



Impelementasi Media Sosial sebagai Media Pembelajaran untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Ratio Julianci Simarmata¹, Emalia Dewi Gea², Gerhajun Fredy Purba³,
Agusmanto J.B Hutahuruk⁴

¹ (Magister Pendidikan Matematika, Universitas HKBP Nommensen, Medan).

² (Magister Pendidikan Matematika, Universitas HKBP Nommensen, Medan).

³ (Magister Pendidikan Matematika, Universitas HKBP Nommensen, Medan).

⁴ (Magister Pendidikan Matematika, Universitas HKBP Nommensen, Medan).

* Corresponding Author. E-mail: ratio.julianci@student.uhn.ac.id

Receive: 05/08/2021

Accepted: 21/12/2021

Published: 01/03/2022

Abstrak

Kemajuan teknologi berbasis dunia maya menjadi salah satu penunjang hasil belajar siswa, banyak siswa yang mencari sumber dari internet untuk sarana belajar dalam menyelesaikan tugas sekolah. Tidak sedikit pula yang menyalahgunakan teknologi tersebut menjadi tempat bermain. Untuk itu guru sebagai pendidik di minta mampu mengmbangi kemajuan teknologi sebagai media pembelajaran agar sumber dan fasilitas yang tersedia dapat digunakan siswa sebagai tempat belajar yang benar. Tujuan dari tulisan ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi media sosial sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan metode penelitian studi Pustaka (library research). Sumber utama penelitian diperoleh dari artikel jural dan buku yan relavan dengan Teknik analisis data menggunakan analisis isi (content analysis). Penggunaan media sosial dapat membantu guru maupun kepala sekolah dalam meningkatkan kualitas dan krestivitas pendidik dalam mengajar khususnya sebagai media pembelajaran. Untuk itu dalam meningkatkan implementasi media sosial tersebut sebaiknya pendidik memiliki fasilitas mengajar yang lengkap seperti laptop, jaringan internet yang baik yang dapat digunakan dalam di tiap pelajaran setiap harinya.

Kata Kunci: media sosial; hasil belajar siswa

Instructions for Preparing Manuscript for Jurnal Edumaspul (2019 Template Version) ← 13 TNR Bold Italic 12 Words

Abstract (English-Indonesia)

Advances in technology based on cyberspace have become one of the supporting factors for student learning outcomes, many students seek sources from the internet for learning tools in completing school assignments. Not a few who abuse the technology as a place to play. For this reason, teachers as educators are asked to be able to develop technological advances as learning media so that the available resources and facilities can be used by students as a proper place to study. The purpose of this paper is to find out how the implementation of social media as a medium of learning can improve student learning outcomes. This research is a descriptive qualitative research with library research method. The main sources of research were obtained from journal articles and books that were relevant to the data analysis technique using content analysis. The use of social media can help teachers and principals in improving the quality and creativity of educators in teaching, especially as a learning medium. For this reason, in improving the implementation of social media, educators should have complete teaching facilities such as laptops, good internet networks that can be used in every lesson every day.

Keywords: social media; student learning outcomes

Pendahuluan

Saat ini banyak media baru yang bermunculan seperti adanya media sosial yang berbasis dunia

maya. Media sosial ini berbasis interaksi. Keinteraksian ini sangat penting dalam menjaga rasa seperti yang lazim dalam percakapan secara tatap muka. Percakapan yang bersifat interaktif ini sesungguhnya sangat penting dalam menjaga relasi yang erat. Ada semacam hubungan erat yang masih terjaga ketika interaksi masih terbangun. Dengan demikian, peran utama media sosial sebagai penyubur konektivitas sosial sesungguhnya telah terpenuhi (Baixue, 2013). Melalui koneksi internet, masyarakat dapat berkomunikasi dengan cepat untuk menjalin hubungan dengan orang lain, melakukan wirausaha secara dunia maya, memberikan informasi dan mendapatkan informasi dengan cepat tanpa mengenal jarak dan waktu. Banyak juga yang sudah dapat menerima bahwa media sosial adalah alat untuk menghubungkan banyak orang. Di masa lalu, kita harus mengirimkan surat melalui kantor pos yang tentu saja memakan waktu. Sarana telekomunikasi seperti telepon memang sudah ada. Tetapi, penggunaan telepon memakan pulsa yang sangat besar.

