

BAB II

KAJIAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori mengenai media sosial, hasil belajar, hasil penelitian terdahulu yang bersesuaian dengan penelitian, kerangka pemikiran, serta asumsi dan hipotesis penelitian.

A. Media Sosial

1. Definisi Media Sosial

Nasrullah (2015) mengemukakan “media sosial adalah *platform* media yang menitikberatkan pada keberadaan penggunanya yang memberikan kemudahan dalam menjalankan aktivitas. Lantaran hal tersebut, media sosial bisa dinilai sebagai media *online* (fasilitator) yang dapat meningkatkan relasi antar penggunanya dan koneksi sosial”. Rahadi (2017, hlm. 60) menyatakan “media sosial dipergunakan oleh individu untuk bersosialisasi, media *online* dengan berbagi konten, berita, foto dan konten lainnya kepada orang lain”.

Menurut Carr dan Hayes (Carr dan Hayes, 2015) “media sosial ialah media berbasis internet, yang memberikan kesempatan kepada penggunanya guna berinteraksi dan mendemonstrasikan secara instan atau tertunda dengan lebih meluas, baik itu rilis langsung atau tertunda, yang mempromosikan nilai konten yang dihasilkan dan persepsi interaksi dengan orang lain”. Media sosial banyak dipakai di berbagai bidang seperti kemasyarakatan, media periklanan, politik, bisnis, media, polisi dan layanan darurat. Media sosial telah menjadi aspek penting guna merangsang pemikiran, dialog, serta tingkah laku yang berkorelasi dengan masalah sosial (Rahadi, 2017, hlm. 60).

2. Karakteristik Media Sosial

Nasrullah (2015) memaparkan bahwasanya media sosial terdiri atas enam karakteristik diantaranya adalah:

a. Jaringan

Jaringan ialah infrastruktur yang komputer dan perangkat keras lain yang terhubung satu sama lain. Koneksi ini dibutuhkan lantaran jika komputer terhubung, komunikasi dapat tersambung, termasuk transfer data.

b. Informasi

Informasi merupakan bagian krusial dalam media sosial lantaran pengguna media sosial dapat merepresentasikan identitas mereka berlandaskan informasi yang mereka berikan, menghasilkan konten, dan berkomunikasi.

c. Arsip

Bagi pemakai media sosial, arsip menjadi karakter yang menunjukkan bahwasanya informasi disimpan dan dapat diakses kapan saja dari perangkat apa saja.

d. Interaksi

Media sosial membuat penggunanya dapat berinteraksi satu sama lain, tidak hanya membuat pertemanan makin meluas, namun juga membangun interaksi antar penggunanya.

e. Simulasi sosial

Media sosial mempunyai peran menjadi media sosial di dunia maya. Media sosial mempunyai pola dan karakteristik yang unik, yang berbeda pada berbagai kasus yang berbeda-beda yang tidak dapat ditemukan pada masyarakat primitif.

f. Konten oleh Pengguna

Dalam media sosial, konten dimiliki sepenuhnya dan berlandaskan kontribusi pemilik akun ataupun pengguna. Konten pengguna adalah hubungan simbiosis dalam budaya media baru yang memberi pengguna peluang dan fleksibilitas. Hal tersebutlah yang membedakannya dengan media lama (tradisional), lantaran audiens terbatas pada objek ataupun target pasif dalam pendistribusian pesan.

3. Jenis-jenis Media Sosial

Nasrullah (2015) menyatakan bahwa media sosial memiliki enam jenis diantaranya yakni:

a. Media Jejaring Sosial

Media jejaring sosial merupakan media yang popularitasnya tinggi. Media semacam ini mejadi sarana yang kerap dimanfaatkan pemakai guna menjalin relasi sosial, termasuk konsekuensi ataupun pengaruh dari relasi sosial yang terjadi di dunia maya. Jejaring sosial yang kerap dipergunakan ialah *Facebook* dan *LinkedIn*.

b. Jurnal *Online* (*Blog*)

Blog adalah media sosial yang mengizinkan pengguna mengunggah aktivitas kesehariannya, saling mengirimkan komentar dan saling membagikan informasi, tautan, dan lain-lain. Pada umumnya, terdapat dua jenis media sosial, satu kategori beranda pribadi, yang pemiliknya memakai nama domainnya sendiri (seperti .com atau .net), dan kategori yang lainnya ialah pengguna memakai fungsi penyedia *log web* gratis (misalnya *blogspot* atau *wordpress*).

