

## BAB II LANDASAN TEORITIS

### A. Kajian Teori

#### 1. Media Sosial

##### a. Pengertian Media Sosial

Salah satu bentuk dari keberadaan *New Media* adalah fenomena munculnya jejaring sosial (media sosial). Pada media sosial ternyata aktivitas sosial tidak hanya dapat dilakukan di dalam dunia nyata (real) tetapi juga dapat dilakukan di dunia maya (unreal).<sup>1</sup> Media sosial dan internet yang merupakan kemajuan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) mengubah wajah media secara fundamental, dari komunikasi satu arah (yang hanya menyampaikan berita dan informasi) menjadi interaksi dua arah (di mana pengguna dapat berinteraksi dengan penyedia informasi, atau antar pengguna). Media sosial memang benar-benar telah mengubah pola komunikasi manusia secara langsung yang juga berdampak pada pola hubungan manusia antar individu.:

Media sosial atau lebih sering disebut medsos dapat diakses secara online dalam jaringan internet. Internet menjadi syarat utama bagi setiap penggunanya (*warganet, user, atau netizen*) agar bisa masuk atau login dalam jaringan tersebut. Nurudin (2017:61) Menjelaskan bahwa Internet dan media sosial menjadi satu paket yang tak terpisahkan. Hal ini dibuktikan dari bentangan sejarah, di mana internet menjadi tonggak utama terbentuknya *new media* tersebut. atau interconnected networks dimulai sejak tahun 1960 ketika Departemen Pertahanan Amerika Serikat membentuk *Advanced Research Project Agency* (ARPA). Lembaga ini berhasil menemukan teknologi komputer yang mampu menghubungkan beberapa komputer dalam sebuah jaringan organik yang dikenal sebagai ARPANET. Proyek ini merupakan tindakan Departemen Amerika Serikat untuk bersaing dengan Uni Soviet di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, karena Uni Soviet sudah terlebih dahulu meluncurkan satelit Sputnik tahun 1957.

Pertengahan tahun 1960-an hingga tahun 1974, ARPA mengembangkan ARPANET tersebut. Pada tahun 1968 jaringan Tymnet dibuat dan pada tahun 1971, ARPANET mampu menghubungkan 23 buah komputer. Untuk itu, pada

tahun 1972 dibentuklah International Network Working Group (INWG) yang bertujuan untuk meningkatkan jaringan komputer. Tahun-tahun selanjutnya, khususnya pada tahun 1974, ARPANET memproduksi Telenet, yaitu layanan paket data publik pertama kali. Tiga tahun kemudian, tepatnya pada tahun 1977, ARPANET berhasil menghubungkan 111 buah komputer dan membentuk sebuah jaringan atau network.

Media sosial merupakan perangkat untuk saling berbagi dan berinteraksi antar persona tanpa batasan dan kekhususan apapun. Media sosial (perangkat lunak) adalah alat yang meningkatkan kemampuan untuk berbagi (*to share*), untuk bekerja sama (*to co-operate*) satu sama lain, dan untuk mengambil tindakan kolektif di luar kerangka dari institusi dan organisasi tradisional.<sup>28</sup> Selaras dengan itu, Graham Meikleand dan Sherman Young menambahkan bahwa media sosial juga diartikan sebagai konvergensi (pemusatan) antara komunikasi pribadi atau persona (*to be shared one-to-one*) dan media publik untuk dibagikan kepada siapapun (*to be shared with nobody in particular*)

Selain sebagai sebuah perangkat, media sosial juga dilihat sebagai media yang menjembatani interaksi sosial antar penggunanya. Hal ini digambarkan Albarran (2013:2) sebagai teknologi atau penerapan yang digunakan orang untuk mengembangkan dan mempertahankan situs jejaring sosial mereka. Hal ini mencakup postingan multimedia berupa teks, gambar, audio, dan video, layanan berbasis lokasi (*Foursquare*), dan game (*Farmville, Mafia Wars*). Sedangkan José van Dijck, melihat media sosial dari sudut pandang yang berbeda. Menurutnya, media sosial adalah media yang terpusat pada pengguna sekaligus memfasilitasi mereka dalam kegiatan dan berkolaborasi secara komunal. Media sosial dapat dilihat sebagai fasilitator online yang menguatkan hubungan antarpengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan social.

### **b. Karakteristik Media Sosial**

Media sosial mempunyai beberapa karakteristik yang dapat dijelaskan sebagai berikut Apriadi Tamburaka,(2013:79) :

#### 1) Jaringan

Media sosial memiliki karakter jaringan yang membentuk struktur sosial dalam media sosial. Sebagaimana yang telah dikatakan oleh Castells bahwa struktur atau organisasi sosial yang terbentuk di internet berdasarkan jaringan informasi yang pada dasarnya beroperasi berdasarkan teknologi informasi dalam mikroelektronik. Jaringan yang terbentuk antar pengguna (*users*) merupakan jaringan yang secara teknologi dimediasi oleh perangkat teknologi, seperti komputer, telepon genggam atau tablet. Media sosial ini dapat membentuk jaringan antar penggunanya, baik pengguna yang saling mengenal maupun yang tidak saling mengenal di dunia maya. Kehadirannya memberikan medium bagi pengguna untuk terhubung secara mekanisme teknologi.

2) Informasi (*Information*)

Informasi saat ini menjadi hal yang sangat penting termasuk dalam media sosial. Hal ini disebabkan karena media sosial mengkreasi representasi identitasnya, memproduksi konten dan melakukan interaksi berdasarkan informasi. Informasi menjadi komoditas yang dikonsumsi oleh pengguna media sosial, di mana komoditas tersebut merupakan komoditas yang diproduksi dan didistribusikan oleh pengguna.

3) Arsip (*Archive*)

Media sosial memungkinkan seseorang melakukan penyimpanan arsip terhadap konten-konten yang diunggahnya. Informasi yang tersimpan tersebut dapat diakses kapan pun dan dimana pun.

4) Interaksi (*interactivity*)

Jaringan yang ada dalam media sosial mengakibatkan adanya interaksi antara pengguna media sosial. Perangkat teknologi telah meremediasi ke dalam ruang dan waktu, tempat kerja dan rumah, sampai pada segala sisi kehidupan yang khalayak sendiri terkadang tidak bisa lagi secara sadar membedakan mana kehidupan nyata (*offline*) dan mana yang tidak (*online*).

5) Simulasi Sosial (*simulation of society*)

Media sosial memiliki karakter sebagai medium berlangsungnya masyarakat (*society*) di dunia virtual. Interaksi yang ada dalam media

sosial memang menggambarkan bahkan mirip dengan keadaan realitas, akan tetapi interaksi yang terjadi adalah simulasi dan terkadang berbeda sama sekali dengan apa yang terjadi dalam dunia nyata. Perangkat media sosial memungkinkan siapa pun untuk menjadi siapa saja, bahkan bisa menjadi pengguna yang berbeda sekali dengan realitasnya, seperti pertukaran identitas, jenis kelamin, hubungan perkawinan sampai pada foto yang diunggah dalam media sosial. Pada media sosial media tidak lagi menampilkan realitas, tetapi sudah menjadi realitas sendiri, bahkan apa yang di media lebih tampak lebih real bila dibandingkan dengan kondisi yang sebenarnya.

- 6) Konten oleh pengguna (*user generated content*) Media sosial memiliki karakteristik konten oleh pengguna atau disebut dengan *User Generated Content* (UGC) yang menunjukkan bahwa di media sosial konten sepenuhnya milik dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun. UGC merupakan relasi simbiosis dalam budaya media baru yang memberikan kesempatan dan keleluasaan pengguna untuk berpartisipasi.

### c. Jenis-Jenis Media Sosial

Selain untuk membantu pekerjaan, browsing dan lain sebagainya, internet juga dimanfaatkan untuk Daring di media sosial. Saat ini, medsos menjadi salah satu tempat wisata virtual. Orang menjadi betah untuk berlama-lama bersama gadget atau perangkat lain untuk berinteraksi dengan pengguna media sosial lainnya. Berdasarkan platform-nya, media sosial dibagi atas enam yakni Andreas, dkk (2010,62) :

- 1) *Collaborative project (Wikipedia)*,
- 2) *Content communities (Youtube)*,
- 3) *Blogs and microBlogs (Twitter)*,
- 4) *Social networking sites (Facebook)*,
- 5) *Virtual game worlds (PUBG)* dan
- 6) *Virtual social worlds (Second Life)*.

Selain itu, berdasarkan fitur dan kegunaannya, media sosial dijabarkan dalam beberapa bentuk, seperti: *relationship networks*, *media sharing networks*,

*online reviews, forum diskusi, social publishing platforms, bookmarking sites, internet-based networks dan e-commerce.* Namun pada bagian ini, penulis hanya memaparkan secara umum beberapa platform media sosial dan menjelaskan aplikasi yang termasuk di dalamnya.

## **2. Dampak Media Sosial**

### **a. Dampak Positif**

Adapun dampak positif dari penggunaan media sosial sebagai berikut Endah Triastuti (2017:64):

- 1) Mengembangkan relasi pertemanan. Media sosial sebagai jejaring sosial membantu penggunanya untuk dapat terhubung dan berkomunikasi dengan siapa saja dalam jaringan, baik orang yang dikenal maupun orang asing. Interaksi dapat dibangun melalui chatting, saling share, dan juga komentar antar pengguna. Selain itu, dapat membantu meningkatkan jumlah pertemanan atau *followers* dalam akun *Facebook, Instagram* dan *Twitter*.
- 2) Sebagai media informasi. Untuk memperoleh informasi yang *up to date*, pengguna media sosial melalui situs jejaring sosial di dalamnya, dapat mengakses beragam informasi yang berkaitan dengan pendidikan, kesehatan, hiburan, dan lain sebagainya hingga *life style* yang sedang trend
- 3) Menambah wawasan, keterampilan, dan pengembangan bakat. Informasi yang dibagikan di media sosial menjadi komoditas yang dikonsumsi oleh pengguna guna menambah wawasan dan keterampilannya. Pengguna juga dapat menggunakan media sosial seperti Youtube untuk menonton video tutorial, video musik, dan video lainnya guna mengembangkan bakat dan keterampilannya.
- 4) Media komersial atau bisnis online. Media sosial juga dijadikan ajang bisnis. Medsos seperti *Instagram, Facebook* atau pun situs *web* lainnya, dijadikan sebagai sarana promosi barang-barang komersial. Pengguna membuat sebuah website menjadi platform bisnisnya, mempromosikan dan menjual barang-barangnya melalui website atau medsos tersebut.

### **b. Negatif**

Adapun dampak negatif dari penggunaan media sosial sebagai berikut (Endah Triastuti, 2017:65):

- 1) Pengaruh medsos dan game online. Medsos yang menyediakan beragam fasilitas, dengan beragam fitur-fitur menarik membuat penggunanya sulit melepaskan keterikatannya untuk terus menggunakan platform tersebut. Dalam sehari, seseorang dapat menghabiskan waktu berjam-jam menggunakan gadgetnya untuk berseluncur di media sosial. Bahkan, seseorang yang terbiasa bermain game, akan lebih lama menghabiskan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk menyelesaikan misi dan tantangan dalam game tersebut. Orang merasa betah dan nyaman untuk berlama-lama tenggelam di dalamnya sembari menikmati kenikmatan yang tersedia hanya dengan sekali “klik”.
- 2) Kedua, menurunnya sosialisasi yang riil. Hal ini nampak ketika seseorang lebih memilih untuk mengisolasi diri dalam dunianya sendiri. Orang cenderung bersikap individualistis ketika asyik berinteraksi dengan orang lain di dunia maya. Alhasil, interaksi riil dengan teman atau orang sekitar semakin menurun kapasitasnya. Pengguna akan lebih sering membangun interaksi yang intensif dalam medsos ketimbang dengan orang di sekitarnya. Misalnya, pengguna akan lebih sering mengumbar persoalan yang dihadapi dalam bentuk status atau story di akun medsosnya dari pada membagikannya kepada orangtua, teman atau orang terdekatnya.
- 3) Ketiga, hoax yang menimbulkan konflik di media sosial. Media sosial sebagai salah satu produk media siber juga menjadi tempat merebaknya informasi-informasi palsu atau Hoax. Informasi-informasi yang diperoleh dalam media sosial merupakan informasi hasil reupload atau hasil gubahan pengguna lain yang kadar kebenarannya tidak bisa dipertanggungjawabkan. Informasi tersebut menjadi bahan konsumsi publik, dan konflik akan timbul ketika masing-masing user menyampaikan pendapatnya secara bebas, tanpa batasan tertentu.

- 4) Keempat, media sosial menjadi ladang kriminalitas dan cyber-bullying. Ada beragam bentuk kriminalitas yang terjadi akibat penggunaan media sosial, misalnya perjudian online, pornografi, penipuan berkedok jual beli online, pembajakan akun media sosial, pelecehan seksual, hingga prostitusi online. Selain itu, marak juga terjadi perundungan bullying di media daring. Berdasarkan hasil riset menunjukkan bahwa perundungan terjadi pada fisik, namun bentuknya semakin melebar juga pada verbal dan atau psikologi dan terjadi di dunia nyata (*offline*) maupun dunia virtual (*online*).

### **3. Prestasi Belajar**

#### **a. Belajar**

Belajar yakni perubahan yang relatif permanen dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada peserta didik, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan pesertadidik terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Sehingga apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh peserta didik (respon) dapat diamati dan diukur.

Gagne (dalam suprijono 2015: 2) berpendapat bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Travers (dalam suprijono 2015: 2) berpendapat belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

Slameto (2010: 2) menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, yang berasal dari hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Syaiful Bahri Djamarah (2008: 13) juga berpendapat bahwa “belajar merupakan proses kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku dari hasil dari pengalaman individu dan lingkungannya yang termasuk dalam kognitif, afektif, dan psikomotor.

Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari perbuatan belajar, karena belajar merupakan suatu proses, sedangkan prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut. Bagi seorang mahasiswa belajar merupakan suatu kewajiban. Berhasil atau tidaknya seorang mahasiswa dalam pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh mahasiswa tersebut. Menurut Sardiman (2010: 20) Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya”. Sependapat dengan Sardiman, menurut Witherington (dalam Nana Syaodih Sukmadinata, 2004: 155) “belajar merupakan perubahan dalam kepribadian seseorang, yang dimanifestasikan dalam bentuk pola-pola respon baru yang dapat berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan serta kecakapan hidup.

Prestasi Belajar banyak diartikan sebagai seberapa jauh hasil yang telah dicapai siswa dalam penguasaan tugas-tugas atau materi pelajaran yang diterima dalam jangka waktu tertentu. Prestasi Belajar pada umumnya dinyatakan dalam angka atau huruf sehingga dapat dibandingkan dengan satu kriteria (Prakosa, 1991).

Prestasi Belajar Siswa adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan/dikerjakan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003: 895), sedangkan menurut Tu'u (2004:75) prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Menurut Sukmadinata (2003: 101), “Prestasi Belajar adalah realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang”.

Prestasi Belajar kemampuan seorang dalam pencapaian berfikir yang tinggi. Prestasi Belajar harus memiliki tiga aspek, yaitu kognitif, affektif dan psikomotor. Prestasi Belajar adalah hasil yang dicapai sebaik-baiknya pada seorang anak dalam pendidikan baik yang dikerjakan atau bidang keilmuan. Prestasi Belajar yakni hasil yang telah dicapai oleh siswa yang didapat dari proses pembelajaran. Prestasi Belajar adalah hasil pencapaian



maksimal menurut kemampuan anak pada waktu tertentu terhadap sesuatu yang dikerjakan, dipelajari, difahami dan diterapkan.

Winkel (1996:226) mengemukakan bahwa Prestasi Belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Maka Prestasi Belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Sedangkan menurut Arif Gunarso (1993 : 77) mengemukakan bahwa Prestasi Belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Prestasi Belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan. Jadi Prestasi Belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Prestasi Belajar merupakan hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes yang relevan.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan dari teori-teori diatas bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk berubah ke arah yang lebih baik. Belajar sebagai suatu perubahan tingkah laku dalam diri seseorang yang sifatnya menetap dari sebuah pengalaman dan juga berusaha untuk menguasai sesuatu yang baru.

#### **b. Prestasi Belajar**

Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda “Prestasic” yang berarti hasil usaha. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia Prestasi Belajar di definisikan sebagai hasil penilaian yang diperoleh dari kegiatan persekolahan yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian.

Muhibbin Syah (2003:213) menjelaskan bahwa prestasi akademik/bejalar merupakan hasil yang diperoleh berupa pengetahuan, keterampilan, nilai (values)

dan sikap yang menetap sehingga mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar yang menjadi ukuran untuk mengetahui sejauh mana seorang mahasiswa menguasai bahan pelajaran yang diajarkan dan dipelajari. Hasil yang diperoleh melalui proses belajar yang dapat dinyatakan dengan nilai-nilai (scores), dimana melalui nilai-nilai tersebut dapat dilihat apakah prestasi akademik mahasiswa tersebut tinggi atau rendah.

Sedangkan Belajar adalah aktifitas mental atau (Psikhis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek : kognitif, psikomotor dan afektif. Perubahan tersebut dapat berubah sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan / peningkatan dari hasil belajar yang telah di peroleh sebelumnya.

Ada beberapa pendapat para ahli tentang definisi tentang belajar. Menurut Slavin dalam Catharina Tri Anni (2004), belajar merupakan proses perolehan kemampuan yang berasal dari pengalaman. Menurut Gagne dalam Catharina Tri Anni (2004), belajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku.

Cronbach, Harold Spears dan Geoch dalam Sardiman A.M (2005:20) sebagai berikut :

- 1) Cronbach memberikan definisi :“Learning is shown by a change in behavior as a result of experience”.“Belajar adalah memperlihatkan perubahan dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman”.
- 2) Harold Spears memberikan batasan:“Learning is to observe, to read, to initiate, to try something themselves, to listen, to follow direction”.Belajar adalah mengamati, membaca, berinisiasi, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti petunjuk/arahan.
- 3) Geoch, mengatakan : “Learning is a change in performance as a result of practice”. Belajar adalah perubahan dalam penampilan sebagai hasil praktek.

Sedangkan menurut Bell-Gredler dalam Udin S. Winataputra (2008) pengertian belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam competencies, skills, and attitude. Kemampuan (competencies), keterampilan (skills), dan sikap (attitude) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat

Dapat ditarik kesimpulan bahwa Prestasi Belajar yakni hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan tanpa suatu usaha baik berupa pengetahuan maupun keterampilan. Prestasi menyatakan perubahan dalam hal kecakapan tingkah laku ataupun kemampuan yang dapat bertambah selama beberapa waktu dan tidak disebabkan proses pertumbuhan, tetapi adanya situasi, perwujudan bentuk hasil proses belajar tersebut dapat berupa pemecahan lisan maupun tulisan dan keterampilan serta pemecahan masalah langsung dapat diukur atau dinilai dengan menggunakan tes yang terstandar.

### **c. Faktor-faktor yang memengaruhi Prestasi Belajar**

Secara garis besar faktor-faktor yang memengaruhi belajar dan prestasinya dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu Yusuf Gunawan (2005 : 158) :

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri mahasiswa itu sendiri, sifatnya :
  - a) Psikologis, seperti intelegensi, kemauan, bakat, minat, sikap dan
  - b) Keadaan lelah, cacat badan, kurang pendengaran, mengalami gangguan penglihatan dan lain-lain.
  
- 2) Faktor Eksternal, yaitu faktor yang timbul dari luar diri mahasiswa diantaranya :
  - a) Lingkungan sekolah, yang meliputi interaksi antara pengajar dan pelajar, cara penyajian bahan pelajaran (materi), kurikulum, keadaan gedung, waktu belajar, pelaksanaan disiplin, metode mengajar dan tugas pokok.

- b) Lingkungan keluarga, yang meliputi cara mendidik anak, suasana keluarga, pengertian orang tua, keadaan sosial ekonomi, latar belakang budaya dan lain-lain.
- c) Lingkungan masyarakat, yang meliputi media massa, teman bergaul, kegiatan lain, cara hidup di lingkungan dan lain-lain.

Selain faktor yang diatas, ada beberapa faktor yang memi belajar terhadap prestasi akademik yang lainnya, yaitu :

- a) keluarga dan kebudayaan. Besarnya kebebasan yang diberikan orang tua kepada anaknya, jenis pekerjaan orang tua dan jumlah serta urutan anak dalam keluarga memiliki yang sangat besar dalam perkembangan prestasi. Produk-produk kebudayaan daerah seperti cerita rakyat, sering mengandung tema prestasi yang bisa meningkatkan semangat.
- b) Peran konsep diri. Konsep diri merupakan bagaimana individu berpikir tentang dirinya sendiri. Apabila individu percaya bahwa dirinya mampu untuk melakukan hal tersebut sehingga ber dalam tingkah lakunya untuk melakukan hal tersebut sehingga ber dalam tingkah lakunya.
- c) dari jenis kelamin. akademik yang tinggi biasanya diidentikkan dengan maskulinitas, sehingga banyak wanita yang belajar tidak maksimal khususnya jika wanita tersebut berada di antara pria. Pada wanita terdapat kecenderungan takut akan ditolak oleh masyarakat apabila dirinya memperoleh kesuksesan, namun sampai saat ini konsep tersebut masih diperdebatkan.
- d) Pengakuan dan prestasi. Individu akan berusaha bekerja keras jika dirinya merasa dipedulikan oleh orang lain. Dimana prestasi sangat dii oleh peran orang tua, keluarga dan dukungan lingkungan tempat dimana individu berada. Individu yang diberi dorongan untuk berprestasi akan berfikir realistis dalam mencapai tujuannya.
- e) Konsep Diri. Pikiran atau persepsi individu tentang dirinya sendiri, merupakan faktor yang penting yang memi prestasi dan tingkah laku individu.

- f) *Locus of control*. Dimana individu merasa melihat hubungan antara tingkah laku dan akibatnya, apakah dapat menerima tanggung jawab atau tidak diatas tindakannya. Locus of control mempunyai dua dimensi, yakni dimensi eksternal dan dimensi internal. Dimensi eksternal akan menganggap bahwa tanggung jawab segala perbuatan berada di luar pelaku. Sedangkan dimensi internal melihat bahwa tanggung jawab segala perbuatan berada pada diri si pelaku. Individu yang memiliki locus of ontrol eksternal memiliki kegelisahan, kecurigaan dan rasa permusuhan. Sedangkan individu yang memiliki locus of control internal suka bekerja sendiri dan efektif.
- g) Kecemasan yang dialami. Kecemasan merupakan gambaran emosional yang dikaitkan dengan kekuatan. Dimana dalam proses belajar mengajar, individu memiliki derajat dan jenis kegelisahan yang berbeda.
- h) Motivasi dan hasil belajar. Jika motivasi individu untuk berhasil lebih kuat dari pada motivasi untuk tidak gagal, maka individu untuk tidak gagal lebih kuat, individu akan mencari soal yang lebih mudah atau lebih sukar.

#### **4. Teori *Uses and Gratification***

Teori *use and gratification* pada dasarnya adalah khalayak yang menggunakan media massa berdasarkan motif tertentu. Media dipandang sebagai upaya untuk memuaskan motivasi khalayak. Ketika motif terpenuhi, kebutuhan audiens terpenuhi. Lagi pula, media yang memenuhi kebutuhan khalayak disebut media yang efektif.

Sebagaimana dikemukakan oleh Herbert Blumer dan Elihu Kartz pada tahun 1974 dalam bukunya *The Uses on Mass Communication : Current Perspectives on Grativication Research*. Teori tersebut mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan suatu media. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha untuk memenuhi kebutuhannya. Artinya, teori uses and gratification mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk

memuaskan kebutuhan (Nurudin, 2007, p. 191–192). Teori penggunaan dan kepuasan menjelaskan mengenai kapan dan bagaimana audiensi sebagai konsumen media menjadi lebih aktif atau kurang aktif dalam menggunakan media, serta akibat dari penggunaan media itu. Dalam perspektif teori penggunaan dan kepuasan khalayak dipandang sebagai partisipan yang aktif dalam proses komunikasi, namun tingkat keaktifan setiap individu tidaklah sama. Penggunaan media didorong oleh adanya kebutuhan dan tujuan yang ditentukan oleh audien sendiri (Morissan, 2013, p. 508–509).

Kesimpulan yang dapat diambil dari teori tersebut, bahwa komunikasi adalah pesan yang disampaikan kepada komunikan (penerima) secara langsung maupun secara tidak langsung dari komunikator (sumber/pengirim) melalui media tertentu, dengan maksud memberikan dampak atau efek kepada komunikan sesuai yang diinginkan komunikator. Bisa dikatakan ada 5 unsur yakni, siapa mengatakan apa, di saluran mana, kepada siapa dan apa nya.

## **5. Media Sosial dalam Pandangan Islam**

Teknologi merupakan hal yang sangat melekat dalam kehidupan sehari-hari kita saat ini. Dalam Islam sendiri tidak pernah mengekang umatnya untuk maju dan modern, justru Islam sangat mendukung kemajuan umatnya untuk melakukan penelitian dan bereksperimen dalam bidang apapun termasuk dalam bidang teknologi. Selain banyak memuat tentang pentingnya pengembangan sains, Al-Quran juga dapat dijadikan sebagai inspirasi ilmu dan pengembangan wawasan berpikir, sehingga mampu menciptakan sesuatu yang baru dalam kehidupan. Hanya saja, untuk menemukan hal tersebut, dibutuhkan kemampuan untuk menggali secara lebih mendalam agar potensi alamiah yang diberikan Tuhan dapat memberikan kemaslahatan sepenuhnya bagi keselarasan alam dan manusia.

Kemajuan teknologi modern yang begitu pesat telah memicu munculnya produk-produk teknologi canggih seperti radio, televisi, internet, alat-alat komunikasi dan barang-barang mewah lainnya, serta menawarkan aneka jenis hiburan bagi tiap orang tua, kaum muda, atau anak-anak. Namun tentunya alat-alat itu tidak bertanggung jawab atas apa yang diakibatkannya. Justru di atas

pundak manusia lah terletak semua tanggung jawab itu. Sebab adanya pelbagai media informasi dan alat-alat canggih yang dimiliki dunia saat ini, dapat berbuat apa saja. Kiranya faktor manusia lah yang menentukan operasionalnya. Adakalanya menjadi manfaat yaitu manakala manusia menggunakan dengan baik dan tepat. Salah satu teknologi yang sedang marak saat ini adalah internet. Selain menghubungkan komunikasi global, manfaat lain dari internet ialah sebagai media informasi dan hiburan. Kemudian manfaat lainnya ialah sebagai sarana pendukung kegiatan pendidikan. Seperti diketahui bahwa internet adalah media termudah untuk mendapatkan informasi.

Salah satu manfaat internet yang paling dicari dan diminati oleh semua orang dari berbagai kalangan adalah sebagai media hiburan. Internet menyediakan beragam kategori hiburan untuk berbagai usia, mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Bebasnya hiburan melalui internet ini membuat para penggunanya dianjurkan untuk bijak dalam aksesnya. Cara mengakses internet pun sekarang juga mudah, hampir di semua tempat menyediakan akses WIFI dan banyak perusahaan provider internet menawarkan paket data dengan harga yang relatif murah. Kita juga bisa menggunakan smartphone untuk mengakses internet di manapun dan kapanpun. Saat ini aktivitas internet yang paling banyak dilakukan adalah media sosial. Islam sebagai agama yang menuntun umatnya untuk selalu mengutamakan berbuat baik dalam setiap sisi kehidupan memiliki batasan-batasan bagi umatnya dalam menggunakan media sosial secara bijak. Islam mendukung dengan tetap memperhatikan etika yang mengawal moral dan akhlak pada jalur yang benar.

Adapun Adab-adab bermedia sosial dalam Islam antara lain :

1. Meluruskan Niat

Dalam Islam, niat merupakan hal paling pokok sehingga perbuatan yang baik, termasuk ibadah bisa menjadi buruk dan berbuah dosa. Apalagi jika berniat dan berbuat buruk.

1. Menyebar Kebaikan dan Mencegah Keburukan

Menjadi seorang Muslim sesungguhnya banyak keuntungannya, tetapi tidak sedikit pula tanggung jawabnya.

## 2. Tidak Menghina dan Mengumbar Kebencian

Serangan untuk menjelek-jelekan di media sosial atau menghina individu, kelompok, bahkan agama tidak pernah sepi. Hal ini bisa disalurkan lewat gambar *meme*, video, dan sebagainya. Seorang Muslim harus menjadi duta Islam yang baik menyikapinya. Alangkah baiknya dipikir masak-masak sebelum *me-retweet*, *meng-share*, atau berkomentar mengenai sesuatu yang berpotensi menjadi polemik dan menebar kebencian.

Ajaran Islam menuntut seseorang untuk selektif dan teliti dalam menerima berita atau kabar, serta tidak mudah percaya begitu saja sebelum mengetahui kebenarannya.

## 3. Memanfaatkan Waktu Sebaik Mungkin

Aktivitas apa pun yang bersifat ketergantungan dan berlebihan tidak baik. Apalagi jika waktu yang kita habiskan untuk bersosial media ini membuat kita jadi lupa beribadah. Rasulullah SAW selalu mengajarkan kepada umatnya agar sebaik mungkin menggunakan waktu. Sebab “waktu” sering kali diabaikan sebagai sesuatu yang berharga, kecuali manakala telah habis atau hilang kesempatan. Beliau mengatakan: *“Ada dua keuntungan yang banyak orang mengabaikannya, kecuali jika sudah tiada: kesehatan dan waktu luang.”* (H.R. Bukhari)

Dalam pandangan islam, penggunaannya juga tidaklah haram, namun hal tersebut tergantung pemamfaatannya dan penggunaannya. Kalau baik maka penggunaannya dibolehkan dan kalau buruk maka dilarang dan diharamkan. Allah SWT berfirman dalam QS. Al-A’raf ayat 32 :

قُلْ مَنْ حَرَّمَ زِينَةَ اللَّهِ الَّتِي أَخْرَجَ لِعِبَادِهِ وَالطَّيِّبَاتِ مِنَ الرِّزْقِ قُلْ هِيَ لِلَّذِينَ آمَنُوا فِي الْحَيَاةِ  
الدُّنْيَا خَالِصَةً يَوْمَ الْقِيَامَةِ كَذَلِكَ نَفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ



Artinya: *“Katakanlah (Muhammad), “Siapakah yang mengharamkan perhiasan dari Allah yang telah disediakan untuk hamba-hambanya dan rezki yang baik-baik?” katakanlah, “semua itu untuk orang-orang yang beriman dalam kehidupan dunia, dan khusus (untuk mereka saja) pada hari kiamat. Demikianlah kami jelaskan ayat-ayat itu untuk orang-orang yang mengetahui” (QS. Al-A’raf: 32).14*

Dari ayat diatas dapat disimpulkan bahwa, apabila pemanfaatannya untuk perkara yang sia-sia dan tidak bermanfaat, maka media sosial pun bernilai sia-sia dan hanya membuang-buang waktu. Begitu pula jika media sosial digunakan untuk perkara yang haram, maka hukumnya pun menjadi haram Intinya adalah tergantung pada pemanfaatannya.

## **B. Kajian Terdahulu**

Dalam penelitian ini, sebagai bahan perbandingan serta penunjang penelitian serta penunjang penelitian, terdapat beberapa hasil penelitian (karya ilmiah) yang di jadikan telaah pustaka oleh penulis, yakni:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anik Suryaningsih pada tahun 2020 dengan judul Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. Diperoleh hasil bahwa. Penggunaan Media Sosial seperti instagram, facebook, twitter, youtube, whats app juga dapat memi prestasi belajar peserta didik namun Hal tersebut tergantung pada tujuan dari masing - masing peserta didik, jika pengguna menggunakannya dengan positif maka akan berdampak baik terhadap prestasi belajar peserta didik, akan tetapi sebaliknya jika digunakan dengan sekedar main - main dan tidak bisa membagi waktu untuk belajar maka kemungkinan besar akan berdampak buruk terhadap prestasi belajar siswa. Media sosial juga memiliki manfaat yaitu dapat terjalinya komunitas, menambah wawasan, terjalinnya silaturahmi yang baik, mendapatkan informasi
2. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Triastuti, dkk pada tahun 2017 dengan judul “Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan

Remaja”. Diperoleh hasil bahwa secara lebih sederhana menyebutkan media sosial sebagai situs dan aplikasi yang melibatkan teknologi berbasis internet. Media berbasis teknologi internet ini mendorong dan memungkinkan penggunanya dapat saling terhubung dengan siapa saja, baik orang-orang terdekat maupun orang asing yang tidak pernah dikenal sebelumnya. Metodologi dalam penelitian ini menggunakan kualitatif. Penelitian yang dilakukan oleh Sari Jani dan Ivan Th. J. Weismann pada tahun 2017 dengan judul “ Pengaruh Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswi Asrama Di Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar. Diperoleh hasil *Pertama*, Seseorang yang sudah pengaruh media sosial akan sulit untuk lepas karena sudah menjadi satu kegemaran dan tidak nyaman jika tidak bermain media sosial. *Kedua*, prestasi belajar adalah sesuatu yang telah dicapai, dan diperoleh dalam mengikuti proses belajar. *Ketiga*, dari hasil koefisien korelasi antara pengaruh media sosial terhadap prestasi belajar adalah 0,661 berarti kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang sangat kuat. Dan kontribusi pengaruh media sosial memberikan pada prestasi belajar sebesar 65% yaitu sangat kuat.

3. Penelitian berbentuk jurnal yang dilakukan oleh Taufik Wibisono a dan Yani Sri Mulyan, pada tahun 2018 berjudul “Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Prestasi Akademik Pelajar Tingkat Sekolah Menengah Pertama”, diperoleh hasil penelitian bahwa bahwa penggunaan media sosial di SMP Negeri 6 Kota Tasikmalya ini sangat tinggi dan paling banyak mempunyai media sosial yaitu media sosial facebook, dimana semua responden sebanyak 30 orang mempunyai facebook. Sedangkan yang mempunyai instagram sebanyak 10 orang dan media sosial lainnya sebanyak 2 orang. Intensitas penggunaan media sosial tersebut rata-rata setiap hari menggunakan media sosial selama 1 jam dan media yang digunakan untuk membuka media sosial tersebut adalah gadget. dengan membandingkan antara nilai ratarata dengan skor minimum ditambah skor standar deviasi, berdasarkan klasifikasi: Jika  $x > \text{skor minimal} + 4 \text{ SD} = \text{Sangat Sering}$  Jika  $x > \text{skor minimal} + 3 \text{ SD} = \text{Sering}$  Jika  $x > \text{skor minimal} + 2 \text{ SD} = \text{Jarang}$  Jika  $x > \text{skor minimal} + 1$

SD = Tidak Pernah Dari data diatas dapat dilihat bahwa Skor Minimal + 2 SD = 11,266 dan Skor Minimal + 3SD = 12,899. Jadi karena skor rata-rata 12,567 > skor minimal+ 2 SD maka tergolong cukup. Maksudnya penggunaan media sosial tergolong jarang.

4. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Sri Mulyani pada tahun 2016, berjudul “Pengaruh Pengguna Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di Sma Negeri I Lamasi Kelas Xi Ipa Tahun Ajaran 2016/2017 Kecamatan Lamasi Kabupaten Luwu”, memperoleh hasil pembahasan bahwa Pada hasil analisis statistika deskriptif diperoleh informasi bahwa nilai ratarata media sosial sebesar 52,9844 termasuk dalam kategori tinggi, dan nilai rata-rata prestasi belajar sebesar 53,7500 termasuk dalam kategori baik. Sedangkan hasil analisis statistik inferensial dapat diketahui bahwa, antara media sosial dan prestasi belajar peserta didik memiliki pengaruh yang cukup baik. Hasil analisis menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,461. Hal ini juga dapat dilihat pada tabel coefficients $\alpha$  diperoleh thitung = 7,275 dan ttabel sebesar 0,250 dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa thitung > ttabel ( 7,275 > 0,250 ) dengan  $\alpha = 0,05$  sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan media sosial yang baik dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik yang baik pula. Hasil ini menunjukkan bahwa motivasi ekstrinsik mempunyai pengaruh yang sangat kuat dengan prestasi belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Lamasi kecamatan Lamasi kabupaten Luwu. Untuk mengetahui lebih lanjut pengaruh media sosial terhadap prestasi belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Lamasi kecamatan Lamasi kabupaten Luwu, penulis memaparkan beberapa hasil angket yang dianggap mewakili dalam bentuk pernyataan.

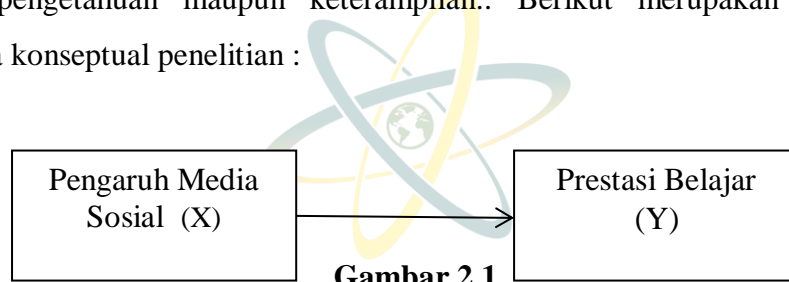
#### **d. Indikator Prestasi Belajar**

Menurut Muhibbin Syah (2006: 214). Adapun indikator dari prestasi belajar sebagai berikut :

- 1) Psikomotor
- 2) Kognitif
- 3) Afektif

### C. Kerangka Konseptual

Media sosial telah banyak melakukan perubahan. Kehadiran media sosial membuat komunikasi interpersonal tidak hanya dilakukan secara *face to face*, tetapi juga bisa dilakukan dengan menggunakan media sosial. Media sosial memberikan sumbangan efektif sebesar terhadap efektivitas Prestasi belajar siswa, suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan tanpa suatu usaha baik berupa pengetahuan maupun keterampilan.. Berikut merupakan skem dari kerangka konseptual penelitian :



### Kerangka Konseptual

### D. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan jawaban sementara yang paling memungkinkan dan masih harus dibuktikan melalui penelitian. Dugaan jawaban ini bermanfaat bagi peneliti agar proses penelitian lebih terarah. Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis merumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

1.  $H_0$  = Adanya media sosial terhadap Prestasi Belajar  
 $H_a$  = Tidak adanya media sosial terhadap Prestasi Belajar .