Hasil Belajar peserta didik, selama ini selalu menjadi tolok ukur keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Hampir dapat dikatakan bahwa jika hasil belajar peserta didik rendah berarti kompetensi pendidik dalam membelajarkan peserta didik juga rendah. Hal inilah yang selalu menjadi "momok" bagi para pendidik. Sepertinya salah satu alasan inilah, yang membuat pendidik selalu menghalalkan segala cara supaya hasil belajar meningkat. Untuk itu diperlukan Pendidik yang memiliki kemampuan akademik dan professional yang memadai, mutu kepribadian yang mantap serta menghayati profesinya sebagai pendidik. Profesi kependidikan merupakan kegiatan yang membutuhkan keterampilan, sedangkan keterampilan membutuhkan pelatihan, baik berupa latihan keterampilan yang terbatas maupun ketrampilan yang terintegrasi dan mandiri. Pembentukan kemampuan profesionalisme kependidikan memerlukan pengintegrasian fungsional antara teori, praktik dan materi serta metodologi penyampaiannya. Kemampuan pembelajaran adalah perbuatan yang rumit yang merupakan pengintegrasian secara utuh berbagai komponen kemampuan. Komponen kemampuan tersebut berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pembentukan keterampilan dasar pembelajaran memerlukan pengalaman lapangan yang dilakukan secara bertahap, sistematis mulai dari pengenalan medan. latihan keterampilan

terbatas sampai dengan pelaksanaan dan penghayatan tugas-tugas kependidikan secara utuh dan aktual. Tugas pendidik adalah mendidik, mengajar dan melatih merupakan perbuatan yang kompleks yaitu penggunaan secara integratif sejumlah keterampilan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan harapan pesan pembelajaran dapat diterima sehingga perubahan perilaku pada diri peserta didik sesuai dengan yang telah ditetapkan. Pengintegrasian keterampilan yang dimaksud dilandasi oleh seperangkat teori dan diarahkan oleh suatu wawasan, sedangkan aplikasinya terjadi secara unik karena dipengaruhi semua komponen pembelajaran yaitu tujuan yang ingin dicapai, pesan yang disampaikan, peserta didik, fasilitas, lingkungan pembelajaran, dan komponen pendidik itu sendiri.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata *instructional*, pembelajaran berpijak pada psikologi kognitif *holistic* yang selanjutnya diikuti pandangan konstruktif, humanistik dan seterusnya. Pembelajaran juga dipengaruhi adanya perkembangan teknologi, bahwa belajar dapat dipermudah melalui sumber belajar selain pendidik, sehingga mengubah peran pendidik dalam pembelajaran. Semula pendidik sebagai satu-satunya sumber belajar kemudian fasilitator dalam pembelajaran.

Peran pendidik lebih ditekankan kepada bagaimana merancang berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk dimanfaatkan peserta didik dalam belajar. Ada beberapa perbedaan mengajar dan pembelajaran. Mengajar: terjemahan dari *teaching*, pijakannya dari aliran psikologi, berpusat pada pendidik. peserta didik dianggap sebagai objek belajar, belajar mengajar terjadi pada waktu dan tempat tertentu, berapa pentingnya faktor eksternal dalam belajar, belajar adalah aktivitas menyampaikan ilmu, hadir pendidik untuk mengajar. Sedangkan Pembelajaran terjemahan dari *Instruction*, pijakannya dari aliran psikologi kognitif berpusat pada peserta didik, peserta didik dianggap sebagai sebagai subjek belajar, belajar dapat terjadi dimana saja, kapan dan di mana saja, berapa pentingnya faktor internal dalam belajar, mengajar merupakan bagian dari pembelajaran, hadirnya pendidik untuk memudahkan belajar agar belajar jadi efektif, efisien, berarah tujuan. Jadi, dalam makalah ini kita akan membahas tentang Implementasi Media Sosial Sebagai Media

Pembelajaran Untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan metode penelitian studi Pustaka (library research). Sumber utama penelitian diperoleh dari artikel jural dan buku yang relevan dan data statistik nasional dengan Teknik analisis data menggunakan analisis isi (content analysis).