c. Jurnal *Online* Sederhana (*Microblog*)

Microblogging ialah jenis media sosial yang membantu untuk menulis dan membagikan aktivitas atau pandangan yang dimiliki oleh penggunanya. *Twitter* merupakan contoh *microblogging* yang intensitas penggunaannya paling tinggi.

d. Media Berbagi

Situs berbagi media adalah jenis media sosial yang dapat membantu penggunanya guna saling membagikan media dari dokumen (*file*), video, audio, gambar, dan lain-lain. Contoh media ini antara lain: *Snapfish*, *Flickr*, *Photo-bucket*, atau *Youtube*.

e. Penanda Sosial

Penanda sosial adalah media sosial yang dipakai guna melakukan pengaturan, penyimpanan, pengelolaan, serta pencarian informasi ataupun berita *online* tertentu. Beberapa situs penanda sosial yang cukup dikenal ialah *Reddit.com*, *Digg.com*, *stumbleUpon.com*, *Delicious.com*, dan di Indonesia ada *LintasMe*.

f. Media Konter Bersama (Wiki)

Media sosial adalah web yang isinya merupakan hasil kolaborasi yang dilaksanakan oleh pengguna-penggunanya. Media ini mirip dengan kamus ataupun ensiklopedia, wiki menyediakan pengguna dengan makna, sejarah ke buku referensi buku ataupun tautan ke kata-kata individu. Pada penjabaran tersebut bisa dilengkapi oleh pengunjung, yang berarti semua pengunjung memiliki kerja sama guna melengkapi konten di website ini.

4. Pengertian dan sejarah *WhatsApp*

Nama *WhatsApp* bersumber dari frase "*What's Up*", yaitu sapaan saat menanyakan tentang kabar. Aplikasi ini di buat oleh Jan Koum dan Brian Acton. Pada tahun 2014, *WhatsApp* diakuisisi oleh *Facebook*, tetapi tetap menjalankan operasinya secara independen sebagai aplikasi yang berfokus guna menyediakan pertukaran pesan secara mudah dan cepat. *WhatsApp* bertujuan guna mempermudah pengguna dalam menjalin komunikasi, kapan pun dan di mana pun. *WhatsApp* memberi pengguna berbagai fungsi dengan mengirim pesan gratis ke berbagai jenis ponsel di seluruh dunia dan melakukan panggilan yang sederhana, aman, dan cepat. Awalnya, *WhatsApp* awalnya merupakan alternatif SMS. Tetapi, aplikasi media sosial *WhatsApp* sekarang kerap dipakai guna mengirim dan menerima pelbagai jenis media berupa teks, foto, video, dokumen dan lokasi, bahkan *WhatsApp* sekarang bisa dipakai guna melangsungkan panggilan suara dan *video call*. Pesan dan panggilan memakai *WhatsApp* bisa dilindungi dengan enkripsi ujung ke ujung, sehingga pihak ketiga mana pun sehingga pesan tersebut tidak bisa dibaca dan panggilan yang dilaksanakan penggunanya tidak bisa didengarkan bahkan oleh pihak *WhatsApp* (Pangestika, 2018, hlm. 15).

B. Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Belajar ialah proses kerja keras yang dilaksanakan individu guna mendapat perubahan perilaku baru sebagai pengalaman pribadi. Belajar ialah proses bukannya hasil. Maka dari itu belajar merupakan cara untuk mencapai tujuan dengan melakukan berbagai tindakan, sehingga tercapainya pembelajaran yang

aktif dan komprehensif (Aritonang, 2008). Dunia pendidikan terus berubah. Banyak faktor yang memberi pengaruh pada sistem kependidikan di sekolah, dan tujuan pencapaian yang wajib terpenuhi ialah hasil belajar. Agar hasil belajar dapat dicapai dengan lebih optimal, maka dibutuhkan pembelajaran yang inovatif, yakni aktivitas pembelajaran yang menarik dan inovatif (Patmawati, Rustono dan Halimah, 2018, hlm. 8). Hasil belajar ialah tujuan pendidikan yang dicapai oleh siswa dengan mengikuti aktivitas pembelajaran (Purwanto, 2011). Winkel (dalam Purwanto, 2011) mengutarakan “hasil belajar merupakan perubahan yang dapat merubah sikap dan perilaku manusia”.

