

IMPLEMENTASI HASIL PEMBELAJARAN DAN PERANANNYA DALAM INTERAKSI GENERASI DIGITAL NATIVE DI MEDIA SOSIAL

Anita Purba, Semaria Eva Elita Girsang, Demitrius Fransisco Haloho
Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pengetahuan
Universitas Simalungun
e-mail: anitapurba555@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh implementasi hasil pembelajaran terhadap interaksi *digital native* di media sosial. Penelitian dilakukan terhadap mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Simalungun. Sampel penelitian berjumlah 59 responden. Dalam penelitian ini, penarikan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Jenis data yang digunakan adalah data primer. Data diperoleh dari kuesioner yang disebarikan secara online melalui Google Form. Metode analisis data menggunakan metode analisis regresi linier sederhana. Hasil analisis menunjukkan bahwa implementasi hasil pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap interaksi *digital native* di media sosial. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa implementasi hasil pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk perilaku *digital native* saat berinteraksi di media sosial.

Kata Kunci: *Interaksi di media sosial, Implementasi hasil pembelajaran, Digital native*

Abstract

This study aims to examine the effect of implementing learning outcomes on *digital native* interactions on social media. The research was conducted on students of the Faculty of Teacher Training and Education (FKIP) Simalungun University. The research sample amounted to 59 respondents. Purposive sampling technique is used in this study. The type of data used is primary data. Data were obtained from questionnaires distributed online through Google Form. Method of data analysis using simple linear regression analysis method. The results of the analysis show that the implementation of learning outcomes has a positive and significant impact on *digital native* interactions on social media. The results of this study indicate that the implementation of learning outcomes has a very important role in shaping *digital native* behaviour when interacting on social media.

Keywords: *Interaction on social media, Implementation of learning outcomes, Digital native.*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi memberi dampak terhadap hubungan interaksi sosial dalam masyarakat. Teknologi mengubah cara setiap individu berinteraksi antara individu yang satu dengan individu lainnya. Dengan menggunakan teknologi, komunikasi antar individu dapat berlangsung dengan cepat tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Media komunikasi berbasis teknologi yang umum digunakan saat ini adalah media sosial. Dengan menggunakan media sosial, maka

komunikasi dapat terjadi secara *real time*, meskipun kedua individu yang berkomunikasi berada di tempat yang berbeda.

Media sosial merupakan *platform* digital yang menyediakan fasilitas bagi penggunaannya untuk berkomunikasi secara daring (*online*). Platform media sosial yang populer digunakan saat ini cukup beragam, antara lain Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, dan lain-lain. Media sosial tidak hanya dijadikan sebagai media

untuk berinteraksi, melainkan juga menjadi sumber informasi bagi penggunaannya. Banyak informasi yang dibagikan di media sosial, dan menjadi bahan diskusi bagi para pembacanya. Di media sosial, setiap orang dapat menuliskan pokok pikirannya mengenai suatu informasi dan juga dapat menanggapi pokok pikiran pembaca lainnya atas informasi tersebut. Artinya, interaksi di media sosial terjadi secara intens, dan massal karena melibatkan banyak pembaca. Pengguna juga bebas menuliskan komentar apapun sepanjang tidak melanggar standar dan ketentuan dari *platform* media sosial yang digunakan.

Interaksi di media sosial sebenarnya tidak sesederhana yang dipikirkan. Media sosial merupakan sumber informasi yang melimpah dan juga media interaksi bagi jutaan pengguna. Informasi yang dibagikan di media sosial tidak seluruhnya berasal dari sumber-sumber yang valid. Menurut Rahmadhany *et. al.* (2021), media sosial merupakan saluran penyebaran berita bohong (*hoax*) terbanyak diatas aplikasi chatting, website, televisi/radio, media cetak dan email. Perilaku pengguna media sosial dalam menanggapi informasi *hoax* juga cukup beragam (Rahadi, 2017). Ada yang langsung terpengaruh dan menyebarkan informasi tersebut. Ada pula yang menyikapi informasi tersebut secara kritis, sehingga tidak mudah terprovokasi.

Setiap pengguna media sosial memiliki kemampuan, dan cara interaksi yang berbeda-beda di media sosial. Oleh karena itu, dibutuhkan kemampuan tertentu agar interaksi di media sosial memberikan manfaat positif bagi diri sendiri maupun pengguna lainnya. Kemampuan yang dibutuhkan bukan hanya kemampuan untuk menghindari agar tidak terprovokasi dan menjadi penyebar berita *hoax*, tetapi juga agar dapat memberikan manfaat positif bagi pengguna lain lewat interaksi yang sehat, dan komentar yang membangun. Kemampuan ini sebagian besar didapat

dari hasil pembelajaran di sekolah maupun perguruan tinggi.

Bila melihat literatur terdahulu, banyak sekali penelitian yang meneliti hubungan media sosial dengan hasil pembelajaran. Namun, belum ada penelitian yang meninjau sejauh mana prinsip-prinsip atau metode-metode pembelajaran diaplikasikan dalam interaksi di media sosial. Literatur terdahulu lebih banyak meninjau manfaat media sosial dalam mendukung keberhasilan pembelajaran dan peningkatan prestasi siswa. Misalnya, penelitian Qayyum Ch. *et. al.* (2016) pada pelajar sekolah dasar di Lahore, Pakistan. Penelitian tersebut menemukan bahwa ada sedikit pengaruh positif media sosial pada siswa dalam hal nilai dan tugas mereka. Selanjutnya, penelitian Ansari dan Khan (2020) di India menemukan bahwa penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran kolaboratif memiliki dampak signifikan pada interaktivitas dengan teman sebaya, guru dan perilaku berbagi pengetahuan secara online. Penelitian Ashraf *et. al.* (2021) yang menyimpulkan bahwa media sosial berfungsi sebagai alat yang dinamis untuk mempercepat pengembangan pembelajaran terbuka dengan mendorong kolaborasi, diskusi kelompok dan pertukaran ide antar siswa yang memperkuat perilaku dan kinerja belajar mereka.