Hasil dan Pembahasan

Teknologi pembelajaran terdiri dari Desain, Pengembangan, Pemanfaatan, Pengelolaan dan Penilaian. Desain sistem pembelajaran adalah prosedur yang terorganisasi tersusun dari penganalisaan (proses perumusan apa yang dipelajari), perancangan (proses penjabaran bagaimana cara mempelajarinya), pengembangan (proses penulisan dan pembuatan atau produksi bahan pelajaran), penerapan/aplikasi (pemanfaatan bahan serta strategi) dan penilaian (proses penetapan ketepatan pembelajaran).

Desain Sistem Pembelajaran disebut juga prosedur linier serta interaktif yang menuntut kecermatan dan kemantapan. Berperan sebagai alat untuk saling mengontrol, semua tahap pertahap tersebut harus tuntas. Proses sama makna dengan produk, sebab kepercayaan atas produk berlandaskan pada proses. Desain Pesan; merupakan perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan sehingga terjadi komunikasi antara pengirim dan penerima, dengan memperhatikan kaidah perhatian, persepsi, dan daya tangkap. Pesan pada bentuk isyarat, atau simbol yang tercapai perubahan perilaku kognitif, afektif dan psikomotor. Desain pesan berkaitan dengan berbagai mikro, seperti: bahan visual, urutan, halaman dan layar secara terpisah. Desain harus bersifat spesifik, baik dari media maupun tugas belajarnya. desain pesan akan berlainan, bergantung pada jenis medianya, apakah bersifat statis, dinamis atau kombinasi keduanya (misalnya, suatu potret, film, atau grafik komputer). Serta apakah tugas belajarnya terhadap pembentukan konsep, pengembangan sikap, pengembangan keterampilan, strategi belajar atau hafalan. Strategi Pembelajaran; yaitu spesifikasi untuk menyeleksi serta peristiwa belajar atau

kegiatan belajar dalam suatu pelajaran. Konsep tentang strategi pembelajaran meliputi situasi belajar dan komponen belajar/mengajar. Seorang desainer menggunakan konsep atau komponen strategi pembelajaran sebagai prinsip teknologi pembelajaran. Dalam menerapkan suatu strategi pembelajaran bergantung pada situasi belajar, sifat materi dan jenis belajar yang dikehendaki. Karakteristik Pembelajar, yaitu aspek latar belakang pengalaman pembelajar yang mempengaruhi terhadap efektivitas proses belajarnya. Karakteristik pembelajar meliputi kondisi sosio-psiko-fisik pembelajar. Secara psikologis, yang perlu memperoleh minat dari ciri pembelajar yaitu berkaitan dengan dengan kemampuannya (ability), baik yang bersifat potensial maupun kecakapan nyata dan kepribadiannya, seperti, sikap, emosi, motivasi serta bagian kepribadian lainnya.

Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, di dalamnya meliputi: teknologi cetak, teknologi audio-visual, teknologi berbasis komputer, teknologi terpadu. Teknologi Cetak merupakan cara untuk membuat atau menyampaikan bahan, seperti: buku, bahan visual yang statis, terutama melalui pencetakan mekanis atau fotografis. Teknologi sebagai pijakan untuk pengembangan serta pemanfaatan dari kebanyakan bahan pembelajaran lain. Hasil teknologi ini berupa cetakan. Teks yang ditayangkan pada komputer adalah suatu contoh penggunaan teknologi komputer untuk produksi. Tatkala teks tersebut dicetak berisi format "cetakan" guna keperluan pembelajaran merupakan contoh penyampaian dalam bentuk teknologi cetak. Bahan teks verbal dan visual merupakan bagian dari teknologi tersebut. Teori persepsi visual, teori membaca, pengolahan informasi oleh manusia dan teori belajar merupakan pengembangan dari pembelajaran. Teknologi cetak/visual mempunyai ciri yakni: teks dibaca secara linier, kemudian visual direkam menurut ruang, keduanya biasanya memberikan komunikasi satu arah yang pasif, keduanya berbentuk visual yang statis; pengembangannya sangat bergantung kepada kaidah linguistik serta persepsi visual, keduanya berpusat pada pembelajar, informasi dapat diorganisasikan dan distrukturkan kembali oleh pemakai.

Teknologi perangkat Audio-Visual; merupakan cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pembelajaran audio-visual bisa digunakan dengan gampang karena menggunakan perangkat keras di dalam proses pengajaran. Sarana audio-visual menguatkan pemroyeksian gambar hidup, pemutaran kembali suara, serta penayangan visual yang berukuran besar. Pembelajaran audio-visual diartikan sebagai produksi serta pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenis. Teknologi audio-visual mempunyai karakteristik sebagai berikut: bersifat linier, menampilkan visual yang dinamis, secara unik digunakan menurut cara yang sebelumnya telah ditentukan oleh desainer/pengembang, bentuk representasi fisik dari gagasan yang riil serta abstrak, dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip psikologi tingkah laku kognitif, sering berpusat pada pendidik, kurang memperhatikan interaktivitas belajar di pembelajaran.

Teknologi Berbasis Informatika; adalah model menciptakan serta menyampaikan bahan dengan menggunakan perangkat yang bersumber pada mikroprosesor. Pada dasarnya, teknologi berbasis komputer menyampaikan informasi kepada pembelajar pada tayangan di layar monitor. Beraneka ragam aplikasi komputer biasanya disebut "*computer-based instruction (CBI)*", "*computer assisted instruction (CAI)*", atau "*computer-managed instruction (CMI)*".

Aplikasi-aplikasi ini hampir seluruhnya dikembangkan berdasarkan teori perilaku dan pembelajaran terprogram, akan tetapi sekarang lebih banyak berlandaskan pada teori kognitif. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat bersifat: tutorial, pembelajaran utama diberikan, latihan dan pengulangan untuk membantu pembelajar mengembangkan kefasihan dalam bahan yang telah dipelajari sebelumnya, permainan dan simulasi untuk memberi kesempatan menggunakan pengetahuan yang baru dipelajari, dan sumber data yang memungkinkan pembelajar untuk mengakses sendiri susunan data melalui tata cara pengaksesan (protocol) data yang ditentukan secara eksternal

Teknologi Terpadu; merupakan cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan komputer. Keistimewaan yang ditampilkan oleh teknologi ini khususnya dengan menggunakan komputer dengan spesifikasi tinggi, yakni adanya interaktivitas pembelajar yang tinggi dengan berbagai macam sumber belajar. Gagasan-gagasan sering disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman Pembelajar, relevan dengan kondisi pembelajar, dan di bawah kendali pembelajar. Prinsip-prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan pemanfaatan bahan pembelajaran. Belajar dipusatkan dan diorganisasikan menurut pengetahuan kognitif sehingga pengetahuan terbentuk pada saat digunakan. Pemanfaatan merupakan aktivitas meliputi proses serta sumber untuk belajar. Pemanfaatan sangat perlu untuk kaitan antara pembelajar dengan bahan atau sistem pembelajaran. Stakeholder yang menggunakan pemanfaatan mempunyai tanggung jawab untuk mencocokkan pembelajar dengan bahan dan aktivitas yang spesifik, menyiapkan pembelajar agar dapat berinteraksi dengan bahan dan aktivitas yang dipilih, memberikan bimbingan selama kegiatan, memberikan penilaian atas hasil yang dicapai pembelajar, serta memasukannya ke dalam prosedur organisasi yang berkelanjutan.

Pemanfaatan Media; yakni penggunaan yang sistematis serta sumber belajar. Proses pemanfaatan media bagian proses pengambilan keputusan berdasarkan pada spesifikasi desain pembelajaran. Umpamanya bagaimana suatu film diperkenalkan atau ditindaklanjuti dan dipolakan sesuai dengan bentuk belajar yang diinginkan. Kaidah pemanfaatan juga dikaitkan dengan karakteristik pembelajar. Pembelajar yang belajar mungkin memerlukan bantuan keterampilan visual atau verbal agar dapat menarik keuntungan dari praktek atau sumber belajar.

Pengelolaan mencakup antara lain: perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian serta supervisi. Pengelolaan meliputi administrasi pusat media, program media dan pelayanan media. Perpaduan perpustakaan dengan program media membuahakan pusat dan ahli media sekolah. Program media satuan pendidikan ini menggabungkan bahan cetak dan non cetak sehingga mengakibatkan peningkatan penggunaan sumber teknologikal dalam

kurikulum. Kesuksesan sistem pembelajaran jarak jauh bergantung pada pengelolaannya, karena lokasi yang menyebar. Perkembangan teknologi baru, dimungkinkan tersedianya cara baru untuk mendapatkan informasi. Peningkatan pengetahuan tentang pengelolaan informasi menjadi sangat potensial. Landasan teoritis pengelolaan informasi berasal dari disiplin ilmu informasi. Hasil dari informasi membuka banyak kemungkinan untuk desain pembelajaran, khususnya dalam pengembangan dan implementasi kurikulum dan pembelajaran yang dirancang sendiri. Penilaian adalah proses penentuan kecukupan pembelajaran yang meliputi: analisis masalah, pengukuran acuan, penilaian formatif, dan penilaian sumatif. Tujuan dan fungsi sistem penilaian di sekolah pada dasarnya dapat diklasifikasikan menjadi 4 (empat) kategori: Memberikan umpan balik (feedback) kepada peserta didik sebagai dasar untuk perbaikan proses pembelajaran dan penyelenggaraan program remedial peserta didik, Untuk mengetahui kemajuan / pembelajaran Hasil setiap peserta didik dituntut antara lain memberikan laporan kepada orang tua peserta didik, menentukan promosi kelas dan menentukan lulus tidaknya peserta didik. Menempatkan peserta didik pada situasi pembelajaran yang sesuai, sesuai dengan tingkat kemampuan (karakteristik) peserta didik lainnya. Memiliki, Mengetahui latar belakang latar belakang (psikologi, fisik, dan lingkungan) peserta didik yang mengalami kesulitan belajar yang hasilnya dapat dijadikan dasar untuk memecahkan kesulitan tersebut.

Kondisi yang berbeda jika kita menggunakan media sosial. Dengan hanya menggunakan paket data yang berbiaya relatif murah, setiap individu dapat dengan cepat berhubungan dengan individu lainnya. Jika mengirim surat kita harus ke kantor pos, maka dengan media sosial kita tidak perlu beranjak dari tempat duduk (Adams & Smith, 2015). Dengan adanya media sosial maka akan membuat interaksi sosial yang terjadi semakin meningkat dengan cepat tanpa harus kita bertemu langsung. Dengan menggunakan media sosial tentunya dalam penggunaannya harus bijak dan hati-hati karena apa yang disebar oleh para pengguna akun media sosial akan terekam sampai kapanpun. Peran mediasi media sosial adalah sisi lain yang tidak bisa kita kesampingkan. Relasi yang saling menghibridasi antara manusia dan teknologi (media sosial) sangat memungkinkan bagi kita untuk meluaskan

pemahaman kita tentang proses interaksi antar manusia itu sendiri (Verbeek, 2015). Media sosial dapat menghubungkan jarak yang jauh semakin dekat, yang tak kenal bisa menjadi kenal. Hal ini karena media sosial merupakan sebuah interaksi komunikasi di era globalisasi saat ini yang dengan mudah dan cepat dapat merubah pula gaya hidup dan perilaku manusia melalui media sosial.

Studi menunjukkan bahwa media sosial memiliki ciri saling mengonfirmasi atau mengakui individu lain (Kruger, 2013; Seidman, 2013). Komunikasi dalam menggunakan media sosial dapat dilakukan dengan mendaftarkan teman yang akan menjalin hubungan dengan pengguna ataupun menolak permintaan sebagai teman dalam akun media sosial penggunanya. Karakteristik dari media sosial saat ini adalah dapat memperluas jaringan sosial, interaksi dan informasi antara pengguna. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh beberapa peneliti bahwa bahwa relasi antar pengguna media sosial memang masih dalam proses yang belum final, tapi setidaknya saling berkomentar di dalam linimasa sebuah akun adalah sebuah bentuk pengakuan (Mastrodicasa & Metellus, 2013; Roessler, 2013; Stoller, 2013; Twenge, 2013).

Media sosial menjadi kebutuhan bagi peserta didik untuk mencari ilmu, membagi ilmu serta melakukan interaksi sosial dengan pengguna media sosial lainnya seperti memanfaatkan fasilitas pada ragam media yang tersedia di Bookmarking, Content Sharing, Wiki, Flickr, dan Social Network. Melalui media sosial peserta didik dapat mengaktualisasikan dirinya mencari jati diri dan adanya rasa ingin diakui di lingkungannya. Dengan media sosial dapat melihat karakter dan kepribadian yang dimiliki oleh pemilik akun tersebut.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mengungkapkan pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang. Dari angka tersebut, 95 persennya menggunakan internet untuk mengakses jejaring social. Direktur Pelayanan Informasi Internasional Ditjen Informasi dan Komunikasi Publik (IKP), Selamatta Sembiring mengatakan situs jejaring social yang paling banyak diakses adalah Facebook dan Twitter. Indonesia menempati peringkat 4 pengguna Facebook terbesar setelah USA, Brazil, dan India.

Menurut Sembiring, di era globalisasi, perkembangan telekomunikasi informatika (IT) sudah begitu pesat. Teknologi membuat jarak tak lagi jadi masalah dalam berkomunikasi. Internet tentu saja menjadi salah satu medianya. Menurut

data dari Webershandwick, perusahaan *public relations* dan pemberi layanan jasa komunikasi, untuk wilayah Indonesia ada sekitar 65 juta pengguna Facebook aktif. Sebanyak 33 juta pengguna aktif per harinya, 55 juta pengguna aktif yang memakai perangkat mobile per harinya. Produsen di jejaring social adalah orang-orang yang telah memproduksi sesuatu, baik tulisan di Blog, foto di Instagram, maupun mengupload video di Youtube.

Pengguna media sosial bisa semakin memudahkan dalam proses pembelajaran. Lewat sosial media, para pelajar secara aktif bisa lebih kreatif dan mandiri sehingga kualitas pelajaran pun bisa semakin meningkat baik dari segi pengetahuan maupun kualitas. Sementara cara menggunakan media sosial agar bisa semakin memicu kualitas para pelajar adalah dengan memanfaatkan berbagai macam kemudahan komunikasi serta informasi yang dimiliki oleh media yang berhubungan.

Beberapa media yang memang sudah banyak digunakan dan bisa menjadi salah satu pemicu kualitas pelajar dalam mendapatkan informasi adalah facebook, twitter, youtube dan blog. Bila pemanfaatannya dilakukan secara maksimal, bukan tidak mungkin hal tersebut bisa lebih meningkatkan kualitas dari ilmu tertentu namun tentunya harus diikuti dengan minimalisir dampak negatifnya. Secara umum, berikut beberapa manfaat media sosial dalam dunia Pendidikan:

- I. dengan adanya media sosial, siswa bisa lebih mengembangkan kemampuannya terutama dalam hal teknis dan sosial yang memang sangat dibutuhkan untuk menghadapi perkembangan di era digital saat ini. Mereka pun akan menemukan bagaimana cara beradaptasi serta bersosialisasi bersama teman dekatnya melalui media sosial, disana juga akan terbentuk manajemen pertemanan yang semakin baik.
- II. Dengan adanya media sosial yang dimanfaatkan oleh siswa, mereka juga bisa semakin memperluas jaringan pertemanan tanpa harus bertemu secara langsung. Bahkan bisa lebih mudah menemukan orang-orang yang memang sangat dibutuhkan. Melalui berbagai macam komunitas online, tentu saja itu akan berdampak positif.
- III. Bila komunitas pertemanan sudah semakin luas, ini juga akan meningkatkan motivasi siswa, khususnya dalam hal pengembangan diri dari materi pelajaran serta masukan teman-teman baru yang terhubung lewat media online.

- IV. Melalui media sosial seperti facebook, twitter dan instagram bisa lebih membantu dalam peningkatan kualitas pertemanan terutama dalam hal kepedulian dan empati pada teman yang terhubung secara online. Sehingga media sosial untuk pembelajaran tidak hanya terbatas dalam hal materi belajar saja. Kita bisa membaginya menjadi 3 bagian yang bermanfaat yaitu untuk infrastruktur, informasi dan sebuah alat untuk memproduksi hingga mendistribusikan isi media itu sendiri.

Media sosial benar-benar bisa sangat berperan dalam dunia pendidikan. Hal ini tentunya dilihat dari semakin banyaknya metode yang dikembangkan dalam dunia pendidikan dan sudah banyak memanfaatkan media pembelajaran yang diambil dari media sosial. Penerapan media sosial untuk pembelajaran bisa semakin memicu kualitas belajar bila dimanfaatkan semaksimal mungkin. Namun, biar begitu bukan berarti media sosial tidak memiliki sisi negatif. Bila tidak ada control dalam penggunaannya dan tidak melakukan penyaringan informasi malah bisa menyebabkan kesalahan dalam proses pembelajaran.

Simpulan

Implementasi media sosial dapat membantu guru dan kepala sekolah untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas guru dalam mengajar khususnya sebagai media pembelajaran. Guru pada awalnya hanya menggunakan media sosial sebagai kebutuhan gaya hidup sehari-hari saja. Namun setelah adanya implementasi media sosial, guru dapat mengefektifkan media sosial yang dimiliki guru tidak hanya sebagai gaya hidup namun juga dapat menunjang karir guru khususnya dalam pembelajaran. Guru dapat mengetahui sarana dan fasilitas yang terdapat di Facebook, Instagram dan YouTube. Penggunaan media sosial ini dimanfaatkan guru dengan membuat video dan grup mata pelajaran yang dapat diakses melalui internet. Guru pada akhirnya memiliki grup mata pelajaran di Facebook, dapat mempublikasikan kegiatan mengajar melalui YouTube yang dapat diakses oleh guru-guru lainnya, peserta didik maupun masyarakat luas.

Untuk meningkatkan implementasi media sosial tersebut sebaiknya semua guru memiliki laptop yang dapat digunakan di tiap mata

pelajaran setiap harinya pada saat mengajar. Pihak sekolah juga sebaiknya tidak membatasi penggunaan wifi di sekolah sehingga guru dapat bebas mengakses media sosial sebagai media pembelajaran. Selain itu, sebaiknya peserta didik juga dapat mengefektifkan penggunaan wifi dilingkungan sekolah dengan pengawasan guru terkait sehingga materi yang disampaikan melalui media sosial dapat tepat sasaran. Untuk dapat menggunakan media sosial sebaiknya guru tidak menutup diri dengan kemajuan teknologi.

Daftar Pustaka

Adams, T., & Smith, S. A. (2015). *Communication Shock: The Rhetoric of New Technology*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.

Kruger, K. (2013). The New Normal: Social Networking and Student Affairs. *Journal of College and Character*, 14(1), 31–38.
<https://doi.org/10.1515/jcc-2013-0005>

Kietzmann, J. H., Hermkens, K., McCarthy, I. P., & Silvestre, B. S. (2011). Social media? Get serious! Understanding the functional building blocks of social media. *Business Horizons*, 54(3), 241–251.
<https://doi.org/10.1016/j.bushor.2011.01.005>

Mastrodicasa, J., & Metellus, P. (2013). The Impact of Social Media on College Students. *Journal of College and Character*, 14(1), 21–30.
<https://doi.org/10.1515/jcc-2013-0004>

Verbeek, P.-P. (2015). Cover Story: Beyond Interaction: A Short Introduction to Mediation Theory. *Interactions*, 22(3), 26–31.
<https://doi.org/10.1145/2751314>

<https://lpmp-sumut.kemdikbud.go.id/peran-teknologi-pembelajaran-untuk-peningkatan-hasil-belajar-peserta-didik/>

https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker

<https://pojokpendidikan.or.id/media-sosial-untuk-pembelajaran/#:~:text=Manfaat%20Media%20Sosial%20Untuk%20Pembelajaran,dan%20segi%20pengetahuan%20maupun%20kualitas.>

<https://lpmp-sumut.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2021/02/LAPORAN-KINERJA-LPMP-PROV.-SUMUT-2020.pdf>

Profil Penulis

Penulis pertama adalah Ratio Julianci Simarmata saat ini sedang menempuh Pendidikan Pascasarjana Pendidikan matematika di universitas HKBP Nommensen Medan

Penulis kedua adalah Emalia Dewi Gea saat ini sedang menempuh Pendidikan Pascasarjana Pendidikan Matematika di Universitas HKBP Nommensen Medan

Penulis ketiga adalah Gerhajun Fredy Purba saat ini sedang menempuh Pendidikan Pascasarjana Pendidikan Matematika di Universitas HKBP Nommensen Medan

Penulis ke empat adalah Agusmanto J.B Hutahuruk merupakan dosen tetap Pendidikan Matematika di Universitas HKBP Nommensen Medan