Susanto (2015) mengemukakan “hasil belajar ialah perubahan pada diri peserta didik yang terlihat pada perubahan kognisi, emosi, dan psikomotor. Kemampuan yang didapat siswa dalam aktivitas pembelajaran bisa dikatakan sebagai hasil belajar”. Sementara menurut Kusnandar (2015) “hasil belajar ialah kemampuan tertentu yang didapatkan oleh siswa setelah ikut serta dalam pembelajaran yang meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan”. Berlandaskan pengertian hasil belajar yang sudah dijabarkan, maka simpulan yang dapat ditarik ialah hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa, baik dari segi pengetahuan, keterampilan atau sikap setelah mengalami proses pembelajaran.

Hasil belajar memegang peran krusial dalam pembelajaran. Djamarah (2006, hlm. 119) mengemukakan “hasil belajar ialah kemampuan yang didapat siswa setelah berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Melalui hasil belajar tersebut, guru mampu memahami kemajuan belajar siswa. Hasil belajar memperlihatkan pula tingkat keberhasilan aktivitas pembelajarannya yang tercermin dari skor ataupun nilai sesudah mengikuti ujian”.

Hamalik (2008, hlm. 30) berpendapat bahwa “hasil belajar ialah berubahnya perilaku peserta didik yang bisa diamati melalui keterampilan, sikap, serta pengetahuan yang berubah pula. Tujuan pembelajaran mengatur tentang perubahan perilaku yang mesti dipenuhi peserta didik sesudah aktivitas pembelajaran. Tujuan pembelajaran ialah bentuk harapan yang mengungkapkan kebutuhan peserta didik sesudah mengikuti aktivitas pembelajaran”.

Tiap aktivitas pembelajaran senantiasa memberikan hasil yang disebut sebagai hasil belajar. Hasil belajar dipakai guna mencari tahu penguasaan dan

pemahaman materi peserta didik. Keberhasilan aktivitas pembelajaran terbagi dalam beberapa tingkatan. Berikut tingkat keberhasilan tersebut sebagaimana dipaparkan oleh Djamarah & Zain (2010, hlm.107),:

- a. Istimewa/maksimal: bila peserta didik mampu menguasai semua topik.
- b. Baik sekali/optimal: bila peserta didik mampu menguasai sebagian besar (76% s.d.99%) topik.
- c. Baik/minimal: bila peserta didik hanya menguasai 60% s.d. 75% topik.
- d. Kurang: bila peserta didik hanya menguasai kurang dari 60% topik.

Sangat penting untuk mengukur tingkat keberhasilan proses pengajaran. Oleh karena itu, pengukuran tersebut harus benar, valid, reliabel, dan objektif. Hal ini dapat dicapai jika alat ukur disiapkan sesuai dengan kaidah, aturan, hukum ataupun ketentuan penyusunan butir soal. Sagala (2003, hlm. 57) memaparkan bahwasanya supaya peserta didik berhasil, berikut persyaratan yang harus dipenuhi:

- a. Siswa dengan kemampuan berpikir tinggi, dengan ciri berpikir kritis, logis, sistematis dan obyektif (*Scholastic Aptitude Test*).
- b. Siswa memiliki ketertarikan yang tinggi pada mata pelajaran (*Interest Inventory*).
- c. Potensi siswa dikembangkan dengan menyesuaikan bakat dan minat yang dimiliki (*Differential Aptitude Test*).
- d. Kuasai materi dasar yang dibutuhkan untuk melanjutkan di sekolah selanjutnya (*Achivement Test*).

Dalam kaitan ini, hasil belajar dianggap sangat baik bila berciri-ciri sebagai berikut:

- a. Hasilnya tahan lama dan bisa dimanfaatkan dalam kehidupan peserta didik.
- b. Hasilnya adalah pengetahuan yang asli. Pemahaman hasil aktivitas pembelajaran peserta didik seakan-akan sudah menjadi bagian dari kepribadian tiap peserta didik, sehingga akan mampu memberi pengaruh pada perspektif dan cara mereka memecahkan masalah. Karena baginya ilmu pengetahuan yang didapat begitu bermakna (Sadiman, 2006, hlm. 49).

