berbasis web adalah media lanskap yang berfokus pada keberadaan klien yang bekerja dengan mereka dalam kegiatan atau upaya yang terkoordinasi. Dengan demikian, media web dapat dianggap sebagai media (fasilitas) online yang membantu memperkuat hubungan antar pelanggan hanya dalam bentuk tautan sosial. Menurut Nasrullah (2015:13) Jejaring sosial adalah sarana komunikasi di web yang memungkinkan untuk saling menyapa, bekerja sama, berbagi, berbicara dengan pelanggan.

Nurainiyah menyatakan (2018:221) secara umum menggambarkan media sosial sebagai web yang mengumpulkan aplikasi yang membentuk terkait dengan pembentukan sistem kepercayaan dan inovasi web, serta yang mendukung dan bertukar konten yang dibuat oleh pelanggan yang dibuat. Menurut Yulita (2014:4) Organisasi sosial atau yang biasa dikenal dengan media berbasis web adalah suatu desain sosial yang terdiri dari komponen-komponen individual atau otoritatif. Organisasi-organisasi ini menyajikan cara mereka mengidentifikasi dengan hubungan sosial, dari individu yang mereka kenal setiap hari hingga menjadi keluarga mereka. Selanjutnya menurut Syam (2016:9) Media berbasis web adalah substansi online yang terdiri dari inovasi jejaring social.

Oleh karena itu, secara umum media elektronik akan dianggap sebagai sarana atau alat pendukung berbasis web yang membantu menghubungkan pelanggan satu sama lain dari jarak jauh. Ketika itu berisi banyak tujuan yang ditentukan, akan sangat membantu untuk memfasilitasi pekerjaan orang-orang di berbagai bidang dan mengkomunikasikan pertimbangan mereka secara bebas. Oleh karena itu, tidak dipungkiri bahwa media elektronik juga dapat digunakan sebagai media kehadiran pelanggan untuk bekerja dengan pengakuan didukung oleh berbagai aplikasi melalui media online, seperti situs web yang dapat mencari dokumen yang lebih luas sebagai satu agregator di web. untuk bertukar antara paket mitra hulu atau strategi tautan sosial. Bagi siswa untuk menghubungkan, beasiswa, berbagi data, bertukar pertimbangan siswa dengan siswa lain untuk berkomunikasi langsung dari jarak jauh dengan teman menggunakan inovasi, untuk menjadi Ponsel listrik sangat sederhana dan terkoordinasi. (Marini, 2019).

Dimiyati dan Mudjiono (2013:7) Belajar adalah kegiatan dan tingkah laku siswa yang kompleks. Sebagai suatu kegiatan, memahami bagaimana melayani siswa dengan cara yang unik memang menjadi faktor penentu dalam pelaksanaan learning cycle. Menurut Slameto (2015:2) belajar adalah siklus yang dilakukan individu untuk mencapai perubahan perilaku yang sama sekali baru karena keterlibatan mereka sendiri dalam kombinasi dengan situasi

mereka saat ini. Menurut Sudjana (2017:2) pembelajaran adalah suatu siklus yang terdiri dari tiga komponen yang dapat diidentifikasi, yaitu tujuan yang jelas (pengajaran), pendidikan dan pengalaman belajar (interaksi), mendidik dan pembelajaran, dan hasil belajar.

Marsun dan Martiah mengemukakan bahwa prestasi akademik merupakan konsekuensi dari pembelajaran, atau setidaknya banyaknya siswa yang menguasai poin-poin yang diajarkan, diikuti dengan rasa puas bahwa mereka telah mencapai sesuatu yang terpuji. Seperti yang dikemukakan oleh Poerwodarminto, hasil adalah hasil yang dicapai, dicapai atau diraih 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 buatan manusia dengan berpikir, merasakan dan tidak berhenti. Hasil belajar menggembirakan dari tiga perspektif termasuk mental, dekat dengan rumah, dan psikomotor. Lebih lanjut Nasution juga berpendapat bahwa hasil belajar merupakan perubahan individu peserta didik, tidak hanya dari segi data tetapi juga membentuk kapasitas dan kecenderungan individu peserta didik.

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 holistik, 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 sampling dari informasi ini akan dikumpulkan dengan bantuan fact check, untuk menjadi terjemahan spesifik dan tujuan diambil saat melihat investigasi terukur untuk mengetahui dampak penggunaan hiburan virtual terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 16 Makassar. Strategi penggunaan informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi terpadu dari berbagai sumber.

Hasil dan Pembahasan

Media lanjutan adalah tiga media yang dapat mengirimkan data secara umum. Sedangkan media link didukung karena banyak korespondensi seperti media canggih atau terkait hiburan online. Media sosial adalah jenis korespondensi data elektronik. Media sosial adalah program atau desk yang memungkinkan pelanggan untuk mengobrol, berbagi data, dan membuat konten web. Media sosial memiliki banyak struktur yang berbeda, selain situs web, log web thumbnail, wiki, tujuan interpersonal, lokasi berbagi foto, SMS, tujuan berbagi video, penyiaran digital, gadget, internet, dll. (Akram dan Kumar, 2017: 147).

Tak henti-hentinya di seluruh dunia, pelanggan web terus meningkat, terutama di Indonesia sendiri. Jumlah pengguna internet pada tahun 2017 mencapai 143,26 juta orang, terhitung 54,68% dari total penduduk Indonesia. Jumlah tersebut meningkat 10,56 juta orang dibandingkan hasil penilaian tahun 2016. Kelompok pelanggan web berdasarkan orientasi seksual terdiri dari 48,57% perempuan dan 51,43% laki-laki. (Siaran Pers KOMINFO, 19 Februari 2018).

Mencermati jumlah pengguna internet yang mengalami peningkatan secara signifikan, karena dengan aplikasi-aplikasi penerapan internet yang dalam tatanan luas diistilahkan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) seseorang dapat dengan mudah melakukan kegiatan rutinitas secara realtime, tanpa dihalangi oleh tempat, waktu dan ruang. Artinya batasan geografis menjadi sirna karena keberadaan internet (Choo, 2011).

Media sosial mempengaruhi orang, baik secara antagonis maupun positif. Akibat buruk penggunaan media sosial terbagi menjadi 4, yaitu: 1) Berkurangnya kemampuan belajar dan mengikuti ujian, 2) Kurang berinteraksi dengan lingkungan umum, 3) Terganggunya kebahagiaan,

dan 4) Siswa menjadi apatis terhadap pembelajaran. Dampak positif penggunaan media web antara lain: Sosialisasi, atau biasa disebut sosialisasi (Akram & Kumar, 2017: 350). Berbagai pengetahuan, dengan adanya jejaring sosial secara tidak langsung akan memberikan kemudahan dan efisiensi bagi mahasiswa dalam berbagi ilmunya (Akram & Kumar, 2017: 350). Dengan memperbarui, melalui media sosial, siswa dapat dengan mudah menemukan hal-hal baru seperti apa yang terjadi dan kapan terjadinya (Akram & Kumar, 2017:350). Belajar dari berbagai sumber, kemajuan teknologi komunikasi di era sekarang ini memudahkan individu dalam menyerap pelajaran dari berbagai sumber, sehingga individu memiliki kesempatan untuk berkumpul atau berpartisipasi dengan individu lain melalui pergaulan yang diciptakan sendiri (Akram & Kumar, 2017: 350).

Prestasi akademik merupakan ukuran pembelajaran dan pencapaian yang secara sistematis digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dicapai. Kata hasil belajar terdiri dari dua suku kata, yaitu *result* dan *study*. *Outcome* adalah hasil yang diperoleh minat siswa terhadap suatu tugas tertentu, untuk memahami keadaan tersebut (Azwar, 2015:8).

Kedua, pembelajaran dapat dinyatakan sebagai suatu siklus yang diselesaikan oleh siswa untuk mencapai perubahan sosial melalui pertemuan komunikatif iklim mereka sendiri (Slameto, 2013:2). Ada berbagai jenis variabel yang mempengaruhi siswa dalam proses belajarnya. Berikut ini adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, antara lain:

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang, faktor tersebut terdiri dari faktor fisiologis (diidentifikasi dengan fisik) dan faktor mental (diidentifikasi dengan karakter yang terdiri: Pengertian atau wawasan pengetahuan merupakan faktor mental utama dalam mengukur belajar siswa, karena menentukan hakikat belajar siswa (Baharudin & Wahyuni, 2015: 25). Motivasi adalah motivasi utama seseorang untuk memiliki kemauan atau kesatuan untuk mencapai sesuatu dengan kehendak (Annurrahman, 2013: 114) Hobi adalah kecenderungan untuk selalu fokus dan mengingat praktik tertentu (Haq, 2018:207). Sikap adalah kemauan dan kecenderungan individu untuk menerima atau menolak suatu barang, jika hal itu masuk akal bagi mereka (Sudjana, 2008: 48). Bakat adalah kemampuan individu yang merupakan salah satu bagian penting dari siklus belajar seseorang (Baharuddin dan Wahyuni, 2015: 31).

Variabel eksternal adalah faktor di luar orang tersebut. Unsur-unsur ini ada dua jenis, yaitu: 1) Lingkungan sosial meliputi keluarga, sekolah dan sekitarnya. Dari ketiga kondisi tersebut, iklim rumah adalah yang paling mendekati. Stres keluarga, atribut orang tua, status sosial ekonomi keluarga (ukuran rumah), pengelola keluarga, semuanya dapat mempengaruhi prestasi akademik siswa (Baharuddin & Wahyuni, 2015: 33) dan 2) Habitat umum iklim non sosial, faktor instrumental dan faktor pembelajaran. Lingkungan tempat tinggal awal adalah kondisi sekitar rumah seperti udara yang segar, cahaya yang tidak terlalu redup, mempengaruhi kepada hasil belajar siswa.

Tes keterampilan adalah suatu cara bagi pendidik untuk merencanakan cara yang terorganisasi untuk menentukan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Contoh tes hasil belajar sangat bervariasi, seperti ulangan harian, tes perkembangan, tes sumatif, dan tes umum lainnya (Azwar, 2015: 9). Guru memberikan tes untuk melihat apakah siswa memahami materi yang diberikan. Ketika hasilnya diketahui, siswa didorong untuk berpikir lebih kritis. Bagi siswa yang menyadari nilai suatu hasil akademik akan memperluas kapasitas belajarnya untuk mencapai hasil belajar yang melampaui hasil belajar yang diketahui saat ini. (Hak, 2018: 205).

Dari sudut pandang ini, hiburan online merupakan sarana untuk menampilkan berbagai cerita yang kontras dengan berbagai macam musik, baik musik populer, musik Islami, musik DJ, dan dangdut. Hiburan virtual ini dapat menginspirasi siswa untuk memainkannya, membantu mereka mempersingkat waktu belajar di rumah. Hiburan online juga dapat memenuhi kebutuhan mereka ketika mereka menggunakan media. Terutama ketika mereka terjebak, terganggu dan bingung, kemudian mereka menyiarkan hiburan tentang hal itu, sehingga mereka merasakan

banyak perasaan seolah-olah mereka tidak pernah ada lagi. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa hiburan virtual ini dapat mengganggu siswa yang menggunakannya.

Beberapa siswa dapat melihat dan mengatakan bahwa hiburan online juga dapat merugikan mereka sebagai pelanggan. Selain itu, salah satunya mirip dengan standar. Minimnya angka membuat mereka tidak nyaman bermain game online dan tidak bisa melakukannya. Bukan suatu kehormatan bagi mereka untuk melakukan ini saat memutar video. Sebab, jika Anda membuat atau memutar video sambil melakukan berbagai hal, maka video tersebut tidak dibuat dengan baik dan menarik. Dengan demikian, survei ini menegaskan bahwa siswa sangat fokus pada kinerja di ponsel mereka dengan membuat akun media elektronik. Hal ini menyebabkan mereka melewatkan waktu peninjauan, ditambah lagi mereka melewatkan aktivitas yang dimodifikasi untuk hanya mengingat apa yang mereka mainkan. Mempertimbangkan konsekuensi dari studi investigasi ini, siswa harus sangat memahami bahwa efek ini tidak membantu tugas akademik mereka tetapi pada akhirnya mempengaruhi kinerja akademik mereka (Marini, 2019).

Fokus ini juga mendorong para sarjana untuk mempertimbangkan apakah praktik sebelumnya telah menunjukkan bahwa media sosial berdampak pada hasil belajar yang berani. Demikian juga tes ini sangat memahami media sosial mana yang mereka kaitkan dalam hasil akademiknya. Ini terutama terlihat ketika waktu mereka dihabiskan untuk fokus pada prestasi akademik yang unggul, yang justru menyebabkan mereka menyerah pada prestasi akademik mereka yang semakin buruk. Akibatnya, penilaian ini juga menyadarkan mereka bahwa mereka harus menghabiskan lebih banyak waktu untuk merenung. Oleh karena itu, media sosial diyakini berpengaruh terhadap kinerja siswa di dalam kelas, meskipun pada kenyataannya tidak ada siswa yang berada di ruang review atau di lingkungan sekolah.

Kesimpulan

Mengingat efek samping dari pemeriksaan dan percakapan, sangat mungkin dianggap bahwa: Mengingat konsekuensi dari eksplorasi dan percakapan bahwa pemanfaatan hiburan berbasis web difokuskan pada 5 poin 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, dan jenis hiburan online. Mempertimbangkan konsekuensi dari penilaian yang dilakukan oleh para ahli dalam ulasan ini, dapat dikatakan bahwa ada dampak yang sangat signifikan antara hiburan berbasis web dan hasil belajar di kelas muda. Hasil ini harus dilihat sebagai efek samping dari alat pendahuluan yang menunjukkan bahwa hiburan online sangat memengaruhi prestasi akademik anak 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). *Biomatika: 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 101 Tactic and Tips to Develop Your Business Online. Cananda: wiley.
- Damyati & Mudjiyono.(2013). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Reneka Cipta.
- Daryanto.(2012). Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa.
- Darvita, E. (2022). Efforts to Improve Students' Creativity and Learning Outcomes through the Demonstration Method in Creative Dance Using Property at Grade IX G SMP Negeri 2 Pulau Punjung. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 1(2), 175-188.
- Hanafi, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Facebook Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Fisip Universitas Riau. *Jom Fisip*.
- 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 Sosioteknologi). (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).