Ada juga penelitian Wibisono dan Mulyani (2018) serta Suryaningsih (2020) yang menemukan bahwa media sosial berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa. Namun, mereka menggarisbawahi bahwa pengaruh tersebut dapat berupa pengaruh positif dan pengaruh negatif, tergantung pada tujuan masing-masing siswa. Jika siswa menggunakan media sosial untuk hal positif, maka akan berdampak positif pada prestasi belajarnya, dan sebaliknya jika media sosial digunakan untuk hal negatif, maka hal ini juga akan berdampak negatif terhadap prestasi belajar siswa tersebut.

Hasil penelitian Osokoya dan Kazeem (2016) sedikit kontradiktif dengan hasil penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan pada siswa kimia di Nigeria ini menyimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara penggunaan media sosial dengan prestasi belajar kimia siswa. Osokoya dan Kazeem mengemukakan bahwa dalam menggunakan media sosial, siswa justru lebih banyak berbagi fitur pribadi dari pada ide atau pengetahuan.

Beberapa penelitian terdahulu seperti yang telah diuraikan sebelumnya belum menyentuh esensi akhir dari sebuah pembelajaran, yaitu bagaimana aplikasi ilmu yang telah diterima. Keberhasilan pembelajaran akan lebih bermakna jika ilmu yang diterima mampu diimplementasikan di kehidupan nyata. Indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari berbagai jenis perbuatan atau pembentukan tingkah laku peserta didik. Manifestasi tingkah laku peserta didik tidak hanya terlihat di dalam ruang kelas, tetapi juga di luar lingkungan pendidikan. Oleh karena itu, tinjauan keberhasilan pembelajaran berdasarkan implementasi hasil pembelajaran di luar lingkungan pendidikan penting dilakukan.

Peserta didik di Indonesia didominasi oleh generasi Z. Generasi Z merupakan generasi yang lekat dengan teknologi digital dan dikenal sebagai *digital native*. *Digital native* menghabiskan 79% waktunya untuk mengakses internet setiap hari (Supratman, 2018). Artinya, interaksi generasi Z lebih banyak berlangsung di media sosial. Oleh karena itu, interaksi peserta didik di media sosial sangat penting diteliti, terutama pengaruh implementasi hasil pembelajaran terhadap cara mereka berinteraksi di media sosial. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis pengaruh implementasi hasil pembelajaran terhadap interaksi *digital native* di media sosial. Penelitian ini akan berkontribusi pada penyusunan strategi pembelajaran berbasis interaksi pada media sosial. Implikasi penelitian ini akan memberikan gambaran

sejauh mana para peserta didik menerapkan metode-metode pembelajaran yang telah dipelajari saat menanggapi informasi di media sosial dan pendapat pengguna lain terkait informasi tersebut.

Menurut Cahyono (2016), media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Media sosial merupakan wadah interaksi antar sesama pengguna yang dilakukan secara online dengan menggunakan internet. Pengguna media sosial dapat berkomunikasi, menjalin pertemanan, mengirim pesan antar satu pengguna ke pengguna media sosial lainnya. Oleh karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) *online* yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.

Menurut Mulyati (2014), karakteristik media sosial adalah: (1) Konten yang disampaikan dibagikan kepada banyak orang dan tidak terbatas pada satu orang tertentu; (2) Isi pesan muncul tanpa melalui suatu gatekeeper dan tidak ada gerbang penghambat; (3) Isi disampaikan secara online dan langsung; (4) Konten dapat diterima secara online dalam waktu lebih cepat dan bisa juga tertunda penerimaannya tergantung pada waktu interaksi yang ditentukan sendiri oleh pengguna; (5) Media sosial menjadikan penggunanya sebagai kreator dan aktor yang memungkinkan dirinya untuk beraktualisasi diri; (6) Dalam konten medsos terdapat sejumlah aspek fungsional seperti identitas, percakapan (interaksi), berbagi (sharing), kehadiran (eksis), hubungan (relasi), reputasi (status) dan kelompok (group).

Media sosial dapat diklasifikasikan kedalam enam bagian (Mustika, 2018), yaitu: (1) Proyek kolaborasi (*Collaborative projects*). Proyek kolaborasi merupakan bentuk demokrasi dari media sosial di mana banyak pengguna internet dapat berkolaborasi

untuk menambahkan, mengubah, ataupun menghapus informasi dalam wiki, yaitu situs yang menyediakan layanan bagi pengguna atau pembaca untuk melakukan perubahan-perubahan tersebut. Contoh dari bentuk proyek kolaborasi adalah wikipedia. (2) Blog (*Blogs*). Blog merupakan salah satu bentuk media sosial terlama yang memperbolehkan penggunaannya menulis entri baru berdasarkan urutan waktu penulisan. Contoh blog salah satunya adalah Wordpress (3) Konten Komunitas (*Content Community*). Konten Komunitas adalah media sosial yang tujuan utamanya untuk menampung konten dari pengguna dan membaginya ke pengguna lainnya. Contoh dari media ini adalah YouTube untuk berbagi video, SlideShare untuk berbagi file presentasi, Flickr untuk berbagi file gambar, dan lain sebagainya. (4) Dunia Game Virtual (*Virtual Game Worlds*). Dunia Game Virtual tentu berkaitan dengan Game Online di mana pemain memiliki profil dan karakter sendiri di dunia game tersebut. Karakter mereka dapat berkomunikasi dengan karakter pemain lainnya dan melakukan aktivitas dalam game tersebut bersama-sama. Contoh dari dunia game virtual adalah game online seperti World of Warcraft, Watch Dogs, dan Need For Speed. (5) Situs Jejaring Sosial (*Social Networking Sites*). Situs jejaring sosial adalah tempat di mana setiap pengguna memiliki profil yang berisi informasi pribadi (seperti Tanggal lahir, Alamat, Jenis kelamin) dan dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya melalui profil tersebut. Antar pengguna juga dapat melakukan chatting atau mengirim pesan teks, gambar, suara, maupun video. Contoh dari media sosial ini adalah Facebook, Instagram, Twitter dan lain-lain.

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya. Interaksi di media sosial

merupakan interaksi antar individu yang berlangsung di media sosial. Di media sosial, seseorang dapat berinteraksi dengan orang lain meskipun tidak saling mengenal. Oleh karena itu, penting untuk memastikan agar interaksi berjalan dengan baik.

Menurut De Vito dalam Wandatari, *et. al.* (2022), indikator interaksi sosial meliputi: (1) Percakapan; (2) Saling pengertian; (3) Bekerjasama; (4) Keterbukaan; (5) Empati ;(6) Memberikan dukungan atau motivasi; (7)Rasa positif; (8) Adanya kesamaan dengan orang lain.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa atau murid (Nasution, 2017). Sedangkan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya dalam meningkatkan penguasaan materi pelajaran dengan baik.

Tampubolon (2014) mendefinisikan metode pembelajaran sebagai suatu cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis demi mencapai tujuan pembelajaran. Sementara Aqib (2013) berpendapat bahwa metode pembelajaran adalah kegiatan yang dipilih oleh dosen/guru, dalam proses pembelajaran, yang dapat memberikan kemudahan atau fasilitas kepada siswa menuju ketercapaiannya tujuan instruksional tertentu. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.

Dari sekian banyak metode mengajar, dalam penggunaannya dapat dikategorikan ke dalam tiga pendekatan, yaitu: (1) Pendekatan kelompok/klasikal, pada umumnya ditujukan untuk membimbing kelompok atau klasikal dalam belajar; (2) Pendekatan bermain, menunjukkan para peserta didik untuk belajar dengan menghayati, melakoni perasaan-perasaan tertentu dalam suatu keadaan terkontrol melalui latihan atau permainan; (3) Pendekatan individual, memungkinkan setiap anak didik dapat belajar baik dengan bakat, keinginan, dan kemampuan masing-masing individu.

Selanjutnya, upaya menerapkan suatu metode yang relevan ada beberapa pertimbangan dalam pemilihan suatu metode yang akan digunakan, yaitu: (1) Tujuan berbagai jenis dan fungsinya; (2) Subjek didik yang berbagai tingkat kematangannya/jenjangnya; (3) Situasi dalam berbagai keadaan/kondisinya; (4) Fasilitas yang berbagai kualitas dan kuantitasnya; (5) Pribadi guru/calon guru serta kemampuan profesi yang berbedabeda.

Menurut Nurhayati (2011), beberapa metode dalam pembelajaran yang sering digunakan yaitu: (1) Metode ceramah. Metode ceramah yaitu sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif; (2) Metode diskusi. Metode diskusi adalah metode mengajar yang sangat erat hubungannya dengan memecahkan masalah. Metode ini pada dasarnya adalah bertukar informasi, pendapat, dan unsur-unsur pengalaman secara teratur dengan maksud untuk mendapat pengertian bersama yang lebih jelas dan lebih cermat tentang permasalahan atau topik yang sedang dibahas; (3) Metode tanya jawab. Metode tanya jawab sering digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah untuk mengetahui atau mengecek pemahaman siswa dalam proses pembelajaran di kelas dan merangsang siswa untuk berpikir kritis

serta memperoleh umpan balik; (4) Metode demonstrasi. Metode demonstrasi ialah cara pembelajaran dengan mempertunjukkan, mempraktekan atau memperlihatkan kepada peserta didik suatu proses, situasi atau benda yang sedang dipelajarinya; (5) Metode kooperatif. Dalam metode pembelajaran kooperatif ini siswa akan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu dalam belajar. Untuk melatih keterampilan yang dimiliki siswa untuk membantu bekerja sama dengan baik dalam kelompok belajar; (6) Metode eksperimen. Metode eksperimen ini untuk mencoba mengerjakan sesuatu dan mengamati proses dan hasil percobaan tersebut; (7) Metode widyawisata. Metode widyawisata merupakan metode pembelajaran yang dilaksanakan dengan mengajak siswa belajar diluar kelas untuk dapat memperoleh berbagai pengalaman sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya, serta pementapan pemahamannya terhadap sikap dan nilai; (8) Metode proyek. Metode proyek dapat diterapkan dengan cara siswa diminta menghubungkan sebanyak mungkin pengetahuan yang telah diperoleh.

Ada banyak sekali metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu setiap guru yang akan mengajar diharapkan untuk dapat memilih metode yang baik. Menurut Faturrahman dan Sutikno (2017), ciri-diri metode pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut: (1) Bersifat luwes, fleksibel dan memiliki daya yang sesuai dengan watak murid dan materi; (2) Bersifat fungsional dalam menyatukan teori dengan praktek dan mengantarkan murid pada kemampuan praktis; (3) Tidak mereduksi materi, bahkan sebaliknya mengembangkan materi; (4) Memberikan keleluasaan pada murid untuk menyatakan pendapat; (5) Mampu menempatkan guru dalam posisi yang tepat, terhormat dalam keseluruhan proses pembelajaran.

Menurut Susanto (2015), *hasil belajar* adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Keberhasilan pembelajaran tercermin dari hasil belajar yang diperoleh seseorang. Hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Perubahan yang diperoleh tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa. Keberhasilan seseorang dalam proses belajar mengajar paling banyak di ukur dengan alat ukur tes belajar, yang diberikan di akhir pembelajaran atau di akhir semester.

Hasil belajar yang dapat dihasilkan oleh siswa tergantung pada proses belajarnya. Hasil belajar adalah kemampuan atau prestasi siswa yang siswa capai setelah melalui proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan suatu bukti bahwa seseorang telah belajar, yang dilihat dari perubahan tingkah laku pada orang tersebut dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik 2014). Hasil belajar merupakan akumulasi dari seluruh ilmu yang didapat melalui berbagai metode pembelajaran hingga mengalami peningkatan kemampuan.

Indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari berbagai jenis perbuatan atau pembentukan tingkah laku peserta didik. Artinya, implementasi hasil pembelajaran tercermin dari tingkah laku seseorang. Jenis tingkah laku itu di antaranya adalah : (1) Kebiasaan, yaitu cara bertindak yang dimiliki peserta didik dan diperoleh melalui belajar; (2) Keterampilan, yaitu perbuatan atau tingkah laku yang tampak sebagai akibat kegiatan otot dan digerakkan serta dikoordinasikan oleh sistem saraf; (3) Akumulasi persepsi, yaitu berbagai persepsi yang diperoleh peserta didik melalui belajar, seperti pengenalan simbol, angka dan pengertian; (4) Asosiasi dan hafalan, yaitu seperangkat ingatan mengenai sesuatu sebagai hasil dari

penguatan melalui asosiasi, baik asosiasi yang disengaja atau wajar maupun asosiasi tiruan; (5) Pemahaman dan konsep, yaitu jenis hasil belajar yang diperoleh melalui kegiatan belajar secara rasional; (7) Sikap, yaitu pemahaman, perasaan, dan kecenderungan berperilaku peserta didik terhadap sesuatu; (8) Nilai, yaitu tolak ukur untuk membedakan antara yang baik dengan yang kurang baik, serta; (9) Moral dan agama, moral merupakan penerapan nilai-nilai dalam kaitannya dengan kehidupan sesama manusia, sedangkan agama adalah penerapan nilai-nilai yang trasedental dan ghaib (konsep tuhan dan keimanan).

Digital native merupakan istilah yang digunakan pada generasi yang lahir dan besar di era digital. Istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh Marc Prensky (Sukirman, 2017). Marc Prensky membagi dua kelompok generasi, yaitu generasi *Digital Natives* dan generasi *Digital Immigrants*. Generasi *Digital Natives* merupakan kelompok yang saat mulai belajar telah mengenal internet dan dunia digital. Sementara generasi *Digital Immigrants* merupakan generasi yang mengenal dunia internet setelah mereka dewasa.

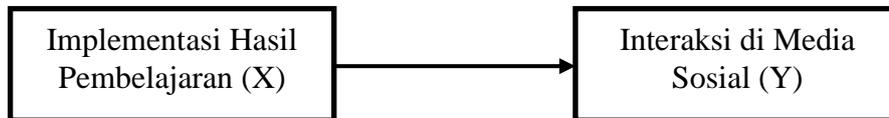
Cilliers (2017) mengelompokkan generasi manusia kedalam lima tipologi, yaitu: (1) Generasi tradisional (lahir antara 1928 dan 1944). Generasi ini menghargai otoritas dan pendekatan manajemen top-down; (2) Generasi baby boomer (lahir antara 1945 dan 1965). Generasi ini cenderung pecandu kerja; (3) Generasi X (lahir antara 1965 dan 1979). Generasi X merupakan generasi yang merasa nyaman dengan otoritas dan melihat bahwa keseimbangan antara kerja dan kehidupan adalah hal penting; (4) Generasi Y (lahir antara tahun 1980 dan 1995). Umumnya generasi Y tumbuh dalam kemakmuran dan memiliki kecerdasan teknologi; (5) Generasi Z (lahir setelah tahun 1995). Generasi ini merupakan generasi *digital native*,

pengambil keputusan cepat, dan sangat terhubung.

Generasi *digital native* atau dikenal juga dengan generasi Z, memiliki karakteristik tersendiri. Generasi ini terbiasa hidup dengan perangkat digital. Senang melakukan berbagai pekerjaan melalui media-media digital, bekerja serba cepat. Generasi *digital native* yang berstatus pelajar, memiliki ciri (Vivianti, 2018) sebagai berikut: (1) Senang menerima informasi dengan cepat dari beberapa sumber dan media yang berbeda;

(2) Menyukai aktivitas yang dilakukan secara paralel pada waktu bersamaan; (3) Lebih memilih media dalam bentuk gambar, suara, dan video dibandingkan dengan teks; (4) Lebih menyukai bekerja dalam kelompok; (5) Belajar apabila ada kesempatan; (6) Menyukai umpan balik dalam bentuk reward/hadiah; (7) Memilih materi pembelajaran yang menyenangkan, bermanfaat, dan relevan dengan kebutuhannya.

Kerangka berpikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Adapun hipotesis penelitian ini adalah: Implementasi hasil pembelajaran berpengaruh positif terhadap interaksi *digital native* di media sosial.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017), penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Simalungun (USI) yang berjumlah 543 orang. Dari populasi tersebut, pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2017), *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dari sumber data dengan pertimbangan tertentu. Adapun pertimbangan atau kriteria sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Simalungun (USI) yang sering berinteraksi dengan pengguna lain di

media sosial (Youtube, Instagram, Facebook, Twitter dan Tiktok).

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket (kuesioner) sebagai instrumen penelitian. Dalam angket tersebut terdapat skala likert. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2017). Terdapat lima skala yang disediakan sebagai pilihan jawaban atas setiap pernyataan dalam angket. Skala tersebut meliputi Sangat Setuju (SS) dengan bobot 5, Setuju (S) dengan bobot 4, Kurang Setuju (KS) dengan bobot 3, Tidak Setuju (TS) dengan bobot 2 dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan bobot 1. Dari jawaban responden atas angket yang dibagikan akan diperoleh skor tertentu.

Dalam penelitian ini, angket dibagikan kepada mahasiswa secara online menggunakan *google form*. Dari total 543 angket yang dibagikan, hanya 116 angket yang dikembalikan atau diisi secara lengkap. Dari 116 angket tersebut, diketahui hanya 59 mahasiswa yang sering berinteraksi dengan pengguna lain di media sosial (Youtube, Instagram, Facebook, Twitter dan Tiktok) atau

memenuhi kriteria sampel yang ditetapkan sebelumnya. Oleh karena itu, sampel penelitian ini berjumlah 59 orang.

Penelitian ini menggunakan satu sumber data, yaitu data dari hasil pengisian angket oleh responden. Data penelitian diolah dengan IBM SPSS Statistic 26. Metode analisis data menggunakan metode analisis regresi linear sederhana. Menurut Sugiyono (2017), analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan secara linear antara suatu variabel independen dengan suatu variabel dependen. Penelitian ini menggunakan satu variabel independen dan satu variabel dependen serta bertujuan untuk mengetahui pengaruh antar kedua variabel tersebut. Variabel independen dalam penelitian ini adalah implementasi hasil pembelajaran, sedangkan variabel dependennya adalah interaksi di media sosial.

Proses pengolahan data dalam penelitian ini diawali dengan uji validitas dan reliabilitas data menggunakan IBM SPSS Statistic 26. Uji validitas dan reliabilitas penting dilakukan untuk memastikan instrumen yang digunakan tepat dan andal. Uji validitas menunjukkan derajat ketetapan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti (Sugiyono, 2017). Atau dengan kata lain, uji validitas menunjukkan ketepatan atau kesesuaian alat ukur yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian. Sedangkan uji reliabilitas menunjukkan sejauhmana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2017). Hal ini berkaitan dengan keandalan instrumen yang digunakan.

Setelah pengujian validitas dan reliabilitas data dilakukan, langkah berikutnya adalah uji asumsi klasik. Menurut Rochaety, et. al. (2019), uji asumsi klasik digunakan dalam menguji asumsi-asumsi regresi linear dan memiliki tujuan untuk menghindari timbulnya bias pada analisis data dan menghindari

kesalahan spesifikasi (*misspecification*) dalam penggunaan model regresi. Terdapat empat jenis uji asumsi klasik, yaitu uji normalitas, uji multikolinearitas, uji autokorelasi dan uji heteroskedastisitas. Dalam penelitian ini hanya uji normalitas dan heteroskedastisitas yang dilakukan, karena penelitian ini hanya menggunakan satu variabel independen dan data yang digunakan bukanlah data *time series*. Uji normalitas data menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05*. Sementara itu, pengujian heteroskedastisitas menggunakan uji Glejser.

Apabila data dinyatakan berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis baru boleh dilakukan. Uji hipotesis ditunjukkan oleh hasil uji t. Dalam uji t, pengambilan keputusan didasarkan pada nilai sig atau probabilitas signifikansi variabel bebas. Hipotesis diterima apabila nilai koefisien regresi bertanda positif dan probabilitas signifikansi variabel bebas lebih kecil dari nilai alpha (0,05). Sebaliknya, jika koefisien regresi bertanda negatif dan probabilitas signifikansi variabel bebas lebih besar dari 0,05, maka hipotesis ditolak.

Persamaan regresi penelitian ini dapat dituliskan sebagai berikut:

$$Y = a + bX + e$$

Keterangan:

- Y : Interaksi di media sosial
- X : Implementasi hasil pembelajaran
- a : Konstanta
- b : Koefisien regresi
- e : *Standard error*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Responden penelitian ini merupakan mahasiswa FKIP USI yang tergolong sebagai generasi *digital native* dan telah memenuhi kriteria penelitian yang telah ditetapkan. Terdapat 59 orang mahasiswa yang memenuhi kriteria dan layak menjadi responden penelitian. Untuk memudahkan pemahaman data, maka responden penelitian akan dideskripsikan

menurut karakteristik tertentu, yaitu menurut semester, program studi, jenis kelamin dan jumlah media sosial yang

digunakan. Gambaran umum responden menurut semester disajikan dalam Tabel 1 berikut:

Tabel 1 Karakteristik Responden Menurut Semester

Semester	Frekuensi	Persentase (%)
III (Tiga)	30	51
V (Lima)	16	27
VII (Tujuh)	13	22
Total	59	100

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa mayoritas responden penelitian ini adalah mahasiswa semester III. Responden semester III berjumlah 30 orang atau 51%, semester V berjumlah 16 orang atau 27%, dan semester VII berjumlah 13 orang atau 22%.

Gambaran umum responden menurut Program Studi (Prodi) disajikan dalam Tabel 2 berikut:

Tabel 2 Karakteristik Responden Menurut Prodi

Prodi	Frekuensi	Persentase(%)
Pendidikan Bahasa Inggris	18	31
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	20	34
Pendidikan Biologi	9	15
Pendidikan Kewarganegaraan	4	7
Pendidikan Sejarah	8	14
Total	59	100

Tabel 2 menunjukkan bahwa mayoritas responden penelitian berasal dari prodi Pendidikan dan Sastra Indonesia. Terdapat 20 responden atau 34% responden yang berasal dari Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 18 responden atau 31% dari Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, 9 responden atau 15% dari Prodi Pendidikan Biologi, 8 responden atau 14% dari Prodi

Pendidikan Sejarah, dan 4 responden atau 7% dari Prodi Pendidikan Kewarganegaraan. Responden penelitian juga dapat digolongkan berdasarkan jenis kelamin.

Gambaran umum responden menurut jenis kelamin disajikan dalam Tabel 3 berikut:

Tabel 3 Karakteristik Responden Menurut Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-Laki	8	14
Perempuan	51	86
Total	50	100

Berdasarkan Tabel 3, diketahui mayoritas responden adalah perempuan, yaitu sebanyak 51 responden atau 86%. Responden laki-laki hanya berjumlah 8 orang atau 14%. Responden penelitian ini

juga digolongkan menurut jumlah media sosial yang digunakan.

Karakteristik responden menurut jumlah media sosial yang digunakan disajikan dalam Tabel 3 berikut:

Tabel 4 Karakteristik Responden Menurut Jumlah Media Sosial yang Digunakan

Jumlah Media Sosial	Frekuensi	Persentase (%)
1	8	14
2	7	12
3	19	32
4	20	34
5	4	7
6	1	2
Total	59	100

Tabel 4 menunjukkan bahwa mayoritas responden penelitian menggunakan empat jenis media sosial. Terdapat 20 responden atau 34% yang menggunakan empat jenis media sosial, 19 responden atau 32% yang menggunakan tiga jenis media sosial, 8 responden atau 16% yang menggunakan satu jenis media sosial, 7 responden atau 12% yang menggunakan dua jenis media sosial, 4 responden atau 7% yang menggunakan lima jenis media sosial dan hanya 1

responden atau 2% yang menggunakan enam jenis media sosial.

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen penelitian perlu diuji validitas dan reliabilitasnya. Pengujian validitas bertujuan untuk mengetahui kemampuan instrumen penelitian dalam mengukur apa yang ingin diukur. Suatu instrumen dinyatakan valid apabila nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 dan *Pearson Correlation* bernilai positif.

Tabel 5 Hasil Uji Validitas Variabel Interaksi di Media Sosial dan Implementasi Hasil Pembelajaran

Pernyataan	<i>Pearson Correlation</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	Keterangan
Interaksi di Media Sosial (Y)			
Pernyataan ke 1	0,633	0,000	Valid
Pernyataan ke 2	0,606	0,000	Valid
Pernyataan ke 3	0,677	0,000	Valid
Pernyataan ke 4	0,612	0,000	Valid
Pernyataan ke 5	0,741	0,001	Valid
Pernyataan ke 6	0,676	0,000	Valid
Pernyataan ke 7	0,638	0,000	Valid
Pernyataan ke 8	0,767	0,000	Valid
Pernyataan ke 9	0,544	0,000	Valid
Implementasi Hasil Pembelajaran (X)			
Pernyataan ke 1	0,701	0,000	Valid
Pernyataan ke 2	0,719	0,000	Valid
Pernyataan ke 3	0,609	0,000	Valid
Pernyataan ke 4	0,678	0,000	Valid
Pernyataan ke 5	0,738	0,000	Valid
Pernyataan ke 6	0,606	0,000	Valid
Pernyataan ke 7	0,629	0,000	Valid
Pernyataan ke 8	0,841	0,000	Valid

Tabel 5, menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* seluruh butir pernyataan variabel interaksi di media sosial dan implementasi

hasil pembelajaran lebih kecil dari 0,05 dan *pearson correlation* bernilai positif. Dengan demikian, dapat disimpulkan

bahwa seluruh butir pernyataan dalam instrumen variabel tersebut adalah valid.

Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Interaksi di media sosial	0,804	Reliabel
Implementasi hasil pembelajaran	0,836	Reliabel

Hasil uji reliabilitas juga menunjukkan bahwa instrumen penelitian reliabel. Dalam penelitian ini pengujian reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6. Hasil pengujian dalam Tabel 6 menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* seluruh variabel lebih besar dari 0,6.

Setelah memastikan instrumen valid dan reliabel, selanjutnya dilakukan uji asumsi klasik untuk memastikan model penelitian memenuhi syarat BLUE (*Best*

Linear Unbias Estimator). Uji asumsi klasik yang dilakukan meliputi uji normalitas dan uji heteroskedastisitas. Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test*. Suatu model penelitian dikatakan memenuhi asumsi normalitas apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05. Tabel 7 menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		59
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.57871180
Most Extreme Differences	Absolute	.100
	Positive	.100
	Negative	-.060
Test Statistic		.100
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Pengujian heteroskedastisitas dengan uji *Glejser* juga menunjukkan bahwa model penelitian bebas dari masalah heteroskedastisitas. Suatu model dikatakan memenuhi asumsi heteroskedastisitas

apabila nilai probabilitas signifikansi variabel independen > 0.05. Dalam Tabel 8, terlihat bahwa probabilitas signifikansi variabel implementasi hasil pembelajaran lebih besar dari 0,05.

Tabel 8 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Sig.	Keterangan
Implementasi hasil pembelajaran	0,995	Tidak terdapat masalah heteroskedastisitas

Uji asumsi klasik yang telah dilakukan membuktikan bahwa model penelitian memenuhi syarat BLUE. Artinya, model estimator terpercaya dan handal. Oleh karena itu pengujian terhadap

koefisien determinasi dan pengujian hipotesis boleh dilakukan. Hasil uji koefisien determinasi yang tersaji dalam Tabel 9, terlihat bahwa nilai *R Square (R²)* sebesar 0,485. Hal ini menunjukkan bahwa

variabel implementasi hasil pembelajaran mampu menjelaskan variasi variabel prestasi belajar sebesar 48,5%, sedangkan

sisanya, 51,5% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak terdapat dalam model penelitian.

Tabel 9
Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.696 ^a	.485	.476	2.601

a. Predictors: (Constant), Implementasi hasil pembelajaran

b. Dependent Variable: Interaksi di media sosial

Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji t. Hasil uji t disajikan dalam Tabel 10 berikut:

Tabel 10
Hasil Uji Signifikansi Parsial

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	10.282	3.876		2.652	.010
	Implementasi hasil pembelajaran	.806	.110	.696	7.323	.000

a. Dependent Variable: Interaksi di media sosial

Berdasarkan hasil analisis yang disajikan dalam Tabel 10, diperoleh persamaan penelitian sebagai berikut:

$$Y = 10,282 + 0,806X$$

Nilai konstanta sebesar 10,282 menunjukkan nilai variabel interaksi di media sosial jika implementasi hasil pembelajaran konstan atau bernilai nol. Sedangkan nilai koefisien regresi sebesar 0,806 mengandung makna bahwa jika implementasi hasil pembelajaran naik satu satuan, maka interaksi di media sosial akan meningkat sebesar 0,806.

Tabel 13 juga menunjukkan bahwa probabilitas signifikansi variabel implementasi hasil pembelajaran sebesar 0,000 dengan koefisien regresi bertanda positif. Nilai probabilitas signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi hasil pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap interaksi mahasiswa FKIP USI di media sosial. Artinya, implementasi hasil pembelajaran

memberikan dampak yang signifikan terhadap cara mahasiswa FKIP USI berinteraksi di media sosial. Hasil penelitian ini sesuai dengan hipotesis yang diajukan. Oleh karena itu, hipotesis diterima.

Hasil analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa implementasi hasil pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap interaksi *digital native* di media sosial. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa implementasi hasil pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk perilaku *digital native* saat berinteraksi di media sosial. Responden penelitian ini merupakan generasi *digital native* yang menjadikan media sosial sebagai salah satu sarana utama dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dosen dan orang lain diluar lingkungan. Bagi *digital native*, media sosial merupakan “dunia kedua”, karena hampir setiap saat mereka beraktivitas di sana, hingga terkadang

tidak mengenal waktu dan tempat. Bahkan di lingkungan akademis, media sosial dipandang telah berkontribusi meningkatkan level akademisi dan mengubah akademisi kembali ke asalnya sebagai sebuah komunitas mahasiswa dan dosen (Vercic dan Vercic, 2013).

Penelitian ini menegaskan bahwa selama berinteraksi dengan orang lain di media sosial, generasi *digital native* selalu berusaha mengimplementasikan hasil pembelajaran yang membentuk nilai-nilai yang mereka anut. Cara-cara mereka berinteraksi dengan orang lain di media sosial terbentuk dari hasil pendidikan yang diperoleh. Kecenderungan ini didukung Aunul (2019) yang menemukan bahwa perilaku komunikasi *digital native* di media sosial diwujudkan dalam pengungkapan identitas keagamaan menggunakan *feed instastory*. Hal ini mempertegas bahwa *digital native* mengimplementasikan hasil pembelajaran yang diterima dan sekaligus hasil pembelajaran tersebut membentuk cara mereka berinteraksi dengan orang lain khususnya di media sosial.

Digital native sangat berpengetahuan dan menyadari platform media sosial memiliki efek buruk (Ojohwoh, 2018). Rahmadhany *et. al.* (2021) mengemukakan bahwa media sosial juga merupakan saluran penyebaran berita bohong (*hoax*) terbanyak diatas aplikasi chatting, website, televisi/radio, media cetak dan email. Temuan penelitian ini lewat kuesioner yang dibagikan menunjukkan bahwa *digital native* sadar bahwa informasi *hoax* dapat menyesatkan, dan tidak benar dan perlu dihindari. Tetapi tidak dapat dipungkiri informasi *hoax* juga banyak digemari karena sebagai hiburan semata dan penyebaran berita *hoax* juga mempunyai maksud tertentu apabila diteliti lebih dalam.

Proses pendidikan yang telah ditempuh juga memberikan mereka kemampuan untuk memahami informasi di media sosial dengan benar dan menumbuhkan sikap kritis, sehingga tidak

menerima informasi begitu saja tanpa memverifikasi kebenarannya terlebih dahulu. Saat menanggapi suatu informasi atau melakukan percakapan dengan orang lain di media sosial, *digital native* selalu berusaha mengajak lawan bicara untuk mencari tahu kebenaran informasi yang diterima sebelum mengomentari dan membagikannya di media sosial. Hal ini menegaskan bahwa dalam berinteraksi di media sosial, *digital native* mengimplementasikan hasil pembelajaran yang membentuk nilai-nilai yang mereka anut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi hasil pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap interaksi *digital native* di media sosial. Hal ini mengindikasikan bahwa implementasi hasil pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk perilaku *digital native* saat berinteraksi di media sosial.

Temuan penelitian ini menunjukkan betapa pentingnya mengajarkan berpikir kritis dalam setiap kegiatan pembelajaran, karena hal ini akan diterapkan mereka saat berinteraksi dengan orang lain. Begitu pula strategi pembelajaran berbasis interaksi pada media sosial perlu diimplementasikan guna menghadapi arus informasi yang sangat deras dari media sosial dan mengantisipasi muatan informasi *hoax* yang dapat menimbulkan perpecahan. Hasil penelitian ini akan berkontribusi dalam penyusunan strategi pembelajaran berbasis interaksi pada media sosial. Secara teoritis, penelitian ini memiliki implikasi bahwa implementasi hasil pembelajaran berpengaruh terhadap interaksi generasi *digital native* di media sosial. Artinya, implementasi hasil pembelajaran sangat berperan penting dalam membentuk cara *digital native* berinteraksi di media sosial. Sedangkan implikasi praktis penelitian ini adalah penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar dalam menyusun strategi

pembelajaran oleh pihak-pihak yang berkepentingan pada setiap jenjang pendidikan. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis, peneliti juga mengajukan beberapa saran sebagai berikut: (1) Untuk mengantisipasi derasnya arus informasi dari media sosial, maka pelajar maupun mahasiswa penting terus diajarkan berpikir kritis dalam setiap proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, 2013, Psikologi Belajar, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ansari, J. A. N. dan N. A. Khan, (2020), Exploring the role of social media in collaborative learning the new domain of learning, *Smart Learning Environments*, 7-9.
- Aqib, Z., (2013), Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.
- Ashraf, M. A., M. N. Khan, S. R. Chohan, M. Khan, W. Rafique, M. F. Farid, dan A. U. Khan, (2021), Social Media Improves Students' Academic Performance: Exploring the Role of Social Media Adoption in the Open Learning Environment among International Medical Students in China, *Healthcare*, 9, 1272.
- Aunul, S. (2019), Perilaku Komunikasi Digital Native Dalam Pengungkapan Identitas Keagamaan di Media Sosial Instagram. *Penelitian Communicology*, Vol. 7, No. 2, pp. 104-114.
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Penelitian Ilmu Sosial & Ilmu Politik* Diterbitkan Oleh Fakultas Ilmu Sosial & Politik, Universitas Tulungagung, 9(1), 140– 157.
- Cilliers, E. J. (2017). The challenge of teaching generation Z. *PEOPLE: International Journal of Social Sciences*, 3, 188-198.
- (2) Mengingat media sosial sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari generasi *digital native*, maka strategi pembelajaran berbasis interaksi pada media sosial perlu dirancang dan diimplementasikan dalam kurikulum Universitas Simalungun maupun di lembaga-lembaga pendidikan lainnya.
- Fathurrahman, P. dan S. Sutikno, (2017), Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Islami. Bandung: Rafika Aditama.
- Hamalik, O., (2014), Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyati, A., (2014), Panduan optimalisasi media sosial untuk Kementerian Perdagangan RI, Jakarta: Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI.
- Mustika, Rieka, Penelitian Diakom | Vol. 1 No. 2, Desember 2018 Etika Berkomunikasi Di Media Online Dalam Menangkal Hoax.
- Nasution, Mardiah Kalsum *STUDIA DIDAKTIKA: Penelitian Ilmiah Bidang Pendidikan* Vol. 11, No. 1, 2017 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN "SMH" Serang, Banten Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar.
- Nurhayati, (2011) Strategi Belajar Mengajar. Makassar: Penerbit UNM.
- Ojohwoh, R., (2018), Social Media and Digital Natives, *Library Philosophy and Practice (e-journal)*.
- Osokoyaan, M. M. dan R. Kazeem, (2016), Social Media and Learning Styles as Correlates of Senior Secondary Students' Chemistry Achievement in Abeokuta, Ogun State, Nigeria, *Journal of*

- Sociological Research*, Vol.7, No.2.
- Purba, A. et al (2021), Pengajar Profesional: Teori dan Konsep. Yayasan Kita Menulis.
- Purba, A. et all. (2022), Strategi Pembelajaran (Suatu Pengantar). Yayasan Kita Menulis.
- Qayyum Ch, A., T. Hussain, Z. Mahmood dan M. S. Rasool, (2016), A Comparative Study between the Learning Style of User and Non User Students of Social Media at Elementary School Level, *Bulletin of Education and Research*, Vol. 38, No. 2 pp. 203-209.
- Rahadi, D. R., (2017), Perilaku Pengguna Dan Informasi Hoax Di Media Sosial, *Penelitian Manajemen & Kewirausahaan*, Vol. 5, No. 1.
- Rahmadhany, A., A. A. Safitri dan Irwansyah, (2021), Fenomena Penyebaran Hoax dan Hate Speech pada Media Sosial, *Penelitian Teknologi dan Informasi Bisnis*, Vol. 3 No.1.
- Ramadhani, Y.R. et al (2020), Metode & Teknik Pembelajaran Inovatif. Yayasan Kita Menulis.
- Rochaety, E., Tresnati, R., & Latief, A. M. (2019). Metodologi Penelitian Bisnis: Dengan Aplikasi SPSS. Bogor: Mitra Wacana Media
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV.
- _____ (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sukirman, (2017), Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan (The Second Progressive and Fun Education Seminar) Peningkatan Atmosfer Belajar Siswa Generasi Digital Native Melalui Pembelajaran Berbasis Game.
- Supratman, L. P., (2018), Penggunaan Media Sosial oleh Digital Native, *Penelitian ILMU KOMUNIKASI*, Volume 15, Nomor 1, pp. 47-60.
- Suryaningsih, A. (2020), Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik, *EDUSAINTEK: Penelitian Pendidikan Sains dan Teknologi*, Vol. 7, No. 1.
- Susanto, A. (2015). Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar. Jakarta: Prenada Media.
- Tampubolon, S., (2014), Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan. Jakarta: Erlangga.
- Vercic, A. T. dan D. Vercic, (2013), Digital Natives and Social Media, *Public Relations Review*, 39, pp. 600-602.
- Vivianti, S.Pd., M.Pd. Prosiding “Profesionalisme Guru Abad XXI”, Seminar Nasional IKA UNY 2018 Digital Teaching And Learning Bermuatan Pendidikan Karakter: Strategi Mengajar Untuk Digital Natives.
- Wandatari, et al (2022) Journal Scientific of Mandalika (JSM), Vol. 3 No. 8, Komunikasi Interpersonal dan Interaksi Sosial Masyarakat dalam Upaya Meningkatkan Eksistensi Organisasi WHDI Kota Mataram.
- Wibisono, T. dan Y. S. Mulyani, (2018), Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Prestasi Akademik Pelajar Tingkat Sekolah Menengah Pertama, *Penelitian Ekonomi Manajemen*, Volume 4, Nomor 1, pp. 1-7.
- Wisnujati, N.S. et al. (2021), Merdeka Belajar Merdeka Mengajar. Yayasan Kita Menulis.