Menurut Kunandar (2013, hlm. 62) “hasil belajar ialah kompetensi ataupun kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, emosi serta psikomotorik yang mampu

dikuasai ataupun dicapai oleh peserta didik sesudah mengikuti aktivitas pembelajaran. Artinya, hasil belajar tidak hanya melibatkan pengetahuan ataupun kognisi, tetapi juga emosi dan gerakan mental". Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013, hlm. 33) sejalan dengan kurikulum 2013, menunjukkan kompetensi inti (KI) sekolah dasar yaitu:

- a. Ranah kognitif adalah kemampuan untuk memahami pengetahuan faktual. Bersumber pada hasil belajar dan hasil nilai tes tertulis.
- b. Ranah afektif adalah perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, bersikap sopan santun, perhatian, dan percaya diri saat berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga. Berlandaskan beberapa sikap yang sudah disebutkan, peneliti akan melakukan penilaian pada hasil belajar ranah afektif terkait sikap disiplin dan percaya diri. Menurut Mulyasa (2013, hlm. 147) 17 indikator sikap disiplin ialah 1) membiasakan hadir tepat pada waktunya; 2) membiasakan mematuhi peraturan; 3) mengenakan pakaian yang bersesuaian dengan peraturan; 4) melaksanakan prosedur pembelajaran; 5) mengumpulkan tugas tepat waktu. Dan indikator sikap percaya diri ialah 1) pantang untuk menyerah; 2) berani mengatakan suatu pendapat; 3) berani untuk bertanya; 4) mengutamakan usaha sendiri dibanding bantuan dari orang lain; dan 5) penampilannya tenang dan meyakinkan.
- c. Ranah psikomotorik peserta didik memberikan pengetahuan faktual dengan bahasa yang jelas, sistematis dan logis, karya yang estetik, merefleksikan tindakan anak yang sehat, dan merefleksikan tingkah laku peserta didik yang berakhlak mulia dan beriman. Sudjana (2012, hlm. 32) mengemukakan bahwasanya melalui pencatatan materi pembelajaran secara matematis dan tepat, mengangkat tangan ketika menanggapi pendapat dan menyampaikan gagasan, menemukan jawaban atas pertanyaan yang diajukan, serta berkomunikasi antara peserta didik dan tenaga pendidik.

Berlandaskan sudut pandang yang telah disampaikan, maka simpulan yang dapat ditarik ialah hasil belajar merupakan suatu perubahan aktivitas pembelajaran peserta didik menjadi lebih baik. Hasil belajar menasar pada tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada penelitian ini, indikator hasil belajar ranah

kognitif didapat dari hasil tes tertulis. Dalam penelitian ini, indikator sikap disiplin ranah afektif ialah: 1) Membiasakan hadir tepat waktu; 2) Memakai pakaian yang bersesuaian dengan peraturan; 3) Mengumpulkan pekerjaan rumah tepat waktu. Indikator afektif dari kepercayaan diri pada penelitian ini ialah: 1) berani mengemukakan pendapat, 2) berani mengajukan pertanyaan, serta 3) mengedepankan upaya sendiri dibanding membantu. Sementara indikator hasil belajar ranah psikomotorik ialah (1) menulis secara rapi dan jelas; (2) mengangkat tangan dan menyampaikan gagasan sebelum mengemukakan pendapat; (3) mencari fakta dan menemukan jawaban dari gambaran hasil observasi, (4) Memakai bahasa Indonesia untuk berkomunikasi antar peserta didik guna menyampaikan hasil survei.

2. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Rumini, Purwanto, Purwandari, Suharmini, & Ayriza (2003, hlm. 6) menyatakan bahwa hasil belajar mendapat pengaruh dari sejumlah faktor, di antaranya ialah:

a. *Heredity*

Heredity ialah keturunan (kecerdasan), perbedaan bawaan (keturunan setiap orang berbeda), dan keturunan sulit untuk dimanipulasi.

b. *Age*

Age mencakup kematangan, dan belajar dengan kematangan akan mencapai hasil yang baik. Masa sensitif adalah waktu terbaik untuk belajar. Oleh karena itu, usia sangat erat kaitannya dengan kemampuan belajar.

c. *Previous Training*

Previous training adalah jenis latihan atau pengalaman (pengalaman sebelumnya akan mempengaruhi hasil belajar). Seperti yang dikatakan Thorndike, hukum latihan berdampak pada hasil belajar.

