BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjaun Pustaka

Dari beberapa tinjauan pustaka yang dilakukan oleh peneliti terhadap penelitian sebelumnya, Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai kesesuaian dengan penelitian yang akan dilakukan di SMA Muhammadiyah 1 Sragen, dengan fokus pengaruh pemanfaatan media sosial facebook dan instagram terhadap motivasi belajar siswa. Dari beberapa tinjaun pustaka yang ditemukan diantaranya yaitu;

Pertama penelitian yang dilakukan oleh Silvia Fardila Soliha (2015) dengan judul "Tingkat Ketergantungan Penggunaan Media Sosial dan Kecemasan Sosial". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan dan pengaruh kecemasan sosial dan ketergantungan pada media sosial dikalangan mahasiswa di kota Semarang. Dalam penelitian Silvia menggunakan metode penelitian diskriptif kuantitatif untuk menjelaskan hubungan sebab akibab dua variabel dengan cara mengumpulkan data yang disebar kepada 100 responden menggunakan *Mulistage Random Sampling* dalam pengambilan atau penunjukan sampel. Sedangkan uji validitas yang dilakukan menggunakan teknik spearman's dan analisis menggunakan rumusan Koefisien *Alpha Cronbach*, dengan hasil bahwa realibilitas instrumen berstatus tinggi. Adapun uji pengaruh menggunakan analisis regresi linear sederhana.

Hasil penelitian yang dilakukan Silvia Fardila Soliha. Dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa terdapat pengaruh kecemasan sosial terhadap

ketergantungan media sosial secara signifikan dan dengan arah positif. Artinya jika kecemasan sosial tinggi, makan ketergantungan media sosial pun tinggi juga, namun dengan pengarih yang kecil. Rata-rata responden dalam penelitian mempunyai kecemasan sosial yang rendah, sehingga menyebabkan ketergantungan pada media sosial kecil. Jika banyak orang mengatakan dunia virtual menghubungkan orang di satu sisi dan memisahkan seseorang di sisi lain, tapi tidak berlaku untuk responden pada penelitian ini.

Dengan hasil penelitian yang diperoleh, Silvia juga menjelaskan bahwa penelitian yang dilakukan sejalan dengan teori ketergantungan, yang mengatakan bahwa motif adalah salah satu faktor yang dapat mendorong seseorang untuk menggunakan media sosial dan selanjutnya dapat menghasilkan beragam ketergantungan tersebut. Kecemasan dalam penelitian diposisikan sebagai motif untuk memenuhi kebutuhan yang berkaitan dengan *interpersonal relationship* karena tidak dipenuhi dalam lingkungan sehari-hari.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Silvia Fardila Soliha (2015) ini mempunyai kesamaan variable yaitu penggunaan media sosial dengan penelitian yang telah dilakukan. Akan tetapi dalam penelitian ini hanya sebatas ingin mengetahui seberapa ketergantungan penggunaan media sosial oleh mahasiswa, dan objek yang dijadikan responden juga berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan. Karena penelitian yang telah dilakukan ini lebih ingin mengembakan pengaruh pemanfaatan media sosial terhadap motivasi belajar, dengan objek yang dijadikan sebagai responden adalah siswa SMA kelas X. Dapat diambil

kesimpulan bahwa penelitian yang akan dilakukan saat ini tidak sama dengan yang akan dilakukan oleh Silvia Fardila Soliha.

kedua penelitian yang dilakukan oleh Novi Ulfatin (2015) sebagai beban menyelesaikan studi Megister Pendidikan Agama Islam. Dengan judul "Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial *Facebook* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas VIII di SMP Sindue Donggala". Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh Novi Ulfatin diantaranya yaitu untuk mendiskripsikan dan menganalisis bagaimana memanfaatkan media sosial *facebook* sebagai media pembelajaran dan bagaimana pola implementasi pemanfaatan media sosial *facebook* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VIII di SMP Sindue Donggala. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *experimen koasi*.

Hasil penelitian yang dilakukan Novi Ulfatin (2015) sebagai berikut: media sosial facebook dapat digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan desain pemanfaatan fitur group dan diimplemtasikan dengan membuat group facebook satu kelas *experimen*. Group *facebook* satu kelas dapat digunakan untuk menambahkan materi pembelajaran, membuka forum diskusi, mengumumkan dan memberi tugas kepada siswa melalui group.

Novi Ulfatin (2015) juga menjelaskan bahwa setelah diimplementasikan pemanfaatan media sosial *facebook* sebagai media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII A dibandingkan sebelum memanfaatkan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji

hipotesis dengan menggunakan paired t tes yang mengasilkan data sig. 0,00<0,05 maka sesuai dengan kriteria uji. Ho di tolak dan Hi diterima. Sedangkan hasil rata-rata skor menunjukan tingkat interval 54,227≤61,18 yang berarti bahwa motivasi siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pemanfaatan media sosial facebook memiliki tingkat kecenderungan yang tinggi.

Dalam penelitian yang dilakukan Novi Ulfatin (2015) mempunyai kesamaan dalam variabel independent yaitu pengaruh pemanfaatan media sosial facebook, dan variabel dependent motivasi belajar. Akan tetapi dalam penelitian yang di lakukan Novi Ulfatin (2015) menggunakan tiga variabel, berbeda dengan penelitian yang menggunakan dua variabel. Selain itu, dalam penelitian yang dilakukan Novi Ulfatin (2015) hanya menggunakan media sosial *facebook* sebagai variabel independentnya sedangkan dalam penelitian ini menggunakan media sosial secara umum dengan objek media sosial *facebook* dan *instagram.* Jadi peneliti menegaskan bahwa secara umum bahwa penelitian yang di lakukan Novi Ulfatin berbeda dengan penelitian yang di lakukan ini.

ketiga Penelitian yang dilakukan oleh Keke T. Aritonang dengan judul "Minat dan Motivasi dalam meningkatkan Prestasi Belajar Siswa" Jurnal Pendidikan Panabur – No.10/Tahun ke-7/Juni-2008. Sedangkan dalam penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui seberapa minat dan motivasi belajar siswa kelas VIII SMPK 1 BPK terhadap matapelajaran yang diberikan oleh guru berdasarkan pendapat siswa. Hasil dalam penelitian yang dilakukan oleh Keke T.Aritonang dapat disimpulkan yaitu berdasarkan hasil raport semester 1 kelas VIII SMPK 1 BPK Penabur tahun pelajaran 2007-2008 ada tiga pelajaran dengan

nilai sesuai KKM. Sehingga dapat dilihat bahwa minat dan motivasi belajar siswa yang baik hanya berlaku terhadap tiga matapelajaran yaitu TIK, olahraga, kesenian.

Penelitian yang dilakukan Aritonang (2008) mempuyai kesamaan variabel motivasi belajar dengan penelitian ini. Akan tetapi penelitian yang dilakukan Aritonang menjadikan motivasi belajar sebagai variabel independent sedangkan dalam penelitian ini sebagai variabel dependent. Jadi secara keseluruhan penelitian ini berbeda dengan penelitian yang di lakukan Aritonang (2008).

Keempat Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurjanah dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Sosial *Facebook* terhadap perilaku *Cyberbullying* pada Siswa SMAN 12 Pekanbaru" jurnal mahasiswa FISIP Volume 1 No. 2 Oktober 2014. Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurjanah adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dalam menggunakan media sosial facebook terhadap perilaku *Cyberbullying* di SMAN 12 Pekanbaru.

Hasil penelitian yang dilakukan Siti Nurjanah memperlihatkan bahwa *influence* menggunakan media sosial *facebook* untuk perilaku *cyberbullying* di SMAN 12 Pekanbaru. Sedangkan nilai koefisien yang diperoleh dalam penelitian ini adalah Y = 2,954 + 0,267 dengan a. Tingkat signifikansi 0,005 ini berarti media sosial *facebook* mempunyai pengaruh terhadap *cyberbullying* 2,3% dengan kategori sangat lemah. Ini berarti membuktikan bahwa perilaku kearah negatif remaja menggunakan media sosial *facebook* sedikit. Karena menurut penelitian ini remaja sudah masuk pada tingkat yang baik dan bijak dalam menggunakan media

sosial facebook. Keseimbangan 97,7% dipengaruhi oleh lainnya diluar dalam variabel ini.

Penilitian yang dilakukan oleh Nurjannah pada SMAN 12 Pekanbaru mempunyai kesamaan variabel dependentnya yaitu media sosial *facebook*, akan tetapi yang membedakan adalah pada penelitian yang dilakukan adalah peneliti yang menggunakan dua media sosial untuk dijadikan variabel yang mempengaruhi yaitu *facebook* dan *instagram*. Selain itu variabel indepentdennya dari penelitian yang dilakukan Nurjannah berbeda dengan yang dilakukan pada penelitian ini. Secara garis besar penelitian yang dilakukan saat ini tidak sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurjanah.

kelima Penelitian yang dilakukan oleh Hanindyalaila Pienrasmi dengan judul "Pemanfaatan Sosial Media Oleh Praktisi *Public Relations* Di Yogyakarta" Jurnal Komunikasi Volume 9 No. 2 April 2015. Sedangkan tujuan penelitian yang dilakukan Hanindyalaila adalah untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan sosial media, mengetahui bagaimana pengelolaan, manfaat, dan kendala dalam penggunaan media sosial yang dilakukan oleh praktisi *public relations* di Yogyakarta.

Hasil penelitian yang dilakukan Pienrasmi menjelaskan bahwa keseluruhan praktisi dalam penelitian di Yogyakarta menggunakan sosial media untuk kegiatan brending perusahaan dan meyebarkan informasi mengenai promo perusahaan. Selain itu para praktisi *public relations* di Yogyakarta menggunakan sosial media sebagai sarana untuk membangun hubungan dengan publik lebih baik dari sebelumnya. Selain itu *public relations* di Yogyakarta menggunakan

sosial media sebagai sarana untuk menyampaikan kritik dan saran dari publik kepada perusahaan.

Penelitian yang dilakukan Pienrasmi mempunyai kesamaan variabel pemanfaatan media sosial. Akan tetapi penelitian yang dilakukan Pienrasmi hanya menggunakan variabel tunggal dalam penelitiannya sedangkan penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu satu variabel independent dan satu variabel dependent. Selain itu, respondent yang dipilih Pienrasmi dalam penelitian yaitu praktisi *public relations* sedangkan penelitian ini memilih siswa kelas X sebagai respondennya. Jadi peneliti menegaskan bahwa penelitian yang dilakukan berbeda dengan penelitian yang dilakukan Pienrasmi.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Agustina (2016) dengan judul "Analisis Penggunaan Media Sosial Instagram Terhadap Sikap Konsumerisme Remaja di SMA Negeri 3 Samarinda". Pnelitian ini dalam bentuk eJurnal Ilmu Komunikasi, 2016, 4(3); 410-420. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui analisis penggunaan media sosial instagram terhadap sikap konsumerisme remaja yang mana berkaitan dengan unsur pesan moral dan hiburan bagi remaja. Dalam penelitian ini Agustina (2016) menggunakan metode kualitatif dengan teknik purposive sampling dan model interaktif Miles dan Huberman.

Agustina (2016) menjalaskan hasil dari penelitian dan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 3 Samarinda memperoleh gambaran bahwa sikap remaja di SMA Negeri 3 Samarinda yaitu barang yang di beli melalui media sosial instagram di anggap lucu dan unik, bisa mendapatkan barang yang bagus

dengan harga yang murah/relatif miring, sesuai dengan apa yang di sukai, dan lain sebagainya. Dari gambaran umum yang telah di dapat Agustina (2016) menyimpulkan hasil dengan menggunakan teori S-O-R dan Hipperleasis bahwa remaja menggunakan media sosial instagram dan mengikuti akun jual beli pada instagramnya untuk mempermudah dan mempersingkat waktu dalam jual beli. Selain itu dampak negatif penggunaan media sosial instagram tidak terlalu signifikan memperngaruhi remaja SMA Negeri 3 Samarinda dalam berbelanja.

Dalam penelitian yang dilakukan Agustina (2016) mempunyai kesamaan variabel media sosial *instagram*. Akan tetapi, media sosial yang di pilih Agustina (2016) hanya *instagram* sedangkan dalam penelitian ini memilih objek *facebook* dan *instagram* sebagai variabel indenpendet. Selain itu, variabel dependent yang digunakan Agustina (2016) berbeda dengan penelitian yang dilakukan. Jadi secara mendasarkan penelitian yang dilakukan Agustina (2016) berbeda dengan penelitian ini.

Ketujuh, penelitian ini dilakukan oleh Siska Eko Mawarsih, Susilaningsih, dan Nurhasan Hamidi dengan judul "Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri Jumapolo". JUPE UNS, Vol. 1, No. 3, Hal 1 s/d 13. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh yang signifikan perhatian orang tua terhadap prestasi belajar, mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar, dan mengetahui pengaruh perhatian orang tua dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa SMA Negeri Jumapolo. Penelitian ini menggunakan metode diskriptif kuantitatif ,

pengambilan sampel dengan teknik *proportionate stratified random sampling,* dan menggunakan analisis regresi linier sebagai analisis datanya.

Setelah melakukan analisis data, peneliti menyimpulkan bahwa hasil penelitian sebagai berikut: 1) Terdapat pengaruh yang signifikan perhatian orang tua terhadap prestasi belajar siswa SMA Negeri Jumapolo. 2) Terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa SMA Negeri Jumapolo. 3) Terdapat pengaruh perhatian orang tua dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar SMA Negeri Jumapolo.

Dalam penelitian yang dilakukan Siska Eko Mawarsih, Susilaningsih, dan Nurhasan Hamidi mempunyai kesamaan dalam variabel motivasi belajar. Akan tetapi penelitian yang dilakukan mereka menjadikan variabel motivasi belajar sebagai variabel independent sedangkan dalam penelitian ini sebagai variabel dependent. Selain itu dalam penelitian ini hanya menggunakan dua variabel sedangkan penenelitian yang dilakukan mereka menggunakan tiga variabel dalam penelitin. Jadi secara keseluruhan penelitian yang dilakukan Siska Eko Mawarsih, Susilaningsih, dan Nurhasan Hamidi berbeda dengan penelitian ini.

Dari beberapa tinjauan pustaka yang telah dipaparkan, tidak ada satupun penelitian terdahulu yang mempunyai kesamaan secara menyeluruh dengan penelitian yang dilakukan. Baik dari tinjaun pustaka yang pertama sampai tinjauan pustaka yang ketujuh. Akan tetapi dari semua tinjauan pustaka yang ditemukan mempunyai kesamaan pada salah satu variabel dalam penelitian yang dilakukan. Selain itu tinjaun pustaka pertama sampai dengan ketujuh mendukung terhadap penelitian yang dilakukan ini. Dari keseluruhan yang telah peneliti

paparkan ditinjauan pustaka, peneliti menjadikannya sebagai bahan acuan dalam melakukan penelitian ini. Akan tetapi, penelitian yang akan dilakukan saat ini belum pernah ada yang melakukan penelitian sesuai dengan judul yang diambil.

B. Kerangka Teori

1. Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Pengertian media sosial dimulai ketika internet berkembang dan dikenal diseluruh dunia. Walaupun dalam perkembangannya media sosial tidak hanya terdapat pada internet, namun internet merupakan alat atau media paling dominan di *new social media*. Seperti yang telah dipaparkan Flew "*the Internet represent the newest, most widely, discussed, and perhaps most significant manifestation of new media"*(James R, 2012: 73).

Internet mempunyai pengaruh dalam perkembangan era komunikasi pada zaman sekarang. Karena tidak terbayang bahwa pada masa yang akan datang telepon yang digunakan untuk komunikasi dapat mengirim sebuah gambar, tidak hanya suara saja, atau lebih-lebih bisa mengirim sebuah video.

Flew mengelompokkan media sosial dengan *new media sosial*, yaitu media dengan wajah baru yang menawarkan *disgisation*, *convergence, interactiviy*, dan *development of network* yang terkait pembuatan pesan dan penyampaian pesan. Hal ini memungkinkan seseorang pengguna media mempunyai pilihan informasi yang ingin dikonsumsi, dan mempunyai kendali terhadap informasi yang dihasilkan. Kemampuan yang

menawarkan suatu *interactiviy* ialah yang merupakan konsep sentral dari *new media social* (Watie, 2011: 70).

Junaedi (2011) menjelaskan media sosial adalah salah satu imbas dari perkembangan media massa yang dimediasi oleh teknologi. Junaedi juga menambahkan bahwa media sosial merupakan media online yang mendukung interaksi sosial, media sosial menggunakan teknologi berbasis *web* yang dapat merubah komunikasi menjadi dialog interaktif (Mahanani, 2014: 84). selain itu Andreas dan Michael mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi yang berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content* (Agustina, 2016: 412).

Jadi media sosial mempunyai pengertian kelompok aplikasi yang berbasis internet yang menawarkan *disgisation*, *conver-gence*, *interactiviy*, dan *development of network* yang terkait pembuatan pesan dan penyampaian pesan yang mana orang bebas memilih untuk mengkonsumsi dan mempunyai kendali untuk menghasilkan informasi.

b. Macam-Macam Bentuk Media Sosial

Media sosial secara substasial mengubah cara komunikasi antara organisasi, masyarakat, dan individu. Adapun jenis-jenis media sosial yang dijelaskan oleh Afandi (2012, dalam Nurudin, 2012: 54-90) yakni:

1) *Blog dan Microblogs*

Nurudin menjelaskan bahwa blog sendiri adalah sebuah *website* yang menfasilitasi penyampaian suatu opini, kegiatan sehari-hari, pengalaman dari penulis. Padahal pada kenyataanya, *blog* dan

microblog banyak digunakan oleh perusahan untuk mengenalkan sebuah produk. Begitu juga bagi selebriti yang menggunakan *blog* dan *microblog* sebagai sarana untuk menginformasikan kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan. Beberapa contoh *blog* dan *microblog* antara lain: *Kaskus, Blogger, WordPress, Multiply, Plurk.*

2) *Collaborative Project*

Collaborative Project merupakan suatu media sosial yang dapat membuat konten. Semua orang juga dapat mengakses konten tersebut secara global. Ada dua sub katagori yang termasuk kedalam *Collaborative Project* yaitu, *wiki* dan *Bookmark social*. Contoh *collaborative project* yakni, Haro dan Enyclopedia.

3) *Content Communities*

Content communities adalah sebuah aplikasi yang mempunyai tujuan agar penggunaannya bisa saling berbagi foto dan video. Contoh yang termasuk *content communities* yaitu youtube.

4) *Sosial Networking sites*

Sosial Networking sites adalah aplikasi yang memungkinkan penggunaanya untuk terhubung dengan pengguna lainnya melalui profil pribadi atau akun pribadi. Profil pribadi bisa mencangkup semua jenis informasi termasuk foto, video, file audio, dan blog. Situs jejaring sosial ini umumnya memiliki fitur seperti pesan instan dan email. Selain itu, situs tersebut dapat membantu seseorang untuk melakukan apa yang mereka inginkan. Beberapa contoh yang termasuk *Sosial*

Networking sites yaitu: *Geocites, Six Degrees, Friendster, Yahoo, Facebook, WhatsAap, Instagram*, dan lain sebagainya.

5) *Virtual Game World*

Virtual Game World merupakan dunia virtual permaianan multiplyer, dimana ratusan pemain secara simultan dapat saling mendukung. Permaianan dunia viertual adalah lingkungan tiga dimensi dimana pengguna dapat berinteraksi menggunakan avatar pribadinya. Permainan dunia virtual ini umumnya mempunyai seperangkat aturan yang ketat dan harus diikuti dalam kontes *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG).

6) *Virtual Social Worlds*

Virtual Social Worlds merupakan sebuah aplikasi yang menyimulasikan kehidupan nyata melalui internet. Situs tersebut memungkinkan penggunaannya untuk berinteraksi dalam platform tiga dimensi dengan menggunakan avatar. Karena komunitas-komunitas ini seperti realita virtual, suatu perusahaan dapat menggunakan taktik pemasaran yang serupa misalnya menggunakan uang sebagai alat untuk menjalankan aplikasi ini agar dapat bertahan hidup.

c. Media Sosial *Facebook* dan *Instagram*

1) *Facebook*

Facebook adalah suatu alat sosial untuk menbantu orang berkomunikasi lebih efesien dengan teman lama, keluarga, maupun orang-orang baru dikenal. *Facebook* menawarkan navigasi yang

mudah bagi para penggunanya. Setiap pemilik *account* dapat menampilkan foto dan melakukan hal lainnya seperti, berkirim pesan, mengirim video dan lain sebagainya (Nurudin, 2012: 66-73).

2) Sejarah *Facebook*

Facebook didirikan oleh Mark Zuckerberg dan diluncurkan pada 4 Februari 2004. Pada awalnya facebook hanya untuk lingkungan sendiri yang mana digunakan untuk berkomunikasi sesama lulusan Harvard dan mantan murid Ardsley High School. Dalam dua bulan selanjutnya, keanggotaan diperluas ke sekolah lain di wilayah Boston, Rochester, Stanford, NYU, Northwestern, dan semua sekolah yang temasuk di dalamnya Ivy League. Banyak perguruan tinggi lain yang ditambahkan secara berturut-turut dalam kurun waktu satu tahun setelah peluncurannya (Evi, 2014: 181-182).

Sejak 11 September 2006, orang dengan alamat *E-mail* apapun dapat mendaftar di*facebook*. Dari bulan September 2006 sampai dengan September 2007, peringkatnya naik dari posisi ke-60 ke posisi ke-7 situs yang paling banyak dikunjungi, dan merupakan situs nomer satu untuk foto di Amerika Serikat. Sekarang *facebook* merupakan salah satu situs yang sering digunakan oleh orang Indonesia (Evi, 2014: 181-182).

3) Fitur-fitur dalam *Facebook*

Seperti media sosial pada umumnya, setiap media sosial pasti menawarkan beberapa fitur yang dapat digunakan oleh penggunannya.

Facebook sendiri menawarkan banyak sekali fitur yang dapat di gunakan pemilik akun. Seperti yang dijelaskan Sasmito (2015: 188) Yaitu:

a) Fitur *group*

b) Fitur *note*

c) Fitur *quiz*

d) Fitur *chat*

e) Fitur *share link*, foto, dan video

4) *Instagram*

Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagikannya keinstagram dan keberbagai layanan jejaring sosial seperti facebook dan lainnya. Satu fitur yang unik dalam instagram adalah memotong foto menjadi bentuk persegi, sehingga terlihat seperti kamera kodak *Instamati*c dan *polaroid.* Hal ini berbeda dengan rasio aspek 4:3 yang umum digunakan oleh peranti begerak.

Instagram merupakan salah satu fitur yang dimiliki oleh telepon pintar. Instagram merupakan aplikasi handphone yang berbasis android. Selain itu instagram juga merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengambil foto, mengelola foto, mengedit foto, dan memberikan efek filter pada foto kemudian membagikan foto ke semua orang. Sekarang Instagram tidak hanya digunakan untuk

membagikan foto saja akan tetapi saat ini aplikasi Instragam dapat digunakan untuk membagikan video.

5) Sejarah *Instagram*

Sejarah *Instagram* ini dikutip dari buku Nurudin (2012) yang berjudul "Media sosial baru dan munculnya revolusi proses komunikasi" menjelaskan bahwa instagram berdiri pada 2010. Perusahaan Burbn, Inc., merupakan teknologi yang berfokus pada pengembangan aplikasi untuk handphone. Pada awalnya Burbn, Inc., sendiri memiliki fokus yang terlalu banyak dalam HTML5 *mobile*. Namun kedua CEO Kevin Syastrom dan Mike Krieger memutuskan untuk lebih fokus pada satu hal saja. Setelah satu minggu mereka untuk mencari sebuah ide yang bagus akhirnya mereka memutuskan pada bagian foto, komentar dan juga kemampuan untuk menyukai sebuah foto. Dan ide yang sangat bagus itu dikembangkan dan jadilah sekarang aplikasi yang sangat populer di dunia.

Pada tanggal 9 April 2012 diumumkan bahwa *instagram* akan diambil alih oleh *facebook* senilai hampir $1 miliar dalam bentuk tunai dan saham. Dengan semakin berjalannya waktu, *instagram* terus berkembang. Sampai saat ini lebih dari 8 juta penggunanya diseluruh dunia. Untuk menyeimbangi itu versi *instagram* selalu melakukan upgrade.

2. Pemanfaatan Media Sosial

a. Pemanfaatan Media Sosial

Pada prinsipnya media sosial merupakan hasil dari perkembangan dan inovasi teknologi komunikasi. Setiap media sosial yang diciptakan mempunyai berbagai kegunaan/manfaat untuk para pemakainya. Seperti yang telah dipaparkan Melha (2012) bahwa hadirnya media sosial merupakan suatu terobosan bagi penggunanya untuk berinteraksi dengan orang-orang diseluruh dunia dengan biaya murah dibandingkan menggunakan telepon dan penyebar informasi yang dapat berlangsung sangat cepat. Selain itu Alela (2012) juga berpendapat bahwa media sosial merupakan layanan yang berbasis *web*, dimana dapat digunakan untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan pihak lain baik itu keluarga, teman, atau suatu komunitas yang mempunyai tujuan yang serupa.

Pemanfaatan dilihat dari kata dasar “manfaat” yang dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) mempunyai makna guna, faedah, laba, untung. Sedangkan dalam KBBI pemanfaatan mempunyai makna proses, cara, perbuatan memanfaatkan. Pemanfaatan sendiri berkaitan dengan motivasi, yang mana motivasi berasal dari kata “motif” . motivasi bisa diartikan sebuah daya gerak yang dapat membuat seseorang lebih aktif untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi berasal dari luar dan dalam diri seseorang. Motivasi dapat dirangsang dari luar tetapi motivasi itu sendiri berasal dari dalam diri seseorang (Sadirman, 2004). Berdasarkan teori Maslow, Motivasi dibagi menjadi lima tingkatan yaitu kebutuhan

fisiologis, kebutuhan rasa aman kebutuhan sosial, kebutuhan ego, dan kebutuhan aktualisasi diri (Sumarwan 2003). oleh sebab itu, pemanfaatan media sosial tergantung kebutuhan atau motivasi seseorang.

Sehingga pemanfatan media sosial dapat diartikan motivasi seseorang untuk memilih dan menggunakan kelompok aplikasi yang berbasis internet yang menawarkan *disgisation*, *conver-gence*, *interactiviy*, dan *development of network* yang terkait pembuatan pesan dan penyampaian pesan yang mana orang bebas memilih untuk mengkonsumsi dan mempunyai kendali untuk menghasilkan informasi (Watie, 2011: 70).

b. Motivasi Penggunaan Media Sosial

Berdasarkan teori *Uses and Gratification* yang dijelaskan Sumarwan (2003) motivasi penggunaan media dalam jejaring sosial, dapat dibagi menjadi tiga (Oktaviani, 2014: 11) yaitu:

1) Motivasi Diversi (Hiburan atau Kebutuhan Pelepas Ketegangan)

   Media dalam hal ini situs jejaring sosial dijadikan sebuah sarana hiburan untuk memenuhi kebutuhan hiburan yang tidak didapatkan dari orang lain atau media lain.

2) Motivasi Identitas Personal (Membina Hubungan Sosial)

   Motivasi membina hubungan sosial mengacu pada motif untuk mengembangakan hubungan antar remaja yang dipengaruhi oleh kesempatan yang dimiliki oleh remaja untuk mengembangkan motivasi tersebut.

3) Motivasi Orientasi Kognitif (Pengetahuan)

Kebutuhan akan informasi atau pengetahuan, dapat juga diperoleh melalui jejaring sosial. Lengkapnya fasilitas yang disediakan, membuat jejaring sosial menjadi sebuah media diskusi bagi anggota dari group-group tertentu. Remaja juga dapat mengirimkan artikel-artikel ilmiah kepada sesama pengguna jejaring sosial untuk sekadar berbagi ilmu pengetahuan kepada teman-teman mereka.

c. Dampak Media Sosial

Penggunaan media sosial mempunyai banyak dampak bagi siswa, baik dampak positif ataupun negatif. Seperti yang dipaparkan oleh Khairuni (2016: 99-100) terdapat beberapa dampak penggunaan media sosial, yaitu:

1) Dampak positif media sosial
   a) Mempermudah kegiatan belajar, karena dapat digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman sekolah tentang tugas (mencari informasi).
   b) Mencari dan menambah teman atau bertemu kembali dengan teman lama. Baik itu teman sekolah, di lingkungan bermain maupun teman yang bertemu melalui media sosial.
   c) Menghilangkan penat setelah pelajaran, media sosial bisa digunakan menjadi alternatif menghilangkan stres setelah seharian belajar di sekolah.
2) Dampak negatif penggunaan media sosial

a) Mengganggu konsentrasi belajar di sekolah, ketika siswa merasa bosan dengan pembelajaran siswa dapat mengakses media sosial semau mereka. Seringkali siswa berlebihan dalam menggunakan media sosial saat jam pembelajaran di sekolah.

b) Berkurang waktu belajar, penggunaan media sosial yang tidak melihat waktu mengakibatkan siswa cenderung menghabiskan waktu kesehariannya untuk bermain media sosial baik itu jejaring sosial, game online ataupun media sosial lainnya.

c) Merusak moral siswa, karena sifat remaja yang masih labil, mereka dengan bebas dapat mengakses atau mencari hal-hal yang tidak pantas melalui media sosial, seperti porno, video-video tawuran, judi online, dan lain-lain.

d) Mengganggu kesehatan, penggunaan smartphone ataupun komputer secara berlebihan dan tidak berhenti-henti dapat mengganggu kesehatan mata

e) Mengahabiskan uang jajan, pengguanan media sosila baik lewat warnet atatupun *smartphone* tentu membutuhkan biaya, apalagi penggunaan yang berlebihan.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Kata “Motivasi Belajar” pada dasarnya berasal dari dua kata yang mempunyai makna sendiri yang dipisahkan menjadi “Motivasi” dan “Belajar”. Motivasi belajar mempunyai banyak sekali definisi yang telah

dipaparkan oleh para ahli, walaupun pada dasarnya mempunyai makna dan esensi yang hampir sama atau bahkan sama. Sebelum membahas tentang definisi “Motivasi Belajar” terlebih akan dibahas tentang masing-masing makna dari kata “Motivasi” dan “Belajar”.

Beberapa definisi kata “Motivasi” yang dipaparkan oleh Vroom, Motivasi mengacu pada sebuah proses yang mempengaruhi pilihan individu terhadap bermacam-macam bentuk aktifitas atau kegiatan yang dikehendaki. Selain itu yang mendifinisikan tentang motivasi adalah John P Campbell dan kawan-kawan menambahkan dalam definisi tersebut bahwa motivasi mencakup di dalamnya arah atau tujuan tingkah laku, kekuatan respon, dan kegigihan tingkah laku. Disamping itu, istilah itu mencakup sejumlah konsep seperti kebutuhan, harapan, ganjaran, dorongan, rangsangan, penguatan, ketepatan tujuan, dan sebagainya (Purwanto, 2004: 72).

Selain itu Hoy dan Miskel (1982) dalam sebuah buku *Educational Administration* mendefinisikan motivasi sebagai kekuatan kompleks, dorongan, kebutuhan, pernytaan ketegangan, atau mekanisme lainnya yang memulai dan menjaga kegiatan yang diinginkan kearah pencapaian tujuan-tujuan personal. Hal tersebut yang telah disampaikan Hoy dan Miskel sesuai dengan kebanyakan difinisi motivasi yang mengandung tiga komponen pokok, yaitu menopang, mengarahkan, dan menggerakkan tingkah laku manusia (Purwanto, 2004: 72).

Sedangkan “Belajar” merupakan sebuah kata yang sangat familiar dalam telinga kita. dapat diketahui bahwa banyak sekali para pakar mendefinisikan belajar antara lain yaitu Morgan dalam buku *Intruduction to Psychology* (1978) yang menjelaskan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman (Purwanto, 2004: 84).

Gagne mendefinisikann dalam buku *The Conditions of Learning* (1977) Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke dalam waktu sesudah ia mengalami situasi tadi (purwanto, 2004: 84).

Witherington mendefinisikan dalam buku *Educational Pyshology* “Belajar adalah suatu perubahan perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari pada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebisaan, kepandaian, atau suatu pengertian” (Purwanto, 2004: 84).

Dari penjelasan para ahli tentang belajar bisa disimpulkan bahwa definisi belajar adalah setiap perubahan yang diakibatkan dari stimulus yang diterima dan tersimpan dalam fikiran kemudian merubah kepribadian seseorang yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.

Kemudian Motivasi Belajar mempuyai makna yang baru apabila kedua kata motivasi dan belajar dijadikan satu kata. Seperti yang telah

didefinisikan Sudarwan (2002: 2) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah sebuah kekuatan, dorongan, mekanisme, tekanan atau semangat psikologi yang dapat mendorong individu atau sekelompok orang untuk mencapi suatu prestasi tertentu sesuai dengan keinginan (Suprihatin, 2015: 74).

Selain itu menurut Clayton Aldefter (2004) Motivasi Belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang di dorong dengan hasrat untuk berprestasi atau belajar sebaik mungkin (Ghullam dan Lisa, 2011: 83).

b. Dimensi - Dimensi Motivasi Belajar

Dimensi motivasi belajar sudah banyak dipaparkan oleh para ahli. Dalam penelitian ini dimensi-dimensi motivasi belajar dijelaskan oleh Riduwan (2006) yang memaparkan bahwa terdapat 5 dimensi Motivasi Belajar yaitu Ketekunanan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, Minat dan ketajaman prhatian dalam belajar, Prestasi dalam belajar, Mandiri dalam belajar (Aritonang,2008: 14). Adapun hal tersebut dijelaskan dibawah ini :

1) Ulet dalam menghadapi kesulitan
   a) Sikap dalam kesulitan
   b) Usaha mengahadapi kesulitan
2) Berprestasi dalam belajar
   a) Keinginan untuk berprestasi
   b) Kualifikasi hasil

3) Ketekunan dalam belajar

a) Kehadiran di sekolah

b) Mengikuti PBM di kelas

c) Belajar di rumah

4) Mandiri dalam belajar

a) Menyelesaikan tugas/PR

b) Menggunakan kesempatan di luar jam sekolah

5) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar

a) Kebiasaan dalam mengikuti pelajaran

b) Semangat dalam mengikuti PBM

c. Faktor-Faktor Motivasi Belajar

Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Yusuf (2009: 23) terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal (dari dalam) dan faktor eksternal (dari luar).

a) Faktor Internal meliputi faktor fisik dan faktor psikologi. Faktor fisik merupakan faktor yang mempengaruhi penampilan dan tubuh individu. Faktor fisik mencangkup nutrisi, fungsi-fungsi fisik (utama panca indra), kesehatan. Sedangkan faktor psikologis merupakan faktor internal yang berkaitan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat akivitas belajar pada siswa. Faktor ini menyangkut kondisi rohani siswa.

b) Faktor eksternal meliputi Faktor sosial dan Faktor non sosial. Faktor sosial merupakan faktor yang berasal dari manusia di lingkungan

siswa. faktor sosial mencangkup teman sebaya, guru, konselor, orang tua, dll. Sedangkan faktor non sosial merupakan faktor yang berasal dari keadaan atau kondisi di sekeliling siswa. Faktor ini mencangkup tempat (sepi, bising, atau kualitas sekolah tempat belajar), keadaan udara (cuaca panas atau dingin), dan fasilitas belajar.

4. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu dugaan jawaban sementara atas permasalahan yang diteliti, hingga terbukti melalui data yang telah terkumpul dilapangan (Arikunto, 2006: 64). Dalam sebuah penelitian dengan pendekatan kuantitatif sebelum melakukan dan menemukan hasil penelitian sesuai dengan data yang diambil di lapangan. Peneliti seharusnya membuat jawaban sementara yang akan digunakan sebagai dugaan sementara hasil yang akan diperoleh dalam penelitian. Sebelum penelitian ini menemukan hasil berdasarkan dengan data yang akan diambil dalam penelitian, hipotesis ini masih akan digunakan. Peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

a. Hipotesis alternatif (Ha) : Pemanfaatan media sosial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Sragen

Dengan mengajukan hipotesis tersebut, maka konsekuensinya jika hipotesis kerja atau alternatif terbukti, maka hipotesis nihil ditolak. Yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan media sosial terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Sragen.

Begitu juga sebaliknya, jika hipotesis nihil terbukti berarti hipotesis alternatif ditolak. Yang berarti tidak terdapat pengaruh signifikan pemanfaatan media sosila terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 sragen.