d. *Special Endocrine* (minuman keras, vitamin)

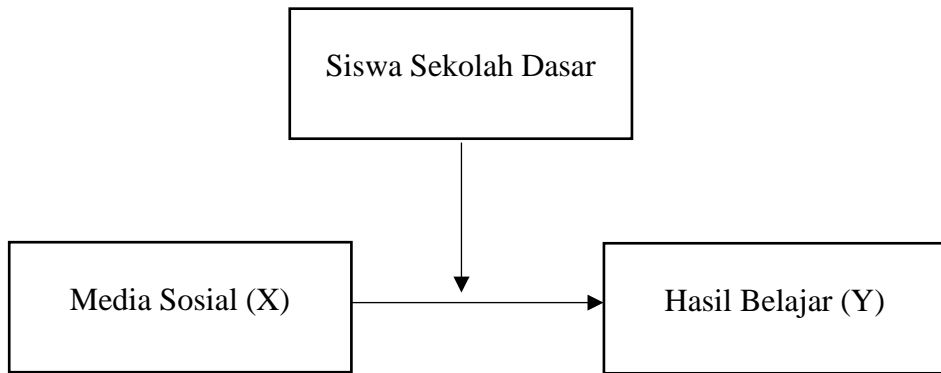
Special endocrine akan mempengaruhi keadaan internal (temperamen, suasana hati, kepribadian). *Special endocrine* akan mempengaruhi peran belajar, dan pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar.

C. Kerangka Pemikiran

Pendidikan merupakan faktor penting dalam pembentukan kepribadian. Pendidikan dan pengetahuan tidak hanya bisa didapat dari sekolah. Semua faktor dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan (Hadi, 2014, hlm. 15). Dalam pendidikan normal, masih terdapat banyak tenaga pendidik yang mengimpelemntasikan pembelajaran konvensional. Mereka mempunyai peranan yang lebih penting daripada peserta didik lantaran peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dan mengerjakan PR yang diberikan oleh tenaga pendidik (Dipalaya, Susilo dan Corebima, 2016, hlm. 1714). Namun yang menjadi permasalahan adalah sistem pendidikan saat ini menghadapi situasi yang menuntut guru guna mampu mehir mengoperasikan media pembelajaran jarak jauh, terutama ketika pandemi Covid-19. Model pembelajaran jarak jauh adalah salah satu alternatif guna menanggulangi kesukaran pada pembelajaran tatap muka. Peraturan jarak sosial yang ada mempertimbangkan jarak, lokasi, waktu, dan biaya yang sekarang menjadi kendala utama (Kusuma & Hamidah, 2020, hlm. 98).

Media sosial yaitu suatu media daring yang digunakan oleh para penggunanya agar dapat dengan mudah berbagi, berinteraksi, dan membuat konten seperti *blog*, forum, wiki, jejaring sosial, dan dunia maya. Konten – konten tersebut ialah bentuk media sosial yang paling kerap dipergunakan oleh orang di seluruh dunia (Cahyono, 2016). *WhatsApp* adalah salah satu media sosial yang dipergunakan dan kerap dimanfaatkan guna media pembelajaran jarak jauh. *WhatsApp* (WA) adalah salah satu media komunikasi favorit semua lapisan masyarakat saat ini. Pemakaian media sosial *WhatsApp* telah menjadi kebutuhan masyarakat terkait komunikasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhannya masing-masing (Yensy, 2020, hlm. 66).

Mengenai hasil pembelajaran, pembelajaran jarak jauh seperti media sosial *WhatsApp* masih menuai perdebatan di kalangan masyarakat (Darmalaksana, Hambali, Masrur dan Muhlas, 2020, hlm. 2). Hal itu disebabkan karena pembelajaran konvensional dinilai masih lebih baik dibanding pembelajaran jarak jauh. Hal tersebut dikarenakan ketika mempelajari sesuatu, individu mesti berpikir supaya dapat memahami konsep yang dikaji dan menggunakannya dengan tepat ketika perlu menemukan jawaban atas berbagai pertanyaan (Widada, 2015, hlm. 32), dan proses berpikir pun berubah, sehingga sulit diperoleh dari pembelajaran jarak jauh (Fuady, 2017, hlm. 104).



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran