



**PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA**

Skripsi

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

Nama : Siti Hafsah

Nim : 2012820183

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
2018**

UJI REFERENSI

No.	Judul Buku	Halaman di Skripsi	Ketersediaan		Paraf
			Ya	Tidak	
1.	Widhyatomo, Bambang. 2010. <i>Ideali sme Kepemimpinan Pendidikan</i> . Jakarta: Haja Mandiri.	1			
2.	Widhyatomo, Bambang. 2010. <i>Improvisasi Pendidikan Nasional, Percikan Pemikiran Berbasis Realitas</i> . Jakarta: Haja Mandiri.	1			
3.	Darma. 2009. <i>Buku Pintar Menguasai Internet</i> . Jakarta: Mediakita. 223	4, 11			
4.	Shoelhi, Muhamad. 2015. <i>Komunikasi Lintas Budaya</i> . Bandung: Simbiosis Rekatama Media. Hal.125	10			
5.	Abrar, Ana Nadhya. 2003. <i>Teknologi Komunikasi</i> . Yogyakarta: Lesfi.	11			
6.	Syahdeini, Sutan Remy. 2009. <i>Kejahatan dan Tindak Perdana Komputer</i> . Jakarta: Pustaka Utama Gafitri.	12			
7.	Darma. 2009. <i>Buku Pintar Menguasai Internet</i> . Jakarta: Mediakita. Hal.1	12			
8.	Shoelhi, Muhamad. 2015. <i>Komunikasi Lintas Budaya</i> . Bandung: Simbiosis Rekatama Media. Hal.123	16			
9.	Menurut Crosby dalam sheolhi, Muhamad. 2015. <i>Komunikasi Lintas Budaya</i> . Bandung: Simbiosis Rekatama Media. Hal.124	18			
10.	Dimiyati. 2015. <i>Belajar dan Pembelajaran</i> . Jakarta: Rineka Cipta.	45			
11.	Slameto. 2015. <i>Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya</i> . Jakarta: Rineka Cipta.	46			
12.	Hamalik, Oemar. 2013. <i>Proses Belajar Mengajar</i> . Jakarta: Bumi Aksara.	46			

13.	Munadi, Yudhi. 2013. <i>Media Pembelajaran</i> . Jakarta:Referensi (GP Press Group).	47			
14.	Majid, Abdul. 2014. <i>Strategi Pembelajaran</i> . Bandung: Remaja Rosdakarya	47			
15.	Sardiman. 2011. <i>Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar</i> . Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hal.75	49			
16.	Sardiman. 2011. <i>Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar</i> . Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hal:86	50			
17	Hamalik, Oemar. 2013. <i>Proses Belajar Mengajar</i> . Jakarta: Bumi Aksara. Hal:31	53			
18.	Slameto. 2015. <i>Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya</i> . Jakarta: Rineka Cipta.Hal:3	55			
19	Sardiman. 2011. <i>Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar</i> . Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hal:91	57			
20.	Junaedi,Anas.J.2015. <i>Survey Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SMA, SMK, dan MA Negeri Se-Kabupaten Gresik</i> .Pendidikan dan Kesehatan3(3): 839.	65			
21.	Sugiyono.2012. <i>Statistika untuk Penelitian</i> .Bandung: Afabeta	71			

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Skripsi, 4 September 2018
Siti Hafsah (2012820183)

PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

xviii + 140 halaman, 9 tabel, 4 gambar, 25 lampiran

ABSTRAK

Penulisan skripsi ini dilatarbelakangi untuk mengetahui adanya Pengaruh Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN Aren Jaya III, Bekasi Timur. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan selama bulan desember 2017 dilaksanakan empat kali pertemuan. Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan memberikan angket kepada semua siswa kelas 5A yang berjumlah 30 siswa untuk mengetahui adanya Pengaruh Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Hal ini terbukti dari hasil uji persamaan regresi $\hat{Y} = 15,14 + 0,78X$ apabila Media Sosial dan Motivasi Belajar diukur dengan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, maka setiap kenaikan satu unit skor penggunaan Media Sosial (X) akan diikuti oleh penurunan skor Motivasi Belajar sebesar 0,78 dengan konstanta 15,14.

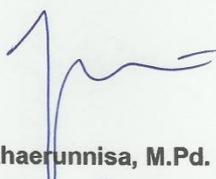
Kata kunci: Media Sosial, Sejarah Internet, Motivasi Belajar Siswa

Daftar pustaka : 15 (2003-2015)

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PERSETUJUAN PEMBIMBING
PERSYARATAN UNTUK UJIAN SKRIPSI**

Pembimbing,



Khaerunnisa, M.Pd.

Jakarta, 6 Februari 2018

**MENGETAHUI
KETUA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Kaprodi,



Azmi Al Bahij, M.Si.

Jakarta,

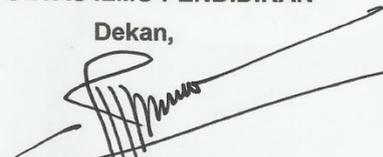
Nama : Siti Hafsah
Nomor Registrasi : 2012820183
Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA**
Angkatan : 2012/2013

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

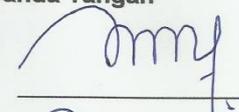
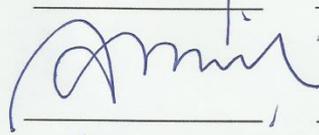
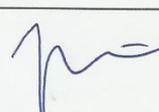
Skripsi dengan judul "Pengaruh Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Siswa" laporan Hasil Penelitian Melalui Penelitian Kuantitatif dengan menyebarkan Angket kepada siswa kelas 5A SDN Aren Jaya III, Bekasi Timur yang ditulis oleh Siti Hafsa nomor pokok 2012820183 telah diujikan pada tanggal 4 September 2018 diterima dan disahkan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Mengesahkan
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Dekan,



Dr. Iswan, M.Si.

Panitia Ujian	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Ismah, M.Si.</u> Ketua		15/10 18
<u>Azmi Al Bahij, M.Si.</u> Sekretaris		8 okt 2018
<u>Khaerunnisa, M.Pd.</u> Pembimbing		8-okt 2018
<u>Misriandi, M.Pd.</u> Penguji 1		5 okt '18
<u>Lativa Qurrotaini, M.Pd</u> Penguji 2		2-10-2018

LEMBAR PENGESAHAN

Diterima dan disahkan oleh Komisi Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam menempuh ujian Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Nama : Siti Hafisah

Nomor Pokok : 2012820183

Judul Skripsi : Pengaruh Media Sosial Terhadap Motivasi belajar Siswa

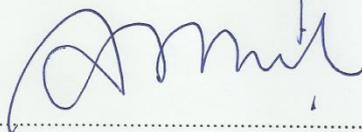
Angkatan : 2012/2013

Hari :

Tanggal :



.....
Ismah, M.Si.
Ketua



.....
Azmi Al Bahij, M.Si.
Sekretaris



.....
Misriandi, M.Pd.
Penguji 1



.....
Lativa Qurrotaini, M.Pd.
Penguji 2

**PERSYARATAN DAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK PENINGKATAN AKADEMIK**

Sebagai sivitas Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Hafsa
No. Pokok : 2012820183
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan Ilmu Pendidikan menyetujui untuk memberikan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non Eksklusif Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan ini hak bebas royalti Fakultas Ilmu Pendidikan berhak menyimpan, menggali media, mengelola dengan bentuk perangkat data (*data base*) merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di Jakarta,

Pada, 4 September 2018



Siti Hafsa

FAKTA INTEGRITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

- a. Nama : Siti Hafsah
- b. Tempat/Tanggal Lahir : Muara Jawa, 14 Juli 1993
- c. Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- d. Nomor Induk : 2012820183
- e. Alamat rumah : Jalan Patriot Raya No.03 RT 004 RW 022 Kel.Aren Jaya, Bekasi Timur
- f. No.Telepon/HP : 081283040344
- g. Judul Skripsi : Pengaruh Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Dengan ini menyatakan bahwa hasil skripsi ini murni dari hasil penelitian saya sendiri. Surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya apabila terdapat penyimpangan/pemalsuan saya siap menerima segala konsekuensinya. Demikian pakta integritas ini dibuat tanpa paksaan dari siapapun.

Jakarta, 4 September 2018

Peneliti,



Siti Hafsah

Persembahan

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, Perjalanan mencari ilmu telah membawaku kesuatu proses perjalanan hidup. Hasil dari sebuah pencarianku yang tulus dan ikhlas teruntuk:

- 1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak dan Mama yang telah membesarkanku, dengan segala curahan kasih sayang serta do'anya yang tulus ikhlas untuk kesuksesan putri kalian ini*
- 2. Kepada kakak tercinta Siti Shofiah dan Adik-adik tercinta yang selalu menguatkan dan menyemangati penulis*
- 3. Keluarga besarku yang selalu mendo'akan penulis*
- 4. Tak ada yang penulis persembahkan selain kata terima kasih yang sebesar-besarnya. Skripsi ini merupakan salah satu wujud dari terima kasihku untuk semua pihak yang telah bersedia dengan penuh ikhlas mendo'akan dan membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini, Jazakumullah khairan katsiran*

MOTTO

“ Tidak ada istilah terlambat dalam
menuntut ilmu akhirat dan ilmu dunia”.

(Penulis)

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PAKTA INTEGRITAS	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I: PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	10
1. Hakikat Media Sosial	10
a. Pengertian Media Sosial	10
b. Pengertian Internet dan Hukum	32
2. Hakikat Motivasi Belajar	45
a. Pengertian Motivasi Belajar	45
b. Penjelasan Sumber Motivasi	47
c. Fungsi Motivasi	49
d. Macam-macam Motivasi	50
e. Ciri-ciri Belajar	53
f. Ciri Perubahan Tingkah Laku Belajar	55
g. Bentuk-bentuk Motivasi	57
h. Jenis Aktivitas Dalam Belajar	60

3. Kerangka Berpikir.....	61
4. Hipotesis Penelitian.....	63

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	64
B. Metode Penelitian.....	65
C. Variabel Penelitian dan Operasional Variabel	66
1. Pengertian Variabel Penelitian	66
2. Definisi Operasional	67
D. Populasi dan Sampel Penelitian	68
E. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	68
F. Teknik Pengumpulan Data	71
G. Teknik Analisis Data	71
1. Hipotesis Penelitian	71
2. Hipotesis Statistik	73

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	74
B. Hasil Analisis Data	78
1. Pengujian Normalitas	78
2. Uji Homogenitas	79
C. Interpretasi Hasil Penelitian	81

BAB V: PENUTUP

A. Kesimpulan	87
B. Saran-saran	88

DAFTAR PUSTAKA	90
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Waktu Penelitian	65
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Media Sosial	69
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar	70
Tabel 4.1 Distribusi Skor Motivasi Belajar	75
Tabel 4.2 Distribusi Skor Media Sosial	77
Tabel 4.3 Pengujian Normalitas Lilifors	79
Tabel 4.4 Hasil Homogenitas Varians	80
Tabel 4.5 Hasil Koefisien Korelasi Antara Media Sosial dan Motivasi Belajar.....	82
Tabel 4.6 Tabel Anava Pengujian Signifikansi dan Linearitas Persamaan	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Kerangka Berpikir.....	62
Gambar 4.1 Gambar Histogram Frekuensi Skor Variabel Motivasi Belajar.....	76
Gambar 4.2 Gambar Histogram Frekuensi Skor Variabel Media Sosial .	77
Gambar 4.3 Diagram Pencar Persamaan Regresi	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Sekolah SDN Aren Jaya III	91
Lampiran 2 Kuesioner Uji Coba Validitas	92
Lampiran 3 Kuesioner Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	97
Lampiran 4 Uji Coba Variabel Y	105
Lampiran 5 Uji Coba Variabel X.....	107
Lampiran 6 Data Kelas Penelitian Variabel Y.....	109
Lampiran 7 Data Kelas Penelitian Variabel X.....	110
Lampiran 8 Perhitungan Reliabilitas Variabel Y.....	111
Lampiran 9 Perhitungan Reliabilitas Variabel X.....	113
Lampiran 10 Deskripsi Data	115
Lampiran 11 Perhitungan Normalitas Variabel Y.....	116
Lampiran 12 Perhitungan Normalitas Variabel X	117
Lampiran 13 Perhitungan Homogenitas	118
Lampiran 14 Uji Coba Hipotesis Product Moment.....	119
Lampiran 15 Uji Coba Regresi Linear Sederhana	121
Lampiran 16 Perhitungan JKG	123
Lampiran 17 Tabel Anava	124
Lampiran 18 Tabel Distribusi Frekuensi dan Histogram Variabel Y.....	125
Lampiran 19 Tabel Distribusi Frekuensi dan Histogram Variabel X.....	126
Lampiran 20 Dokumentasi Foto Penelitian.....	127
Lampiran 21 Surat Izin Penelitian	130
Lampiran 22 Surat Keterangan Setelah Melakukan Penelitian	131
Lampiran 23 Kartu Bimbingan Skripsi	132
Lampiran 24 Kartu Menyaksikan Ujian Skripsi	136
Lampiran 25 Daftar Riwayat Hidup Penulis	137

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Widhyatomo (2010:106) pendidikan merupakan persoalan penting bagi semua umat manusia, karena dapat menjadi tumpuan harapan untuk mengembangkan individu dan masyarakat. Dengan kata lain, pendidikan merupakan wahana, sarana, dan proses, serta alat untuk mentransfer warisan umat manusia, dari nenek moyang kepada anak cucu dan orang tua kepada anak atau generasi tua kepada generasi muda atau kepada generasi penerusya. Masyarakat primitif pun memiliki kondisi yang serupa dengan individu manusia yang baru lahir. Mereka pada mulanya tidak peradaban. Namun, melalui proses belajar dengan mengikuti pola-pola dan norma-norma sosial, mengikatkan diri pada ideologi dan sistem nilai, serta terlibat dalam aktivitas saling menukar pengetahuan dan pengalaman, sehingga terwujud masyarakat yang beradab.

Menurut Widhyatomo (2010:5) jika dicermati secara seksama, permasalahan di dunia pendidikan yang selalu muncul baik merupakan akar persoalan, batang, dahan, ataupun rantingnya pada tiap tahun, tiap dasawarsa, setiap pergantian pejabat, atau pertukaran pemerintahan, senantiasa mempunyai kesamaan.

Dalam kaitan dengan perubahan dan tuntutan serta perkembangan zaman, Guru dan Dosen semestinya berada di depannya, memimpin dan mengarahkan peserta didik untuk siap melaju dalam arus globalisasi. Tetapi kenyataan yang ada sebaliknya justru sangat memprihatinkan, banyak Guru dan Dosen terbelit beberapa persoalan seperti: kurang siap menghadapi tuntutan era globalisasi

dan kesejahteraan serta wawasannya masih rendah, belum siap memenuhi sertifikasi dan bersikap profesional karena beberapa alasan. Sebenarnya hal ini pula yang menjadi salah satu penyebab mengapa *Human Development Index* (HDI) dan *Human Education Index* (HEI) Indonesia masih terpuruk dalam tiga digit. Itulah kondisi mayoritas guru dan dosen sekarang ini.

Sistem pendidikan Indonesia sudah sejak lama menganut model *schooling*, sehingga memerlukan sarana dan prasarana yang tetap. Dalam hubungannya dengan model *schooling*, maka bangunan sekolah banyak didirikan tetapi perawatannya menjadi soal lain, juga lingkungan sekolah tempat bangunan sekolah berdiri jarang menjadi kajian, demikian juga perlengkapan penunjang belajar belum semua sekolah memilikinya, apalagi jika menanyakan apakah sudah memiliki perpustakaan atau laboratorium baik bahasa, komputer, pratikum, atau lain-lainnya sudah jelas jawabannya banyak yang menggelengkan kepalanya.

Dalam Surah Al-Mujadallah (58) :11, Allah Swt menegaskan bahwa manusia diperintahkan untuk beriman dan berilmu karena dengan beriman dan berilmu manusia akan mampu mengenal tuhan, maka manusia tersebut akan berhasil dalam hidupnya.

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَاَفْسَحُوْا
يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اُنشُرُوْا فَاُنشُرُوْا يَرْفَعُ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا
مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتَوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah mahateliti apa yang kamu kerjakan.”

Di zaman serba maju ini. Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (*IPTEK*) sudah sangat pesat, muncul berbagai macam aplikasi-aplikasi canggih dari media sosial seperti: *facebook, youtube, google plus, path, instgram*, dan sebagainya. Sehingga memudahkan manusia untuk mencari sesuatu, Namun dengan perkembangan yang ada bukan tidak menutup kemungkinan membawa pengaruh terhadap motivasi belajar.

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi dewasa berkembang sangat pesat. Dengan internet cepatnya arus informasi membuat hampir tiada batas ruang dan waktu. Salah satu produk dari kemajuan teknologi komunikasi dan informasi adalah menjamurnya media sosial yang tumbuh bak cendawan di musim hujan seiring semakin banyaknya para pengguna media sosial.

Menurut Darma dkk (2009:223) seperti halnya di dunia nyata, menjalin hubungan persahabatan bisa juga dilakukan di dunia maya (internet). Bedanya, kita tidak bisa bertatap muka secara langsung untuk berjabat tangan dan menanyakan siapa namanya. Di internet, kita bisa berkenalan dengan siapapun,

kapanpun, latar belakang suku bangsa yang berbeda, bahkan antar negara dengan bahasa yang berbeda pula. Tentu saja, seperti halnya di dunia nyata, etika ketika mengajak berkenalan harus tetap dijaga. Meskipun yang diajak adalah teman lama, jangan sampai kita memaksa orang lain untuk menjadi teman kita. Proses untuk menjalin hubungan di dunia maya (internet) seperti itu, sering disebut *social networking* (jejaring sosial).

Sampai saat ini, banyak sekali situs yang menyediakan khusus untuk menjalin hubungan di dunia maya. Di antara situs jejaring sosial yang cukup fenomenal dan paling sering didengar oleh kita adalah friendster, facebook, dan multiply. Meskipun inti tujuannya sama, masing-masing situs memiliki fitur yang berbeda. Ada yang khusus untuk menjaring pertemanan saja, menjaring pertemanan dengan lebih interaktif dan menguak memori dengan teman lama, atau lebih menonjolkan komunikasi dan interaksi dengan teman lewat blog.

Menurut Shoelhi (2015:125) pengguna internet dan media sosial makin populer di mana-mana dan komunikasi yang terjadi dalam konteks *online* memajukan dialog interaktif yang mampu membangun saling pengertian antara kebudayaan yang berbeda di tengah masyarakat internasional. Sistem komunikasi yang menghubungkan aktor komunikasi dari latar kebangsaan dan kebudayaan ini telah memunculkan jutaan diplomat publik dari berbagai negara dengan latar belakang sosial yang berbeda-beda. Dalam media sosial, masyarakat memiliki kesempatan untuk berekspresi dan berpartisipasi dalam sebuah dialog melalui media virtual yang sama. Banyak alasan bagi masyarakat untuk memanfaatkan media sosial, Alasan yang terpenting mereka butuh interaksi dan koneksi dengan orang-orang dari latar belakang berbeda.

Penggunaan media sosial sudah tidak asing lagi di kalangan masyarakat, baik dari anak-anak sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, sampai remaja sudah mengenal apa itu media sosial. Siswa yang sering menggunakan media sosial pasti akan nampak sekali perbedaannya, karena disadari atau tidak media sosial ini membuat penggunanya ketagihan, jadi selalu ingin tahu dan melihat berita *ter-update* di media sosial. Berbeda dengan siswa yang jarang menggunakan teknologi media sosial, mereka tidak akan merasakan keingintahuan yang besar dengan berita-berita terbaru di media sosial (*medsos*).

Siswa merupakan pribadi yang mudah terpengaruh baik dengan lingkungan maupun orang disekitarnya, bahkan sebuah kewajiban siswa juga bisa ikut terpengaruh dengan berbagai lingkungan sekitarnya. Penulis berusaha meneliti tentang motivasi belajar siswa, karena tanpa motivasi belajar, siswa tidak akan melaksanakan kewajibannya sebagai siswa. Bagi penulis ini sangat menarik, dikarenakan sebuah motivasi sangatlah penting bagi individu untuk melakukan suatu hal. Karena tanpa motivasi seorang individu tidak akan bisa berbuat apa-apa tidak ada dorongan atau ransangan yang menggerakkan individu itu untuk melakukan sesuatu.

Dari latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari masalah-masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam skripsi ini adalah pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis perlu melakukan penelitian ini pada siswa yang sering menggunakan media sosial dalam kesehariannya dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan beberapa pertanyaan sebagai rumusan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Adakah pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar?
2. Bagaimana pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus:

1. Tujuan Umum

Agar mengetahui adakah pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri Aren Jaya III.

2. Tujuan Khusus

Berdasarkan perumusan masalah yang telah di paparkan di atas, maka tujuan khusus dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui Pengaruh Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri Aren Jaya III.
- b. Seluruh siswa dapat menyelesaikan angket kompetensi siswa secara tertib.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis, selain itu bermanfaat terutama bagi peneliti pribadi maupun orang lain.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini adalah memberikan solusi mengenai dampak negatif dari adanya pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar siswa. Agar nantinya dampak tersebut dapat diminimalisir seperti memberikan solusi pemecahan masalah terhadap dampak negatif media sosial sehingga prestasi siswa dapat meningkat.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian terdiri dari manfaat untuk siswa, pendidik, orang tua, masyarakat, dan penelitian lanjutan yang di uraikan sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk membangun motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dikelas tanpa sering menggunakan aplikasi media sosial.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pendidik untuk menambah pengetahuan dan dapat mengetahui terjadinya motivasi belajar siswa.

c. Bagi orang tua

Kegunaan dari penelitian ini untuk orang tua yaitu, agar orang tua mengetahui bahwa penting dalam menambah motivasi belajar anak baik di rumah maupun di sekolah.

d. Masyarakat

Bagi masyarakat dan orang tua, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat luas tentang pentingnya menambah motivasi belajar anak sekolah dasar (SD).

e. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman bagi calon guru tentang adanya pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar dikalangan siswa sekolah dasar (SD).

f. Penelitian lanjutan

Adapun kegunaan dari penelitian lanjutan yaitu, sebagai langkah untuk memproses penelitian tentang adanya pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar siswa. Sebagai salah satu acuan bagi para peneliti dalam pendidikan sekolah dasar (SD) untuk mengetahui pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Sebelum membicarakan pengertian media sosial, terlebih dahulu akan di kemukakan apa yang dimaksud dengan media sosial. Para pakar pendidikan mengemukakan pengertian yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Namun, demikian selalu mengacu pada prinsip yang sama.

Menurut Shoelhi (2015:125) media sosial adalah sesuatu yang ditopang oleh internet ini sangat penting bagi kehidupan umat manusia masa kini karena ia mempromosikan kondisi interkoneksi dari masyarakat secara kebudayaan berbeda-beda. Media sosial ini juga memungkinkan masyarakat untuk berkomunikasi dan terlibat dalam arus informasi yang mudah diakses melalui jaringan internet. Pengguna internet dan media sosial makin populer di mana-mana dan komunikasi yang terjadi dalam konteks online memajukan dialog interaktif yang mampu membangun saling pengertian antara kebudayaan yang berbeda di tengah masyarakat internasional.

Menurut Rogers dalam Abrar (2003:1) sesungguhnya teknologi komunikasi adalah suatu peralatan perangkat keras dalam sebuah struktur organisasi yang mengandung nilai-nilai sosial, yang memungkinkan setiap individu mengumpulkan, memproses dan saling tukar informasi dengan individu-individu lain. Ini menyiratkan, *pertama*, teknologi komunikasi adalah alat. *kedua*, teknologi komunikasi dilahirkan oleh sebuah struktur ekonomi, sosial dan politik. *ketiga*, teknologi komunikasi membawa nilai-nilai yang berasal dari struktur ekonomi, sosial dan politik tertentu. *keempat*, teknologi komunikasi meningkatkan kemampuan indera manusia, terutama kemampuan mendengar dan melihat. Keempat aspek teknologi komunikasi

ini menjadi kriteria dalam menilai apakah sebuah alat (hardwere) merupakan teknologi komunikasi atau tidak. Jika keempat kriteria ini tidak dimiliki oleh sebuah alat (hardwere), maka ia tidak bisa dikatakan sebagai sebuah teknologi komunikasi.

Menurut Darma dkk (2009:223) media sosial atau jejaring sosial merupakan suatu proses untuk menjalin hubungan di dunia maya (internet). Sampai saat ini banyak sekali situs yang menyediakan khusus untuk menjalin hubungan di dunia maya. Diantara situs jejaring sosial yang cukup fenomenal dan paling sering didengar oleh kita adalah friendster, facebook, dan multiply. Meskipun intinya tujuannya sama, masing-masing situs memiliki fitur yang berbeda. Ada yang khusus untuk menjaring pertemanan saja, menjaring pertemanan dengan lebih interaktif dan menguak memori dengan teman lama, atau lebih menonjolkan komunikasi dan interaksi dengan teman lewat blog.

Menurut Syahdeini (2009:4) media sosial merupakan salah satu jaringan internet, tidak sekedar data atau informasi tertulis saja yang dapat diperoleh dan dipertukarkan, tetapi juga suara dan gambar, baik gambar diam maupun gambar bergerak misalnya movie dan animasi. Mereka yang tergabung dan melakukan obrolan di *chat rooms* atau ruang-ruang obrolan di internet dapat saling mendengarkan suara, menampilkan atau melihat gambar-gambar baik berupa gambar-gambar diam maupun gambar-gambar bergerak.

(Asnawir, 2016:314) media sosial adalah sebuah media komunikasi yang memberikan cara baru dalam menyampaikan dan mempublikasikan

pesan, relatif lebih cepat, murah, dan efektif dibandingkan media konvensional.

Beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan media sosial adalah bersifat nonlinear dan penciptaan harapan baru terhadap konten informasi yang secara langsung memengaruhi cara masyarakat dalam memanfaatkan media.

1). Sejarah Internet

Menurut Darma dkk (2009:1) secara harfiah, internet (kependekan dari 'interconnected-networking') ialah rangkaian komputer yang terhubung satu sama lain. Hubungan melalui sesuatu system antar perangkat komputer untuk lalu lintas data itulah yang dinamakan network. Mungkin mengenal istilah LAN (Local Area Network), yang menghubungkan komputer-komputer dalam area tertentu seperti kantor, sekolah, atau warnet. Internet kurang lebih seperti itu, hanya dalam area yang sangat luas, yaitu seluruh dunia. Jadi, komputer yang terhubung melalui jaringan dan saling berkomunikasi dengan waktu dan wilayah tak terbatas, disebut internet.

Rangkaian pusat yang membentuk internet diawali pada tahun 1969 oleh ARPA (*Advanced Research Projects Agency*), sebuah badan yang dibentuk pada tahun 1958 oleh Amerika yang terdiri dari para peneliti dan teknisi dari universitas dan laboratorium yang ada di Amerika. Awalnya badan ini dibentuk untuk menyaingi Rusia, yang saat itu lebih maju dibidang satelit. Para peneliti pun bekerja, tidak harus di satu lokasi, untuk membuat penelitian dan mendedikasikan hasil penelitian tersebut untuk perkembangan teknologi Amerika Serikat.

Karena mereka bekerja dengan satu tujuan, tentu mereka harus saling berbagi hasil penelitian sesering mungkin. Namun, karena peneliti tersebut bekerja tidak dalam satu lokasi, mereka mengalami kesulitan dalam hal ini. Akhirnya, ARPA memutuskan untuk membuat sebuah jaringan komputer atau komputer network pada tahun 1969, yang diberi nama ARPANET. Dengan adanya ARPANET, para peneliti dari seluruh belahan Amerika bisa berkomunikasi dan berinteraksi serta mengakses data-data yang mereka perlukan dari komputer server yang telah disediakan. Sambungan atau jalur yang digunakan ARPANET saat itu adalah jalur atau kabel telephone. Namun, pada waktu itu, ARPANET bukanlah untuk semua orang, hanya untuk kalangan tertentu.

Untuk mempercepat proses tranmisi data, ARPANET akhirnya bekerja sama dengan pihak NOVEL. Mereka menggunakan teknologi yang dinamakan paket switching. Dengan teknologi setiap paket atau data yang dikirim, akan dipecah menjadi paket-paket yang kecil, sehingga bisa mempercepat proses pengiriman data. Saat data sampai ke tempat tujuan, data tersebut akan disatukan kembali. Pada waktu itu, teknologi network belum ditemukan, menyebabkan server yang ada di ARPANET (4 buah) harus dihubungkan secara langsung dari satu server ke server yang lain. Seiring waktu akhirnya para peneliti menyadari akan besarnya manfaat yang bisa diberikan oleh networking. Setelah melalui beberapa penelitian, akhirnya mereka berhasil mengembangkan teknologi networking, yang menyebabkan jumlah komputer yang terhubung semakin banyak.

Pada tahun 1972, email mulai diperkenalkan. Dengan email, para peneliti bisa lebih mudah untuk berkirim data dan informasi. Semenjak saat itu, traffic yang ada dalam networking tersebut menjadi semakin tinggi. Pada 1 Januari 1983, ARPANET menukar protokol rangkaian pusatnya, dari NCP ke TCP/IP. Ini merupakan awal dari internet yang dikenal hari ini.

Pada tahun 1989, ARPANET telah memiliki 100.000 server yang saling berhubungan. Hanya mereka yang mengerti dan memahami bahasa pemrograman, hafal angka-angka dari alamat-alamat internet, atau internet address saja yang bisa menggunakan ARPANET. Apalagi masing-masing jenis atau tipe komputer menggunakan cara yang berbeda untuk mengakses file, network protocol yang digunakan pun juga masih berbeda-beda. Pada akhirnya, tahun 1989 diperkenalkan sebuah protokol, yaitu Hypertext Transfer Protocol atau HTTP. Dengan protokol yang sama, akan memudahkan komputer untuk saling berhubungan. Dengan HTTP ini, internet tidak lagi menjadi rumit dan bukan lagi hanya untuk para ilmuwan atau teknisi. Protocol ini pertama kali dibuat oleh Tim Berners-Lee.

HTTP dapat juga dikatakan sebagai alamat yang digunakan di dalam internet. Alamat ini menunjukkan suatu identitas yang unik. Seperti alamat rumah, alamat pada masing-masing halaman pada internet pasti berbeda-beda, sehingga memudahkan pencarian bagi penjelajahnya. Sedangkan untuk alamat masing-masing komputer yang mengakses internet, digunakan istilah IP (Internet Protokol) Address. Setiap komputer yang *online* mempunyai IP Address yang berbeda dengan komputer lainnya. Tidak ada 2 komputer yang memiliki IP Address sama.

2). Jenis-jenis Media Sosial

1. Facebook

Facebook adalah online layanan jejaring sosial. Namanya berasal dari ucapan sehari-hari untuk direktori yang diberikan kepada mahasiswa di beberapa universitas di Amerika. Facebook didirikan pada tanggal 4 Februari 2004 oleh Mark Zuckerberg bersama teman sekamarnya dan sesama Harvard University siswa Eduardo Saverin, Andrew McCollum, Dustin Moskovitz dan Chris Hughes.

2. Twitter

Twitter adalah online jejaring sosial dan microblogging layanan memungkinkan pengguna untuk mengirim dan membaca 140 karakter pesan teks, yang disebut "tweet".

3. Google

Google Plus adalah jejaring sosial dan layanan identitas yang dimiliki dan dioperasikan oleh Google Inc. Google menggambarkan Google+ sebagai "lapisan sosial" yang meningkatkan banyak properti online-nya, dan itu bukan hanya situs jaringan sosial, tetapi juga merupakan alat penulis yang mengaitkan konten web secara langsung dengan pemiliknya/penulis. Ini adalah situs jejaring sosial terbesar kedua setelah facebook.

4. Weibo

Sina Weibo "Sina Microblogging" adalah sebuah situs microblogging cina. Weibo atau Sina Weibo didirikan agustus 2009. Mirip dengan hibrida dari Twitter dan Facebook. Ini adalah situs paling populer di Tiongkok,

digunakan oleh lebih dari 30 % dari pengguna internet, dengan penetrasi pasar yang sama bahwa Twitter telah didirikan di Amerika Serikat.

5. Instagram

Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke layanan jejaring sosial, termasuk milik instagram sendiri. Satu fitur yang unik di instagram adalah memotong.

6. Path

Path adalah jejaring sosial berbagi foto dan pesan layanan untuk perangkat mobile, diluncurkan pada bulan November 2010. Layanan ini memungkinkan pengguna untuk berbagi dengan teman-teman dekat mereka dan keluarga sampai total 150 kontak. Dave Morin, co-founder dan CEO, mengatakan “kami jangka panjang visi besar di sini adalah untuk membangun jaringan yang berkualitas sangat tinggi dan bahwa orang-orang merasa nyaman memberikan kontribusi untuk setiap saat”.

3). Kelebihan dan Kekurangan dari Media Sosial Internet

a. Kelebihan dari Internet *Online*

Menurut Abrar (2003: 48) kelebihan teknologi komunikasi, yang selalu mengacu pada terbentuknya satu tatanan komunikasi baru, di mana salah satu ciri utamanya adalah lalulintas informasi diatur oleh individu dengan sendirinya menempatkan jurnalisme *online* sebagai program untuk memberdayakan individu dalam memperoleh informasi. Setiap individu punya kesempatan mengakses segala informasi yang dia kehendaki.

Kelebihan kedua yaitu bisa menyiarkan informasi dalam jumlah yang sangat banyak dalam waktu yang sangat pendek. Secara umum masyarakat zaman sekarang memang membutuhkan banyak informasi tentang berbagai aspek dalam waktu yang sangat pendek. Ini sesuai dengan ciri masyarakat informasi atau pasca industrial.

Kelebihan ketiga jurnalisme *online* adalah bisa menggabungkan tulisan, gambar dan suara dalam satu kesatuan yang utuh. Ini jelas menambah daya tarik pesan sendiri menjadi penting dalam proses komunikasi. Tidak jarang, bahkan seorang individu tertarik mengetahui pesan hanya karena dia tertarik pada kemasan pesan tersebut. Dengan kata lain, jurnalisme online akan menguasai perhatian masyarakat.

b. Kekurangan dari Internet *Online*

Proses menciptakan tatanan komunikasi baru lewat jurnalisme *online* memaksa masyarakat membuat adaptasi agar mereka tidak merasa “digilas” oleh jurnalisme *online* itu sendiri. Tetapi hambatan untuk menyikapi informasi yang disiarkan secara jurnalisme *online* bisa muncul dari ciri informasi jurnalisme *online* tersebut. Seperti tidak membutuhkan penyunting seperti yang dimiliki surat kabar konvensional dan tidak membutuhkan orang yang mampu membantu masyarakat dalam menentukan informasi mana yang masuk akal atau tidak. Kedua ciri ini, oleh Rene L Patiradjawene (2000), di tambah lagi dengan ciri yang lain, yaitu tidak memiliki kredibilitas. Semua ciri ini menyiratkan bahwa masyarakat yang mengakses jurnalisme *online* harus senantiasa kritis dan skeptis ketika menerima informasi.

4). Media Sosial Baru dan Arah Tren Media

Menurut Shoelhi (2015:123) menurut catatan sejarah, komunikasi manusia bermula dengan tradisi oral atau tradisi lisan. Diseminasi pesan mengalami kemajuan dari tradisi oral ke tradisi tulisan, dari tradisi tulisan ke tradisi cetakan, dari tradisi cetakan ke tradisi elektronik nirkabel, hingga akhirnya bergeser ke tradisi digital. Kemajuan terbesar dalam diseminasi informasi terjadi dengan penciptaan komputer dan internet pada awal dekade 1990-an.

Sejak saat itu terjadi perubahan-perubahan dalam media komunikasi sosial yang memengaruhi persepsi awak media, penggunaan ruang dan waktu, ketersambungan (konektivitas), serta pengendalian media yang berlangsung secara drastis. Hadirnya media komunikasi baru ini sedemikian jauh telah mengubah pola komunikasi masyarakat. Meski kini hampir separuh dari penduduk dunia masih berkomunikasi melalui jaringan komunikasi tradisional, kecenderungan masyarakat untuk melakukan komunikasi melalui jaringan digital cenderung semakin meningkat. Ini membahas perkembangan media sosial baru, ciri media sosial baru, jaringan media sosial baru, kompetisi media sosial, media sosial dan tren globalisasi, serta sikap pemerintah Indonesia dan menanggapi tren media.

Perubahan tradisi komunikasi pada abad ke-21 ini ditandai sebagai era internet. Pada era ini, dunia dihadapkan dengan banyak kontradiksi, kesadaran umat manusia dibangkitkan dengan maraknya komunikasi global yang disalurkan melalui media sosial baru. Pada era digital seperti sekarang ini, komunikasi mengalami pemadatan dengan memendeknya jarak antara satu titik dan titik lain di dalam ruang dan waktu. Media sosial digital

sekarang ini mampu menjangkau semua orang yang semula hanya mampu menjangkau khayalak terbatas. Pengendalian produksi pesan oleh media berita serta diseminasi informasinya tidak lagi menjadi keistimewaan yang hanya dimiliki oleh pihak tertentu atau pemerintah, meski pengendalian terunggul tetap berada di tangan mereka yang menguasai berbagai sumber daya ekonomi dan teknologi.

Hanya saja, segala inovasi dalam media digital yang disebut sebagai media sosial baru itu telah mendorong interkoneksi global dan hal ini cenderung akan terus berubah. Perubahan ini bukan tanpa dampak, sebagaimana dinyatakan Chen (2007) bahwa dampak media digital atau media baru di tengah masyarakat ditunjukkan dalam aspek kognisi dan afeksi sosial serta bentuk-bentuk baru estetika.

Secara kognitif, media sosial baru menuntut sistem nonlinier dan penciptaan harapan baru terhadap konten informasi yang secara langsung memengaruhi cara masyarakat dalam memanfaatkan media. Secara afeksi sosial, sebagian besar dampak media sosial baru berupa efek demasifikasi, yakni pesan media tradisional atas khayalak yang luas serta homogen cenderung menghilang dan digantikan oleh daya tarik spesifik individual yang sekaligus mampu mendorong khayalak untuk mengakses serta menciptakan pesan yang ingin mereka siarkan. Secara estetika visual, media sosial baru membawa serta pandangan estetika baru yang merujuk pada interaktivitas, manipulasi, pengubahan konten lintas media, dan penciptaan pengalaman virtual serta pemodelan informasi sebagai sarana untuk menggerakkan konten baru ke ruang publik.

5). Fungsi Media Sosial

Menurut Crossby dalam Shoelhi (2015: 124) media baru disebut baru bukan hanya karena integrasinya dalam media massa dan media interpersonal tradisional, melainkan karena fungsinya yang memungkinkan setiap orang untuk sama-sama mengontrol pesan-pesan di dalam media massa dan media interppersonal. Media sosial secara fungsional memungkinkan banyak orang untuk berinteraksi secara simultan dengan kemampuan untuk mengindividualisasi pesan-pesan dalam proses interaksinya.

Dari sekian karakteristik media sosial baru, dua diantaranya sangat besar pengaruhnya terhadap komunikasi lintas budaya, yaitu karakteristik interaktivitas dan kualitas hiperteks. Interaktivitas media sosial baru membuat interaksi di antara jaringan-jaringan yang berbeda dan pelacakan informasi melalui mesin operasi pencarian yang canggih dan cepat sehingga menjadi sesuatu hal yang menyenangkan. Kebebasan dalam mengontrol informasi membuat media sosial baru berpengaruh besar dalam proses komunikasi umat manusia. Sementara itu, kualitas hiperteks media sosial baru melahirkan pusat jaringan global yang mampu menggerakkan informasi secara bebas dan sekaligus secara instan dan saling terhubung (*interconnected*).

Pengguna internet dan media sosial baru makin populer dimana-mana dan komunikasi yang terjadi dalam konteks *online* memajukan dialog interaktif yang mampu membangun saling pengertian antara kebudayaan yang berbeda di tengah masyarakat internasional. Sistem komunikasi yang

menghubungkan aktor komunikasi dari berbagai latar kebangsaan dan kebudayaan ini telah memunculkan jutaan diplomat publik dari berbagai negara dengan latar belakang sosial ekonomi yang berbeda-beda.

Dalam media sosial, masyarakat memiliki kesempatan untuk berekspresi dan berpartisipasi dalam sebuah dialog melalui media virtual yang sama. Banyak alasan bagi masyarakat untuk memanfaatkan media sosial. Alasan yang terpenting, mereka butuh interaksi dan koneksi dengan orang-orang dari latar belakang berbeda menurut Shoelhi (2015:125).

6). Ciri Media Sosial Baru

Menurut Shoelhi (2015:127) sebagai akibat dari munculnya teknologi baru, media komunikasi dewasa ini, oleh Everett M. Rogers ditandai dengan ciri-ciri: interaktif, demasif, dan asinkron. Hasil pengamatan Rogers tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a). Interaktif (*interactive*)

Interaktivitas adalah kemampuan media sosial baru (komputer) sebagai komponen untuk “berucap balik” kepada si pemakai, hampir seperti seseorang melibatkan diri dalam suatu perbincangan.

Media sosial baru di nilai interaktif karena cara lama (media komunikasi antarpribadi) tidak banyak berlaku, media sosial baru secara potensial dapat mencapai lebih banyak komunikan ketimbang media tatap muka, sedangkan interaktivitasnya membuat mereka melebihi interaktivitas antarpribadi. Jadi, media sosial baru memadukan media massa dan saluran antarpribadi. Interaktivitas menunjukkan terjadinya eskalasi kualitas harapan dari sistem komunikasi karena perilaku

komunikasi seperti itu dapat lebih cermat, lebih efektif, dan lebih memuaskan bagi para aktor komunikasi.

b). Demasif (*demassive*)

Media sosial baru juga mengalami demasifikasi dalam arti suatu pesan dapat menimbulkan pertukaran di antara perorangan dalam khalayak yang luas. Individualisme seperti itu menyamakan media sosial baru tersebut dengan komunikasi antarpribadi secara tatap muka. Dalam derajat yang tinggi dari demasifikasi ini, teknologi komunikasi dapat diartikan sebagai lawan dari media massa. Demasifikasi berarti kontrol sistem komunikasi massa bergerak dari pengelola pesan kepada pengguna media.

c). Asinkron (*asynchronous*)

Teknologi komunikasi baru bersifat asinkron yang berarti memiliki kemampuan mengirim atau menerima suatu pesan pada suatu saat yang nyaman dan menyenangkan bagi seseorang. Misalnya, suatu pesan elektronik dikirimkan kepada anda dalam jaringan komputer telekomunikasi; Anda menerimanya dalam komputer rumah atau komputer kantor. Hal ini berbeda dengan panggilan telepon karena sistem pengiriman pesan secara elektronik seperti itu dapat mencegah terjadinya penjadapan.

Dengan sistem komunikasi baru, komunikasi tidak perlu lagi berlangsung pada saat yang sama. Asinkronitas komunikasi dengan sarana komputer berarti seseorang dapat bekerja di rumah dalam jaringan komputer yang membuat hari kerja menjadi kenyal (*flexible*).

Media sosial baru acapkali mampu mengatasi masalah waktu sebagai faktor yang sering memengaruhi proses komunikasi.

7). Jaringan Media Sosial Baru

Menurut Boyd dan Ellison dalam Shoelhi (2015:128) mendefinisikan situs jaringan sosial sebagai jasa berbasis jaringan yang memungkinkan seseorang untuk melakukan tiga hal:

- a).Mengonstruksi profil publik atau semipublik dalam sistem yang terikat
- b).Mengartikulasikan sederet daftar pengguna atau temannya yang lain untuk berbagi koneksi
- c).Memanfaatkan atau bahkan merusak daftar hubungan mereka dalam sistem yang terbatas

Terdapat beberapa jaringan media sosial yang paling populer, yaitu: *Facebook, Youtube, Twitter, Path dan Instagram*. Facebook diciptakan pada 2004 oleh Mark Zuckerberg dengan tujuan untuk mendorong interaksi masyarakat dari latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya yang berbeda di seluruh dunia. Pada 2010, *Facebook* digunakan oleh 500 juta orang di antara 6.8 miliar penduduk dunia. Itu berarti 1 dari 14 orang memiliki akun *Facebook*. Salah satu dampak dari media sosial adalah terjadinya dialog lintas budaya dengan menggunakan media yang sama (internet) untuk bertukar pesan dengan banyak orang di seluruh dunia.

Pada September 1998, *Google* tampil sebagai mesin pencari (*searching engine*) yang tidak kalah canggih dengan kemampuan *super computer* dalam rangka menemukan data dan informasi dari sumbernya yang tersebar dalam jejaring di seluruh dunia. Pada 2010, kemampuan

mesin *Google* dilengkapi 70 bahasa, dan hampir 70% pengguna *Google* di luar Amerika menggunakan mesin penerjemahan tersebut. Kini *Google* memiliki mesin *Google-earth* yang mampu menampilkan seluruh wajah bumi dengan ketelitian yang sangat akurat sehingga setiap orang dapat mengetahui tempat tinggal temannya. Dengan demikian, jaringan sosial di antara negara-negara di dunia dapat memperkaya kehidupan sosial dengan mengabaikan faktor jarak.

Sementara itu difusi inovasi semakin terdorong dengan beroperasinya *Youtube*. *Youtube* merupakan situs untuk berbagi video yang diciptakan pada 2005 dengan tujuan memfasilitasi interaksi masyarakat dunia dengan menyaksikan dan berbagi konten video yang mereka buat. Melalui *Youtube*, video tentang berbagai peristiwa dapat disebar dan dapat di lihat oleh manusia di seluruh dunia. Seluruh masyarakat memiliki kesempatan untuk memberi komentar atas video tersebut dan berpartisipasi dalam diskusi dan konferensi terbuka. Inovasi ini menjadi daya dorong yang sangat kuat bagi perubahan di seluruh dunia. Stereotip tradisional kelompok masyarakat dengan begitu mulai mengalami penyurutan.

Pada 2010, atau 5 tahun setelah kelahirannya, *Youtube* memiliki lebih dari 80 juta pengguna dan lebih dari 150 video yang diunggah setiap hari (Ostro, 2010). Keberadaan *Youtube* dimanfaatkan juga oleh banyak perusahaan untuk mempromosikan produk dan bisnis mereka ke negara lain. Strategi ini memberi kesempatan untuk memperluas pasar dan menjangkau pelanggan potensial dalam geografi yang lebih luas yang membentang di seluruh dunia. Kebanyakan video yang di unggah bertujuan

untuk hiburan, informasi, dan promosi. Tak dipungkiri bahwa terdapat beberapa video yang memicu kontroversi dan masyarakat dapat memberikan pendapatnya atas isu kontroversial di dalam video tersebut. Hal ini berpotensi menimbulkan stereotip dan kontradiksi dalam satu kelompok masyarakat terhadap kelompok masyarakat lain.

Twitter merupakan media sosial yang memungkinkan orang untuk berkomunikasi melalui *microblogging*. Orang dapat menggunakan *microblogging* untuk membicarakan aktivitas sehari-hari dan berbagi informasi. *Twitter* merupakan situs jaringan sosial yang diciptakan pada 2006 untuk menyiarkan informasi tepat waktu (*real time*) kepada para penggunanya. Kata *twitter* di pilih untuk menjelaskan percikan informasi yang tidak rumit. *Twitter* telah memengaruhi dialog lintas budaya dari kalangan tokoh masyarakat, para pelajar, mahasiswa, cendekiawan, serta masyarakat pada umumnya untuk mengembangkan sikap bersedia menerima perbuatan dan perasaan orang lain dari peristiwa-peristiwa yang dialami atau disaksikan secara tepat waktu. Media sosial ini telah memperpendek jarak untuk mengetahui apa yang sedang dikerjakan orang lain di mana pun tanpa melalui tatap muka.

8). Kompetisi Media

Menurut Shoelhi (2015:130) media dewasa ini yaitu media massa yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana informasi, pendidikan, hiburan, dan kebudayaan, tetapi juga telah tumbuh menjadi organisasi bisnis yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan finansial sebesar-besarnya.

Singkat kata, dunia media adalah dunia industri yang pekat dengan komersialisme kapitalistik.

Di negara maju dan yang sedang berkembang, kemajuan teknologi komunikasi telah mendorong media massa tumbuh menjadi industri vital seiring dengan tren kemersialisme dan konsumerisme. Dalam kasus Indonesia, perkembangan media massa juga mengarah kepada spesialisasi, terutama sejak Indonesia memasuki era reformasi, media cetak (surat kabar, tabloid, dan majalah) menjamur hingga berjumlah hampir dua ribu, disebabkan oleh berubahnya regulasi mengenai kebebasan informasi. Pada giliran selanjutnya, perkembangan ini mengakibatkan kompetisi yang semakin ketat. Ketatnya, kompetisi antarmedia dipicu oleh upaya untuk memperebutkan wilayah dan jumlah khalayak. Kompetisi ini kemudian dipacu oleh gairah untuk meraup keuntungan bisnis. Hal ini membawa konsekuensi bagi media untuk memperkuat pilar komersialisme agar mampu memenangi atau setidaknya bertahan dalam kompetisi hingga media di Indonesia memasuki arena industrialisasi.

Namun dalam perkembangan selanjutnya, ketika media-media baru bermunculan di internet, media massa, khususnya media cetak, mengalami pertumbuhan yang cenderung negatif. Menurut sejarahnya, sebagaimana ditunjukkan dalam studi Dimmick, Dobos, dan Lynn (1985), lahirnya media elektronik radio membawa dampak negatif bagi surat kabar. *Timetable of Technology* melaporkan bahwa jumlah pesawat penerima radio (yang terdaftar) di seluruh dunia melebihi jumlah sirkulasi seluruh surat kabar yang ada di dunia. Kompetisi antarmedia semakin sengit ketika televisi mulai

menarik perhatian masyarakat daripada surat kabar, radio, dan film karena karakteristiknya yang audiovisualis, lebih hidup dan lebih menarik. Televisi telah hadir dan mearaup keuntungan terbesar dari iklan dibandingkan dengan media massa lain, seperti radio, dan surat kabar.

Selanjutnya, televisi dan gedung-gedung bioskop harus bersaing dengan media sosial baru dengan teknologi yang canggih, seperti TV kabel, CVR, VTR, MP3, DVD, dan *Video Games*. Hal tersebut membuat kompetisi antarindustri media semakin ramai. Televisi swasta pun merasa di tantang untuk menayangkan program yang melakukan, sedangkan gedung bioskop mengubah dirinya dari bersifat layar lebar menjadi layar kecil atau sering disebut *cinplex (cinema complex)*. Meskipun gedung layar lebar tetap dibutuhkan, jumlahnya semakin berkurang jika tidak ditambah. Di Paris dan kota-kota besar Eropa lainnya, *cinplex* hanya dipergunakan untuk film-film yang biasa saja. Tetapi bagi film-film yang termasuk *box office*, biasanya masyarakat lebih suka menonton pada layar lebar.

Di sisi lain tegasnya, jika seseorang meluangkan waktu lebih banyak dari internet maka waktu untuk menonton televisi atau membaca surat kabar cetak akan bergeser ke membaca surat kabar *online*, membaca *email* atau *blog*. Pergeseran penggunaan waktu ke internet semakin meningkat dari tahun ke tahun, dan telah menimbulkan dampak buruk bagi surat kabar tradisional, sebagaimana tampak surat kabar semakin jauh ditinggalkan khayalak pembacanya.

Menurut laporan *The Business Insider* (2010), sebagaimana dilaporkan Preethi Dumpala, bahwa sampai dengan Juli 2009, lebih dari 105 surat

kabar tutup alias gulung tikar. Dengan fenomena ini, kejayaan teknologi komunikasi telegraf, radio, televisi, dan surat kabar selama lebih dari 100 tahun gagal memenuhi potensi kebutuhan informasi sosial akibat adanya internet.

Selaras dengan laporan Dumpala, Riswanto Megosinarso, pengamat media sosial, menulis opininya di *Jakarta Post*, Juni 2009. Ia memprediksi bahwa surat kabar akan mengalami kematian. Prediksi ini didasarkan pada kejadian di Amerika Serikat bahwa lebih dari 100 surat kabar di negara itu ditinggalkan pelanggan dan pengiklannya, bahkan sampai mengalami kebangkrutan. Era surat kabar yang pernah di kenal sebagai media aktual dan berpengaruh dalam menyajikan berita akan digantikan oleh internet yang mampu mentransmisi berita secara *real time* ke seluruh penjuru dunia.

Kejadian yang mirip seperti yang terjadi di Amerika itu juga dialami oleh sejumlah surat kabar di Indonesia. Hanya saja nasib surat kabar di Indonesia masih lebih beruntung karena tingkat akses ke internet masih rendah dan masih relatif mahal. Meskipun demikian, kecenderungan akses ke internet terus meningkat dari tahun ke tahun. Riswanto memprediksi bila kelak biaya akses internet lebih murah, hal itu akan mematikan surat kabar di Indonesia. Kecepatan mendapatkan berita di internet, terutama disumbang oleh *blog*, *Twitter*, *Youtube*, dan *Google*. Pada era internet sekarang ini, masyarakat bukan lagi konsumen berita, tetapi juga penghasil berita yang mampu bersaing dengan surat kabar.

Oleh karena itu surat kabar mungkin tidak akan benar-benar mati, tetapi semakin sulit untuk mempertahankan posisi sebagai media arus

utama karena semakin banyak orang yang mengakses internet untuk mendapatkan berita secara cepat. Dengan demikian, internet merupakan media yang secara teknologi canggih paling interaktif sehingga mendorong reflektivitas pengguna dalam memanfaatkan konten hingga mampu menimbulkan kemungkinan lebih besar dalam memengaruhi perubahan sosial.

9). Media Sosial dan Tren Globalisasi

Menurut Shoelhi (2015:134) dengan sifatnya yang unik, media sosial baru telah membawa interaksi di tengah masyarakat ke tingkat yang kompleks dan saling mengait melalui konvergensi dan jaringan global. Media sosial baru menjadi wahana untuk mempercepat dan memperkuat globalisasi informasi. Sejauh ini, globalisasi informasi cenderung mendorong kemajuan masing-masing yang menjurus pada transformasi hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat di seluruh dunia. Berlangsungnya transformasi sosial tak terelakan meski dengan derajat yang berbeda sesuai dengan tingkat status sosial, budaya, ekonomi, politik, dan teknologi mereka masing-masing.

Singkatnya akibat dorongan media baru, tren globalisasi telah menciptakan jaringan dan aktivitas sosial baru, bahkan mengubah pengertian aspek sosial, politik, budaya, ekonomi, dan geografis serta batas lain tentang masyarakat manusia. Media baru telah memperluas hubungan sosial, meningkatkan pertukaran sosial, dan melibatkan struktur mikro perseorangan dan struktur mikro masyarakat sebagai akibat adanya terjadinya perubahan struktur makro global.

10). Sikap Indonesia Terhadap Tren Media

Pengguna internet semakin hari kian banyak. Seseorang bisa mendengarkan musik, melihat televisi, dan membaca artikel melalui satu media. Perusahaan-perusahaan media massa mulai tertarik untuk membangun portal berita secara *online*. Kini hampir semua media massa arus utama (*mainstream*), baik cetak maupun televisi, telah memiliki portal beritanya sendiri. Hal tersebut merupakan sebuah strategi untuk mempertahankan pasar di era digital.

Indonesia telah memiliki Undang-Undang Konvergensi Telematika (Telekomunikasi dan Informatika). Undang-Undang ini menjadi penting di tengah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang kian pesat. Pesatnya perkembangan telematika di dunia dan juga di tanah air ditandai dengan makin menyatunya teknologi komunikasi dan informasi. Menurut Undang-undang Konvergensi Telematika, semua penyelenggaraan telematika dianggap komersial, kecuali pertahanan dan keamanan nasional, kewajiban pelayanan universal, dinas khusus dan perseorangan. Penyelenggara telematika dimasukkan dalam penyelenggara aplikasi telematika, sedangkan website adalah salah satu jenis aplikasi telematika. Setiap penyelenggara telematika harus mendapatkan izin dari menteri dan wajib membayar pajak atas hak penyelenggaraan telematika yang diambil dari persentase pendapatan kotor (*gross revenue*).

b. Internet dan Hukum

Menurut Syahdeini (2009:13) ada beberapa aspek yang berhubungan dengan hukum internet, diantaranya adalah sebagai berikut:

1). Aspek-aspek Hukum Internet

Internet telah mempengaruhi pola hidup manusia atau masyarakat, ternyata ada masalah serius yang dihadapi oleh masyarakat berkenaan dengan maraknya Internet. Masalah itu adalah masalah hukum. Akan tetapi, masalah hukum di dunia virtual tersebut belum banyak mendapat perhatian otoritas dan pengguna Internet karena pemahaman yang masih dangkal mengenai aspek-aspek hukum dari Internet atau dari transaksi yang dilakukan dengan menggunakan sarana Internet.

Misalnya berbelanja atau melakukan transaksi di dunia virtual melalui Internet sangat berbeda dengan berbelanja di dunia nyata. Kenyataan ini telah menimbulkan keragu-raguan mengenai hukum dan yurisdiksi hukum yang mengikat para pihak yang berpendapat, bahwa oleh karena itu transaksi tersebut terjadi di dunia virtual, maka hukum yang berlaku di dunia nyata tidak berlaku. Pendapat ini menjadi kuat karena pada kenyataannya tidak ada pemilik tunggal pada Internet.

Oleh karena interaksi dan perbuatan-perbuatan hukum yang terjadi melalui atau di dunia virtual adalah sesungguhnya interaksi antar sesama manusia dari dunia nyata, dan apa bila terjadi pelanggaran hak atas perbuatan hukum melalui atau di dunia virtual itu adalah perbuatan hukum yang dilakukan oleh manusia dari dunia nyata dan hak yang dilanggar adalah hak dari manusia dari dunia nyata, maka hukum yang berlaku dan harus diterapkan adalah hukum dari dunia nyata bukan sama sekali tidak dapat digunakan.

2). Perjanjian Pengguna dan Penyedia Jasa Internet

Untuk dapat menggunakan Internet, pengguna Internet harus terkait dengan salah satu penyedia jasa Internet (*Internet Service Provider*). Pengguna Internet pada saat ini sudah demikian banyaknya, jumlahnya sudah ratusan juta manusia di seluruh dunia. Demikian pula dengan jumlah penyedia jasa Internet sudah semakin banyak pula.

Antara pengguna Internet dan perusahaan penyedia jasa Internet terkait dengan suatu perjanjian. Masing-masing penyedia jasa Internet memiliki kebijakannya sendiri yang mereka terangkan kepada pelanggannya sebelum mereka menandatangani perjanjian. Terdapat perbedaan-perbedaan yang signifikan antara perjanjian yang dibuat antara *on-line service provider* seperti **CompuServe** dan **America Online**, yang memiliki jaringannya sendiri di samping menyediakan akses kepada Internet, dan *Internet Service Provider* seperti **Unnet** dan **PSinet** yang lebih berorientasi komersial. Akses pelanggan kepada Internet dapat diakhiri seketika oleh *access provider* yang bersangkutan apabila pelanggan melanggar syarat-syarat perjanjian.

3). *Netiquette*

Disamping syarat-syarat perjanjian sebagaimana disebutkan di atas, terdapat juga ketentuan-ketentuan yang menyangkut sopan santun berkomunikasi melalui Internet yang disebut *Netiquette*, yaitu *code of conduct* dari para pengguna Internet. Aturan-aturan *Netiquette* dipatuhi secara sukarela oleh kebanyakan pengguna Internet, karena mereka telah memahami dan menyetujui bahwa mereka memfasilitasi penggunaan yang

efisien dari jasa-jasa Internet dan meminimalkan kesulitan-kesulitan yang timbul dari penyalahgunaan Internet.

Netiquette telah menjadi penting terutama karena banyak dari hukum yang tradisional belum disesuaikan terhadap masalah-masalah baru yang timbul berkaitan dengan Internet dan jasa-jasa Internet yang baru. Perusahaan penyedia jasa Internet dapat menghentikan akses kita kepada Internet apabila kita melanggar *Netiquette*. Pelanggaran misalnya dapat berupa mengirimkan banyak sekali kemana-mana surat-surat atau brosur-brosur yang merupakan *junk e-mail*.

4). Masalah Hukum Internet

Hubungan melalui Internet, misalnya dalam bentuk *e-commerce*, menimbulkan berbagai masalah hukum, yaitu antara lain menyangkut:

- a). Pemakaian *domain name*
- b). Terjadinya kejahatan komputer dan tindak pidana komputer
- c). Penggunaan data digital sebagai alat bukti hukum
- d). Pengakuan “pemberitahuan melalui *e-mail*” sebagai pemberitahuan tertulis menurut hukum
- e). Pembajakan Internet berkaitan dengan HAKI
- f). Perlindungan bagi konsumen dalam transaksi *e-commerce*
- g). Pajak atas transaksi *e-commerce*
- h). Bentuk hukum dari hubungan-hubungan antara pihak-pihak yang melakukan transaksi *e-commerce*
- i). Perlindungan terhadap the right to privacy dalam komunikasi melalui Internet

- j). Pilihan hukum dalam transaksi *e-commerce*, yaitu pilihan mengenai hukum negara mana yang akan diberlakukan dalam hal terjadi sengketa antara pihak-pihak yang melakukan transaksi *e-commerce* yang merupakan transaksi antara negara (hubungan keperdataan internasional)
- k). Pilihan mengenai yurisdiksi peradilan bagi pihak-pihak yang melakukan transaksi *e-commerce*, yaitu pilihan mengenai pengadilan mana yang berwenang menyelesaikan sengketa di antara para pihak yang melakukan transaksi *e-commerce*.

Dari berbagai masalah tersebut dijelaskan secara singkat di bawah ini:

(1). Penggunaan *Domain Name*

Salah satu masalah hukum yang dihadapi oleh mereka yang bermaksud mendirikan perusahaan dan berusaha di dunia virtual adalah penentuan alamat, atau yang dalam istilah Internet di sebut *domain name*. Makin mirip *domain name* tersebut dengan nama perusahaan atau merek yang di jual, makin mudah bagi pelanggan untuk menemukan alamat atau *domain name* tersebut. Andaikata saja ada suatu bank di Indonesia yang bernama "Bank Umum Indonesia" (BUI) dan web-site bank tersebut menggunakan **bui.com** sebagai *domain name*, tentulah situs bank tersebut akan mudah ditemukan orang daripada apabila bank tersebut menggunakan *domain name*.

Sebelum suatu perusahaan menentukan *domain name* tertentu, terlebih dahulu menghubungi organisasi pendaftaran *domain name*.

Misalnya *InterNIC* untuk mengecek apakah *domain name* yang akan digunakannya itu telah digunakan oleh pihak lain.

InterNIC adalah suatu organisasi yang mendaftarkan domain name dan mengikuti perkembangannya melalui suatu *database searcher* yang disebut **Whois**. Apabila nama yang digunakan telah didaftarkan oleh pihak lain (pengecekan tersebut dilakukan oleh *Internet Service Provider* yang dipakai oleh perusahaan tersebut untuk mendaftarkan *domain name* yang diinginkan oleh perusahaan tersebut), maka perusahaan tersebut harus menghubungi pihak yang telah mendaftarkan terlebih dahulu *domain name* yang diinginkannya dan menjajaki keinginannya apakah perusahaan tersebut dapat membeli hak penggunaan *domain name* itu, atau mengambil tindakan hukum terhadap pihak tersebut.

(2). Berbagai Kejahatan dalam Dunia Virtual

Bersamaan dengan munculnya Internet dalam kehidupan manusia di zaman modern ini, telah muncul pula berbagai kejahatan baru yang sebelumnya tidak pernah di kenal dalam masyarakat. Kejahatan-kejahatan baru tersebut tidak mungkin di kenal sebelumnya oleh masyarakat sebelum munculnya komputer, lebih-lebih lagi sebelum akhir-akhirnya muncul Internet yang memungkinkan terjadinya komunikasi antar (pengguna) komputer, karena kejahatan-kejahatan tersebut hanya dapat dilakukan dengan komputer atau internet sebagai sarana. Internet bukan saja menciptakan kejahatan baru yang sebelumnya belum di kenal oleh masyarakat, tetapi kejahatan-kejahatan yang memang sebelumnya sudah di kenal oleh

masyarakat menjadi makin canggih karena pelaksanaannya di lakukan dengan menggunakan saran Internet.

(3). Pembajakan Haki

Internet telah menimbulkan masalah baru di bidang Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI). *Copyright, tredemark, patent, trade scret, dan moral right* sangat terpengaruh oleh Internet. Internet telah memiliki beberapa karakteristik teknis yang membuat masalah-masalah HAKI tumbuh dengan subur.

(4). Alat Bukti

Pada transaksi-transaksi tradisional, segala sesuatunya dilaksanakan dengn menggunakan dokumen kertas. Dengan kata lain, transaksi-transaksi tersebut merupakan *paper-based transaction*. Apabila terjadi sengketa di antara para pihak yang bertransaksi, maka dokumen-dokuemen kertas itulah yang akan diajukan sebagai bukti oleh masing – masing.

Hal ini berbeda sekali dengan transaksi *e-commerce*. Transaksi *e-commerce* adalah *paperless transaction*. Dokumen-dokumen yang di pakai bukanlah *paper document* tetapi *digital document*. Seperti dikemukakan oleh Too See Kiat, bahwa sampai bukti tersebut di “printed out” di dalam hard copy, bukti dari suatu komputer mudah sekali menghilang, mudah di ubah tanpa dapat di lacak kembali, tidak berwujud, dan sulit di baca. Sumber atau otentikasi dari bukti yang diterima oleh suatu sistem telematik dari sistem telematik yang lain, tidak dapat dipastikan. Dengan kata lain, sulit dipastikan mengenai otentikasinya.

Metode pengamanan dengan menerapkan *cryptography system* bermaksud menjawab masalah tersebut. Namun demikian, perlu disadari mengenai sampai sejauh mana undang-undang Indonesia telah mengakomodasi aspek-aspek hukum dari *cryptography system* tersebut. Apakah pengadilan Indonesia dapat menerima data atau informasi yang disampaikan dalam *hard disk* komputer atau dalam *diskette* dapat diakui sebagai alat bukti yang kuat.

(5). Pengakuan Pemberitahuan dengan e-mail

Dalam berbagai undang-undang sering dimuat ketentuan yang mengharuskan adanya “pemberitahuan penulis” sebagai syarat perjanjian atau perjanjian sebagai ketentuan administratif yang harus dipenuhi oleh pihak-pihak tertentu kepada pihak-pihak lain atau instansi –instansi tertentu. Dengan munculnya dunia virtual dari Internet, timbul pertanyaan: Apakah “pemberitahuan e-mail” dapat menggantikan fungsi “pemberitahuan tertulis” sebagaimana yang dimaksudkan dalam suatu perjanjian atau dalam suatu peraturan perundang-undangan apabila dalam perjanjian atau peraturan perundang-undangan tersebut disebutkan tentang adanya keharusan menyampaikan “pemberitahuan tertulis” Undang-undang harus mengatur hal ini.

(6). Perlindungan bagi Konsumen

Masalah Hukum yang menyangkut perlindungan konsumen makin mendesak dalam hal seorang konsumen melakukan transaksi e-commerce dengan merchant di negara lain. Pada jual beli jarak jauh seperti itu kecenderungan sering terjadi dan dengan demikian konsumen harus

dilindungi. Kecurangan-kecurangan tersebut dapat terjadi yang menyangkut keberadaan penjual, barang yang di beli, *purchase order*, harga barang dan pembayaran oleh pembeli. Kecurangan yang menyangkut keberadaan penjual misalnya bahwa penjual, yaitu *virtual store* yang bersangkutan, merupakan toko yang fiktif. Hal yang menyangkut barang yang dikirimkan oleh penjual misalnya bahwa barang tersebut tidak dikirimkan kepada pembeli, terjadi kelambatan pengiriman yang berkepanjangan, terjadi kerusakan atas barang yang dikirimkan atau barang yang dikirimkan cacat, dan lain-lain.

Sementara itu, yang menyangkut *purchase order* dan pembayaran oleh pembeli adalah disangkalnya kebenaran mengenai adanya isi *purchase order* itu atau kebenaran telah dilakukannya pembayaran itu oleh pembeli atau kebenaran tentang jumlah uang pembayaran itu. Misalnya, pembeli hanya mengakui bahwa jumlah barang yang di pesan kurang dari yang tercantum di dalam *purchase order* yang dikirimkan secara elektronik dan atau harga per unit dari barang yang dipesan oleh pembeli dikatakan lebih tinggi daripada harga yang dicantumkan di dalam *purchase order*. Dapat pula terjadi bahwa penjual mengaku belum menerima pembayaran dari pembeli atau jumlah uang pembayaran belum cukup, sedangkan kenyataannya pembeli sudah mengirim pembayarannya untuk seluruh harga barang.

Dalam kaitan ini undang-undang harus dapat memberikan perlindungan kepada konsumen yang beritikad baik. Dalam hal ini adalah perlindungan yang diberikan kepada konsumen yang melakukan jual-beli di dunia nyata.

(7). Perpajakan

Perekonomian Internet akan berdampak pada kehidupan ekonomi dalam beberapa aspek, antara lain adalah dampak dari transparannya harga-harga yang dipasarkan melalui Internet. Para konsumen melalui Internet mampu membandingkan harga suatu barang yang ditawarkan bukan saja oleh beberapa toko atau perusahaan yang menawarkan barang yang sama di suatu negara, tetapi juga di beberapa negara di luar negara yang bersangkutan. Misalnya saja harga compact disc (CD) yang ditawarkan bukan saja oleh konsumen Indonesia dengan harga CD yang ditawarkan di Amerika Serikat. Calon pembeli tentunya akan membeli barang yang lebih murah sudah tentu calon pembeli tersebut harus memperhitungkan harga barang tersebut dengan ditambah biaya pengirimannya.

(8). Hubungan Hukum Para Pihak

Hukum harus dapat menegaskan secara pasti hubungan-hubungan dari pihak lain yang melakukan transaksi *e-commerce*. Dalam kaitan ini, hukum Indonesia belum mengatur. Seperti contoh di bawah ini, yaitu dalam hal *e-commerce* dilaksanakan dengan menggunakan *charge card* atau *credit card* sebagai alat pembayaran: Misalnya, bank yang menjadi penerbit kartu dari suatu *charge card* atau *credit card* dihadapkan suatu khusus dimana pemegang kartu (*card holder*) menolak bertanggung jawab atas pelaksanaan pembayaran atas beban *charge card* atau *credit card* miliknya dengan alasan barang yang di beli mengandung cacat. Kasus ini menimbulkan masalah hukum mengenai: Apakah pembayaran yang dilakukan dengan suatu *charge card* atau *credit card* merupakan

pembayaran pembayaran bersyarat kepada penjual barang. Jelas peraturan perundang-undangan Indonesia belum mengatur hal ini.

(9). Perlindungan terhadap *The right to Privacy*

Pada Internet, e-mail tidak bersifat pribadi dan juga tidak terlindung secara aman. Kebanyakan pengguna beranggapan bahwa berkomunikasi melalui e-mail adalah seperti berkomunikasi melalui telepon, yaitu pribadi dan aman. Menurut ketentuan hukum, e-mail tidak bersifat pribadi. Catatan-catatan suatu *e-mail* di catat masing-masing pada *server* pengirim dan *server* penerima. Di Amerika catatan tersebut dapat di pakai sebagai bukti di muka pengadilan. Hal ini telah terjadi pada pengadilan kasus Oliver North dan Rodney King. Penghapusan catatan e-mail tidak membuat hapusnya catatan tersebut. *Backup tapes* yang biasanya ada pada server, tetap mencatat isi pesan e-mail itu, baik yang di hapus maupun yang tidak di hapus. Sudah tentu sepanjang catatan itu tidak rusak karena diserang virus.

(10). Pembatasan Tanggung Jawab

Dalam perjanjian transaksi *e-commerce* sebaiknya dipikirkan untuk dimuat mengenai pembatasan tanggung jawab dari para pihak. Pembatasan ini penting supaya jelas bagi para pihak batas-batas dari tanggung jawab masing-masing pihak. Namun demikian, yang penting diperhatikan adalah jangan sampai pembatasan tanggung jawab itu, misalnya berupa klausul-klausul eksempsi, melanggar asas kepatutan yang berlaku pada hukum yang di pilih oleh para pihak untuk diterapkan dalam menyelesaikan sengketa di antara mereka.

(11). Pilihan Hukum

Sekali seseorang mendirikan suatu perusahaan dan berusaha secara elektronik, maka perusahaan dan usaha itu tidak berlangsung hanya sebatas negara di mana perusahaan itu didirikan. Perusahaan akan melakukan usaha-usahanya melewati batas negara yang ada di dunia ini. Oleh karena itu, hubungan-hubungan hukum yang terjadi karena transaksi e-commerce bukan saja akan merupakan hubungan keperdataan nasional yang tunduk pada hukum perdata dari suatu negara tertentu, dalam hal Indonesia tunduk pada Kitab Undang-undang Hukum perdata Indonesia, tetapi merupakan hubungan-hubungan keperdataan internasional yang termasuk dalam ruang lingkup Hukum Perdata Internasional.

(12). Pilihan Yurisdiksi Pengadilan (*Choice of Forum*)

Kesulitan-kesulitan yang timbul apabila terjadi sengketa antara pihak di dalam transaksi e-commerce, bukan saja menyangkut pilihan hukum yang akan diterapkan untuk dijadikan dasar menyelesaikan sengketa yang timbul, tetapi juga mengenai pilihan pengadilan yang akan memeriksa sengketa tersebut. Hal itu dapat dihindari apabila para pihak menentukan di dalam perjanjian di antara mereka pengadilan mana yang mereka pilih untuk menyelesaikan sengketa yang mungkin timbul di kelak kemudian hari berkenaan dengan pelaksanaan dan penafsiran perjanjian di antara mereka.

Para pihak dapat pula menentukan di dalam perjanjian itu bahwa sengketa yang mungkin timbul di kelak kemudian hari diselesaikan oleh suatu badan arbitrase, baik badan arbitrase institusional maupun badan *arbitrase ad hoc*. Klausul dalam perjanjian ini yang mengatur mengenai hal ini disebut *arbitration provisions* atau klausul arbitrase.

Berdasarkan uraian di atas adalah bentuk penjelasan dari keterkaitan antara hubungan Internet dengan pihak-pihak tertentu yang pada akhirnya menimbulkan masalah-masalah dan sampai di bawa ke jalur hukum.

2. Hakikat Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Belajar merupakan kegiatan sehari-hari bagi siswa sekolah. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di sekolah, di rumah, dan di tempat lain seperti di museum, perpustakaan, dan tempat lainnya. Disamping itu ada juga kegiatan belajar yang tidak termasuk rancangan guru. Artinya, siswa belajar karena keinginannya sendiri. Pengetahuan tentang “belajar, karena ditugasi” dan “belajar, karena motivasi diri” penting bagi guru dan calon guru. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015:80) motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu kebutuhan, dorongan, dan tujuan. Kebutuhan terjadi apabila individu merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dan ia harapkan. Sebagai ilustrasi, siswa merasa bahwa hasil belajarnya rendah, padahal ia memiliki buku pelajaran yang lengkap.

Menurut Slameto (2015:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Hamalik (2013:27) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan.

Menurut Sardiman (2011:75) motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan yang gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Ibaratnya seseorang itu menghadiri suatu ceramah, tetapi karena ia tidak tertarik pada materi yang diceramahkan, maka tidak akan mencamkan apalagi mencatat isi ceramah tersebut. Seseorang tidak memiliki motivasi, kecuali karena paksaan atau sekedar seremonial. Seorang siswa yang memiliki inteligensia cukup tinggi, *mentak* (boleh jadi) gagal karena kekurangan motivasi. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat.

Menurut Munadi (2013:29) dalam konsep pembelajaran, motivasi berarti seni mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian, motivasi merupakan usaha dari pihak luar dalam hal ini adalah guru untuk mendorong, mengaktifkan dan menggerakkan siswanya secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Majid (2014:308) motivasi adalah energi aktif yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan pada diri seseorang yang tampak pada gejala kejiwaan, perasaan, dan juga emosi sehingga mendorong individu untuk bertindak atau melakukan sesuatu dikarenakan adanya tujuan, kebutuhan, atau keinginan, yang harus terpuaskan.

Berdasarkan kajian teori di atas dapat ditarik kesimpulannya bahwa motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang penting adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar.

b. Sumber Motivasi

Menurut Majid (2014:310) perilaku individu tidak berdiri sendiri, selalu ada hal yang mendorongnya dan tertuju pada suatu tujuan yang ingin dicapainya. Motivasi terbentuk oleh tenaga-tenaga yang bersumber dari dalam dan dari luar. Motivasi yang terbentuk dari luar lebih bersifat pada perkembangan kebutuhan psikis atau rohaniah.

Begitu juga halnya dengan sumber motivasi siswa berbeda-beda. Ada dua macam model motivasi, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah model motivasi dimana siswa termotivasi untuk mengerjakan tugas karena dorongan dari dalam dirinya sendiri. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah model motivasi dimana siswa yang terpacu karena berharap ada imbalan atau untuk menghindari hukuman, misalkan untuk mendapatkan nilai, hadiah stiker atau untuk menghindari hukuman fisik.

Berikut ini merupakan alasan-alasan yang berpengaruh terhadap motivasi belajar:

- 1). Lingkungan di rumah, yang membentuk perilaku dalam belajar semenjak usia belia
- 2). Cara siswa memandang diri mereka sendiri, kepercayaan diri, harga diri maupun martabat
- 3). Sifat dari siswa yang bersangkutan tingkat kesabaran dan komitmen

Namun demikian, tingkat motivasi apapun yang dimiliki siswa saat di kelas; ada motivasi atau tidak, tidak hanya eksis di diri siswa dan di ruangan kelas. Motivasi untuk belajar dapat d ubah menjadi lebih baik atau buruk berdasarkan apa yang terjadi di dalam kelas. Misalkan, kepercayaan yang dimiliki oleh guru terhadap siswanya, harapan seorang guru dan cara guru bersikap pada siswanya bisa memiliki pengaruh yang besar terhadap tingkat motivasi siswa.

c. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Fungsi motivasi menurut Sardiman (2011:85) sehubungan dengan motivasi terdapat tiga fungsi yaitu:

- 1).Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kerjaan yang akan dikerjakan.
- 2).Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

3).Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Demikian posisi motivasi yang sangat vital, tetapi tidak berarti seseorang dapat mencapai hasil belajar yang baik karena berhasil tidaknya seorang anak dalam belajar itu tidak hanya dipengaruhi oleh motivasi saja, melainkan banyak faktor yang mempengaruhinya, dan motivasi hanya salah satunya.

d. Macam-macam Motivasi

Menurut Sardiman (2011: 86) berbicara tentang macam-macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang yang berbeda yaitu:

1). Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

a). Motif-motif bawaan

Yang dimaksud dengan motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari. Sebagai contoh misalnya: dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja, untuk beristirahat, dorongan seksual. Motif-motif ini

seringkali disebut motif-motif yang disyaratkan secara biologis. Relevan dengan ini, maka Arden N. Frandsen memberi istilah jenis motif *Physiological drives*.

b). Motif-motif yang dipelajari

Maksudnya motif-motif yang timbul karena dipelajari. Sebagai contoh: dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu di dalam masyarakat. Motif-motif ini seringkali disebut dengan motif-motif yang diisyaratkan secara sosial dengan sesama manusia yang lain, sehingga motivasi itu terbentuk.

2). *Jenis motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis*

a). Motif atau kebutuhan organis, meliputi misalnya: kebutuhan untuk minum, makan, bernapas, seksual, berbuat dan kebutuhan untuk beristirahat. Ini sesuai dengan jenis *Physiological drives* dari Frandsen seperti telah disinggung di depan.

b). Motif-motif darurat. Yang termasuk jenis motif ini antara lain: dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburu. Jelasnya motivasi jenis ini timbul karena rangsangan dari luar.

c). Motif-motif objektif. Dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat. Motif-motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.

3). *Motivasi jasmaniah dan rohaniah*

Yang termasuk motivasi jasmani seperti misalnya: refleks, insting otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah adalah kemauan.

a). Momen timbulnya alasan

Sebagai contoh seorang pemuda yang sedang giat berlatih olahraga untuk menghadapi suatu porseni di sekolahnya, tetapi tiba-tiba disuruh ibunya untuk mengantarkan seseorang tamu membeli tiket karena tamu itu mau kembali ke Jakarta.

b). Momen pilih

Momen pilih, maksudnya dalam keadaan pada waktu ada alternatif-alternatif yang mengakibatkan persaingan di antara alternatif atau alasan-alasan itu.

c). Momen putusan

Dalam persaingan antara berbagai alasan, sudah barang tentu akan berakhir dengan dipilihnya satu alternatif. Satu alternatif yang dipilih inilah yang menjadi putusan untuk dikerjakan.

d). Momen terbentuknya kemauan

Kalau seseorang sudah menetapkan satu putusan untuk dikerjakan, timbullah dorongan pada diri seseorang untuk beertindak, melaksanakan putusan itu.

4). *Motivasi intrinsik dan ekstrinsik*

a). Motivasi intrinsik.

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar,

karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak usah ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya.

b). Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Contohnya seseorang itu belajar, karena tahu besok paginya ada ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik.

e. Ciri – ciri Belajar

Menurut Burton dalam Hamalik (2001: 31) menyimpulkan uraiannya yang cukup panjang tentang prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

- 1).Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui
- 2).Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu
- 3).Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid
- 4).Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu
- 5).Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan
- 6).Proses belajar dan usaha hasil belajar secara materil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan murid-murid
- 7).Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid
- 8).Proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan

- 9).Proses belajar merupakan
- 10).Hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain,tetapi dapat didiskusikan seacara terpisah
- 11).Proses belajar berlangsung secara efektif dibawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan
- 12).Hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan
- 13).Hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya
- 14).Hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik
- 15).Hasil belajar itu lamabat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda

f. Ciri Perubahan Tingkah Laku Belajar

Menurut Slameto (2015: 3) bahwa ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar diantaranya adalah:

- 1). Perubahan terjadi secara sadar

Perubahan ini berarti bahwa seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya ia merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.

- 2). Perubahan belajar bersifat kontinu dan fungsional

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Satu perubahan yang

terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.

3). Perubahan belajar bersifat positif dan aktif

Dalam perubahan belajar, perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian makin banyak usaha belajar itu dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh

4). Perubahan belajar bukan bersifat sementara

Perubahan yang bersifat sementara atau temporer terjadi hanya untuk beberapa saat saja, seperti berkeringat, keluar air mata, bersin, menangis, dan sebagainya, tidak dapat digolongkan sebagai perubahan dalam arti belajar. Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Misalnya kecakapan seorang anak dalam memainkan piano setelah belajar, tidak akan hilang begitu saja melainkan akan terus dimiliki bahkan semakin berkembang kalau terus dipergunakan atau dilatih

5). Perubahan belajar bertujuan atau terarah

Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari. Misalnya seseorang yang belajar mengetik, sebelumnya sudah menetapkan apa yang mungkin dapat dicapai dengan belajar mengetik, atau tingkat kecakapan mana yang akan dicapainya

6). Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar

sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya

g. Bentuk-bentuk Motivasi di Sekolah

Menurut Sardiman (2011: 91) ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan di sekolah diantaranya:

1). Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka/nilai yang baik.

2). Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut.

3). Saingan/kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Memang unsur persaingan ini banyak dimanfaatkan di dalam dunia industri atau perdagangan, tetapi justru sangat baik digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa.

4). Ego-involvement

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.

5). *Memberi ulangan*

Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi.

6). *Mengetahui hasil*

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat lagi belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan usaha harapan hasilnya terus meningkat.

7). *Pujian*

Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik.

8). *Hukuman*

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

9). *Hasrat untuk belajar*

Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu

kegiatan yang tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

10). *Minat*

Sudah diuraikan bahwa soal motivasi sangat erat hubungannya dengan unsur minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok.

11). *Tujuan yang diakui*

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus di capai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

Dari bentuk-bentuk motivasi sebagaimana yang diuraikan diatas, sudah tentu banyak bentuk dan cara yang bisa dimanfaatkan oleh para guru agar dapat dikembangkan dan diarahkan supaya terlahirnya hasil belajar yang bermakna.

h. Jenis Aktivitas dalam Belajar

Menurut Deidrich dalam Sardiman (2011: 101) bahwa jenis aktivitas atau kegiatan siswa dalam belajar dapat digolongkan sebagai berikut:

- 1). *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya; membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain
- 2). *Oral activities*, seperti; menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.

- 3). *Listening activities*, sebagai contoh; mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato
- 4). *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin
- 5). *Drawing activities*, misalnya; menggambar, membuat grafik, peta, diagram
- 6). *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain; melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak
- 7). *Mental activities*, sebagai contoh misalnya; menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan
- 8). *Emotional activities*, seperti misalnya; menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup

B. Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu, media sosial (variabel X) dan motivasi belajar (variabel Y), Berikut definisi dari masing-masing variabel. Media sosial adalah sesuatu yang ditopang oleh internet yang sangat penting bagi kehidupan umat manusia masa kini karena ia mempromosikan kondisi interkoneksi dari masyarakat secara kebudayaan berbeda-beda. Media

sosial ini juga memungkinkan masyarakat untuk berkomunikasi dan terlibat dalam arus informasi yang mudah diakses melalui jaringan internet.

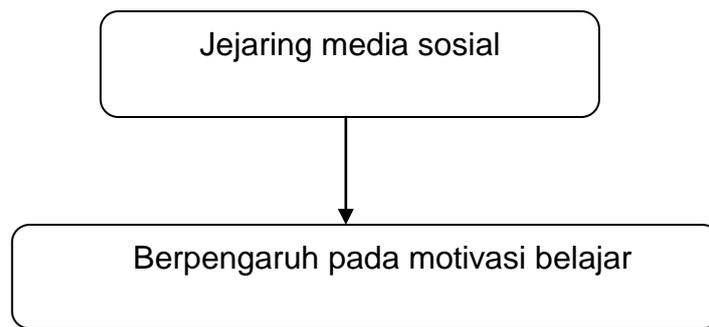
Sedangkan dengan motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan yang gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Dengan melakukan penyebaran angket kepada siswa sekolah dasar kelas 5A Aren Jaya III, dapat terlihat dari hasil mengerjakan angket siswa yang sering menggunakan jejaring media sosial baik di rumah atau pun di lingkungan sekolah. Hal ini menunjukkan berpengaruh besar pada prestasi belajar siswa karena dapat menghambat motivasi untuk belajar di rumah dikarenakan lebih sering menggunakan dan mengaktifkan jejaring media sosial.

Maka seharusnya penggunaan media sosial di kalangan remaja terutama siswa sekolah dasar sebaiknya media sosial digunakan sebagai alat atau bahan untuk menambah pengetahuan umum dan informasi bukan menjadi penghambat dalam motivasi melakukan tindakan belajar baik di rumah maupun di sekolah. Berikut bagan atau skema kerangka berpikir pada Gambar 2.1

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir





C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori di atas, hipotesis penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh positif yang signifikan dari Pengaruh Media Sosial terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN Aren Jaya III, Bekasi Timur”, maka hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar siswa

H_a = Terdapat pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar siswa

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Aren Jaya III yang terletak di Jalan Puskesmas, Bekasi Timur. Peneliti memilih sekolah SD ini, karena berdasarkan pengamatan peneliti selama observasi di sekolah tersebut.

2. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018, pada bulan Juli 2017 sampai bulan Desember 2017. Jadwal waktu penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1 di bawah ini:

Tabel 3.1

Jadwal Waktu Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Bulan					
		Ags	Sep	Okt	Nov	Des	Jan
1.	Penyusunan proposal						
2.	Pengajuan proposal						
3.	Konsultasi Bimbingan						
4.	Penyusunan instrumen						
5.	Pengambilan data						
6.	Analisis data						
7.	Sidang skripsi						

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Survey dengan teknik asosiatif karena penelitian ini bermaksud meneliti pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. (A.Junaedi, 2015: 839) penelitian survei merupakan penelitian yang mengambil sampel dari satu

populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok.

Adapun untuk pengolahan data dan analisis dalam penelitian ini adalah “statistik”, statistika yang mempunyai tugas untuk mengambil kesimpulan dan membuat keputusan yang baik dan rasional, di samping mengumpulkan data, menyaji dan menganalisis.

C. Variabel dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012:2) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

a. Variabel Independen

Variabel independen ini sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, antecedent. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel Independen dalam penelitian ini adalah media sosial.

b. Variabel Dependen

Variabel dependen ini sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa.

2. Definisi Operasional

a. Variabel X (Media sosial)

Media sosial sesungguhnya teknologi komunikasi suatu peralatan perangkat keras dalam sebuah struktur organisasi yang mengandung nilai-nilai sosial, yang memungkinkan setiap individu mengumpulkan, memproses, dan saling tukar informasi dengan individu-individu lain.

b. Variabel Y (Motivasi belajar)

Motivasi belajar adalah dorongan untuk meningkatkan aktivitas belajar yang terdiri dari dimensi kebutuhan, keinginan, dorongan, alasan dan tujuan yang di ukur dengan menggunakan kuesioner/angket dengan teknik pemakaian skala likert yang terdiri dari pembobotan 1-5.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2012:61) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 60 siswa pada kelas 5.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2012:62) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik sampling ini menggunakan sampling jenuh karena sudah sampelnya di ambil dari siswa kelas 5B yaitu 30 siswa.

E. Kisi Kisi dan Instrumen Penelitian

Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini adalah sebagaimana tercantum pada Tabel 3.2 di bawah ini:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen
Media Sosial

Variabel	Indikator	Item	Jumlah
Media Sosial (X)	1.Alat komunikasi	1,10	2
	2.Mudah dalam mencari informasi	2,3,4,5,6, 13	6
	3.Sebuah struktur ekonomi, sosial dan politik	11	1

	4.Meningkatkan indera manusia, terutama kemampuan mendengar dan melihat	7,14,15	3
	5.Teknologi komunikasi bersifat asinkron mampu mengirim dan menerima pesan	8,9,12	3
Total			15

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen
Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Item	Jumlah
Motivasi Belajar (Y)	1.Kebutuhan	1,7,13,15	4
	2.Keinginan	5	1
	3. Dorongan	10,11,12	3
	4.Alasan	2,4,6,8	4
	5.Tujuan	3,9,14	3
Total			15

F.Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2012:23) data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (skoring).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik survey dengan mengusulkan instrumen kuesioner/angket yang disebarikan kepada seluruh siswa kelas 5A berjumlah 30 untuk di isi oleh semua siswa tersebut.

G. Teknik Analisis Data

1. Hipotesis Penelitian

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif melalui teknik analisis data berkenaan dengan perhitungan untuk menjawab perumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan. Beberapa cara penyajian data yang akan dikemukakan disini adalah: penyajian dengan tabel, grafik, diagram lingkaran dan piktogram.

1. Tabel

Penyajian data hasil penelitian dengan menggunakan tabel merupakan penyajian yang banyak digunakan, karena lebih efisien dan cukup komunikatif

2. Tabel Distribusi Frekuensi

Tabel distribusi frekuensi disusun bila jumlah data yang akan disajikan cukup banyak, sehingga kalau disajikan dalam tabel biasa menjadi tidak efisien dan kurang komunikatif. Selain itu, tabel ini juga dibuat untuk persiapan pengujian terhadap normalitas data yang menggunakan kertas peluang normal sebagai berikut:

NO	INTERVAL			Frekuensi
1	40	-	45	3
2	46	-	51	4
3	52	-	57	6

4	58	-	63	10
5	64	-	69	6
6	70	-	75	1
JUMLAH				30

3. Grafik

Selain dengan tabel, penyajian data yang cukup populer dan komunikatif adalah dengan grafik. Pada umumnya terdapat dua macam grafik yaitu: grafik garis (*polygon*) dan grafik batang (*histogram*). Pada penelitian ini menggunakan grafik garis (*polygon*). Grafik garis dibuat biasanya untuk menunjukkan perkembangan suatu keadaan. Perkembangan tersebut bisa naik bisa turun. Hal ini akan nampak secara visual melalui garis dalam grafik. Dalam grafik terdapat garis vertikal yang menunjukkan jumlah (*frekuensi*)

4. Diagram Lingkaran (*Piechart*)

Dalam menyajikan data pada penelitian ini juga dengan menggunakan diagram lingkaran (*Piechart*) yaitu untuk membandingkan data dari banyaknya populasi

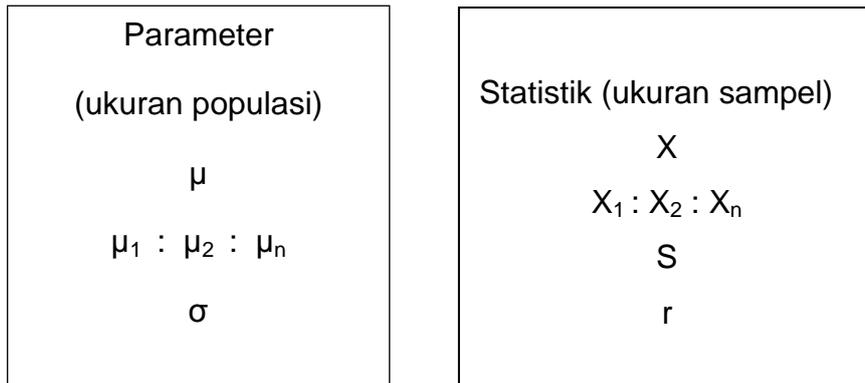
5. Piktogram (Grafik gambar)

Data yang disajikan lebih komunikatif maka penyajian data dapat dibuat dalam bentuk piktogram

2. Hipotesis Statistik

Dalam statistik, hipotesis dapat diartikan sebagai pernyataan statistik tentang parameter populasi. Statistik adalah ukuran-ukuran yang dikenakan pada sampel (\bar{x} = rata-rata; s = simpangan baku; s^2 = varians;

r = koefisien korelasi). Dengan kata lain, hipotesis adalah taksiran terhadap parameter populasi dan melalui data-data sampel. Maka dapat dilihat keterangannya pada gambar hipotesis statistik di bawah ini:



BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan berikut ini meliputi penjelasan tentang narasi data, pengujian persyaratan analisis, dan pengujian hipotesis.

A. Deskripsi Data

Data dalam penelitian ini adalah skor dari dua variabel yang diperoleh dari hasil pengisian angket yang dilakukan oleh 30 orang siswa sebagai sampel penelitian. Adapun Penamaan masing-masing variabel berdasarkan kelasnya yaitu Media Sosial (X) dan Motivasi Belajar (Y).

Data masing-masing variabel dinarasikan dengan menggunakan teknik statistik deskriptif meliputi skor minimum, skor maksimum, rentang skor, rata-rata, median, modus, simpangan baku, varians skor, dan tabel distribusi frekuensi serta histogram yang memperhatikan sebaran data dalam bentuk grafik.

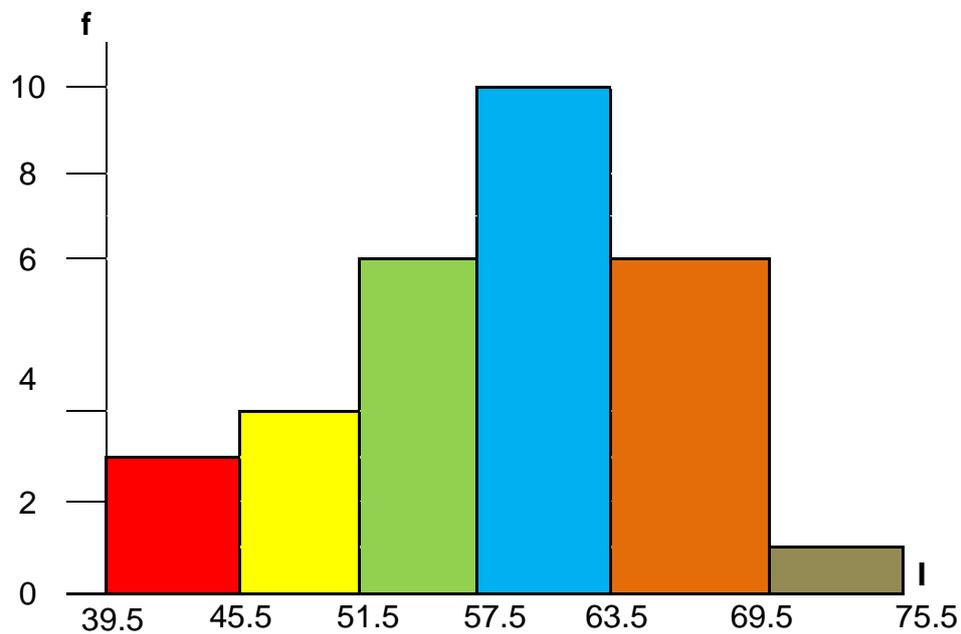
1. Motivasi Belajar (Y)

Skor Motivasi Belajar diperoleh berdasarkan hasil pengukuran dengan menggunakan angket. Hasil analisis data dan perhitungan statistik menunjukkan skor empirik Motivasi Belajar bervariasi antara 40 sampai 70 dengan rentang skor 30; rata-rata 57,23; median 58; modus 58; simpangan baku 7,53; dan varians 56,74.¹ Penyebaran skor ditunjukkan pada tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

Tabel 4.1. Distribusi Skor Motivasi Belajar

NO	INTERVAL			F	f Rel	f Kum
1	40	-	45	3	10	10
2	46	-	51	4	13	23
3	52	-	57	6	20	43
4	58	-	63	10	33	77
5	64	-	69	6	20	97
6	70	-	75	1	3	100
JUMLAH				30	100	

Untuk lebih jelasnya, penyebaran skor Motivasi Belajar berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat dilihat pada histogram dalam gambar 4.1



Gambar 4.1.
Histogram Frekuensi Skor Motivasi Belajar (Y)

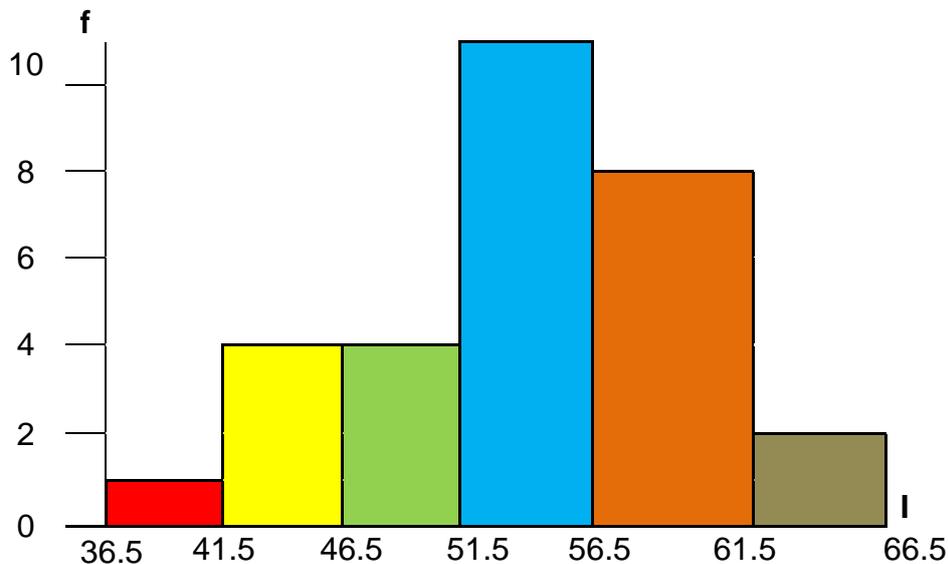
2. Media Sosial (X)

Skor variabel Media Sosial diperoleh berdasarkan hasil pengukuran dengan menggunakan angket. Hasil analisis data dan perhitungan statistik menunjukkan skor empirik Media Sosial bervariasi antara 37 sampai 65 dengan rentang skor 28, rata-rata 53,80; median 55; modus 50; simpangan baku 6,22; dan varians 38,72.² Penyebaran skor ditunjukkan pada tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

tribusi Skor Variabel Media Sosial (X)

	TERVAL			F	f Rel	f Kum
1	37	-	41	1	3	3
2	42	-	46	4	13	17
3	47	-	51	4	13	30
4	52	-	56	11	37	67
5	57	-	61	8	27	93
6	62	-	66	2	7	100
JUMLAH				30	100	

Untuk lebih jelasnya, penyebaran skor Media Sosial berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat dilihat pada histogram dalam gambar 4.2



Gambar 4.2
Histogram Frekuensi Skor Variabel Media Sosial (X)

B. Hasil Analisis Data

Pengolahan data dalam upaya menjawab permasalahan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis Uji Regresi Linear Sederhana dan

Product Moment. Teknik analisis tersebut merupakan statistik parametrik yang penggunaannya mensyaratkan data berasal dari populasi yang berdistribusi normal serta sampel varians homogen. Oleh karena itu, sebelum pengolahan data untuk pengujian persyaratan analisis yaitu pengujian normalitas data dan pengujian homogenitas varians. Hasil pengujian dari kedua persyaratan analisis tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Pengujian Normalitas

a. Pengujian Normalitas Lilifors Variabel Y

Hasil pengujian normalitas lilifors variabel Y didapat $L_{hitung} = 0,08$ lebih kecil dari $L_{tabel} = 0,16$. Hal ini menunjukkan bahwa data skor dari variabel Y bersumber dari populasi yang berdistribusi normal, artinya persyaratan analisis untuk variabel tersebut terpenuhi.³

b. Pengujian Normalitas Lilifors Variabel X

Hasil pengujian normalitas lilifors variable X didapat $L_{hitung} = 0,07$ lebih kecil dari $L_{tabel} = 0,16$. Hal ini menunjukkan bahwa data skor dari variabel Y_2 bersumber dari populasi yang berdistribusi normal, artinya persyaratan analisis untuk variabel tersebut terpenuhi.⁴

Hasil pengujian normalitas lilifors untuk masing-masing variabel tersebut dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Pengujian Normalitas Lilifors

No	Variabel	L_{hitung}	L_{tabel}	Hasil Pengujian
1.	Y	0,08	0,16	Normal
2.	X	0,07	0,16	Normal

Keterangan:

Y = Motivasi Belajar

X = Media Sosial

2. Uji Homogenitas Varians

Analisis regresi dan korelasi mensyaratkan terpenuhinya asumsi homogenitas varians sampel. Homogenitas varians sampel adalah kumpulan skor variabel terikat untuk setiap skor variabel bebas yang sama memiliki varians homogen. Pengujian homogenitas varians dilakukan terhadap skor variabel terikat (X) yang telah dikelompokkan berdasarkan kesamaan skor variabel bebas (Y). Asumsi homogenitas terpenuhi jika variasi skor X untuk setiap skor Y yang sama homogen. Pengujian homogenitas varians dilakukan dengan Uji *Fisher* (Uji F). Kriteria pengujian ditetapkan berdasarkan hasil perhitungan nilai statistik F_{hitung} yaitu sebagai berikut :

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, artinya persyaratan homogenitas terpenuhi

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, artinya persyaratan homogenitas tidak terpenuhi

Ringkasan hasil perhitungan pengujian homogenitas varians seperti disajikan pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Hasil Pengujian Homogenitas Varians

Varians	F_{hitung}	F_{tabel} $\alpha = 0,05$	Keterangan
X atas Y	1,47	1,85	Homogen

Berdasarkan hasil perhitungan seperti disajikan pada tabel 4.4 dapat dijelaskan sebagai berikut :

Hasil perhitungan statistik pada uji homogenitas varians skor Media Sosial (X) atas Motivasi Belajar (Y) diperoleh $F_{hitung} (1,47) < F_{tabel} (1,85)$ pada $\alpha = 0,05$ yang menunjukkan varians X atas Y adalah homogen.⁵

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians di atas diketahui data penelitian memenuhi persyaratan untuk dianalisis menggunakan statistik teknik Uji T.

uji hubungan antara Media Sosial terhadap
uji hipotesis penelitian yang dinyatakan secara

Ho : $\rho = 0$

Tidak terdapat hubungan antara Media Sosial dengan Motivasi Belajar.

H₁ : $\rho > 0$

Terdapat hubungan antara Media Sosial dengan Motivasi Belajar.

Kekuatan hubungan antara Media Sosial dengan Motivasi Belajar dijelaskan oleh koefisien korelasi yang dihitung dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson*. Hasil perhitungan koefisien korelasi, koefisien determinasi, dan uji signifikansinya dengan menggunakan Uji-t disajikan dalam tabel 4.6. sebagai berikut

:

Tabel 4.5

Hasil perhitungan Koefisien Korelasi Antara Media Sosial (X) dengan Motivasi Belajar (Y)

N	Koefisien		t_{hitung}	t_{tabel} $\alpha = 0,05$
	r	$R=r^2$		
30	0,646	0,418	4,481*	2,048

* Koefisien korelasi signifikan, $t_{hitung}(4,481) > t_{tabel}(2,048)$ pada $\alpha=0,05$

Berdasarkan hasil perhitungan yang ditunjukkan seperti pada tabel 4.5 diperoleh koefisien korelasi sebesar $r = 0,646$ dan koefisien determinasi sebesar $R = r^2 = 0,418$. Pengujian signifikansi terhadap korelasi diperoleh $t_{hitung} (4,481) > t_{tabel} (2,048)$ pada $\alpha = 0,05$, menunjukkan bahwa koefisien korelasi signifikan. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan terdapat hubungan antara Media Sosial dengan Motivasi Belajar dapat diterima. Artinya semakin sering menggunakan Media Sosial akan diikuti oleh rendahnya Motivasi Belajar. Sementara itu, koefisien determinasi 0,418 menunjukkan bahwa 41,8% variasi Motivasi Belajar dapat dijelaskan oleh variasi Media Sosial, sisanya sebanyak 58,2% ditentukan oleh faktor lain diluar Media Sosial.

Pada tahap selanjutnya melakukan pengujian hipotesis penelitian, yaitu menguji secara empiris pengaruh antara Media Sosial (X) dengan Motivasi Belajar (Y) yang diuji menggunakan teknik Uji Regresi Linear Sederhana.

Pengaruh antara Media Sosial terhadap Motivasi Belajar dijelaskan dengan menguji hipotesis penelitian yang dinyatakan secara statistik sebagai berikut :

$$H_0 : \rho = 0$$

Tidak terdapat pengaruh antara Media Sosial terhadap Motivasi Belajar.

$$H_1 : \rho > 0$$

Terdapat pengaruh positif antara Media Sosial terhadap Motivasi Belajar.

Kekuatan pengaruh antara Media Sosial terhadap Motivasi Belajar dijelaskan oleh koefisien regresi yang dihitung dengan menggunakan teknik Regresi Linear Sederhana. Hasil perhitungan uji signifikansi dan linearitasnya dengan menggunakan Uji-F dengan langkah-langkah sebagai berikut :

Langkah pertama dalam pengujian hipotesis adalah menyusun model persamaan regresi. Berdasarkan hasil perhitungan untuk menyusun model persamaan regresi antara Media Sosial (X) dengan Motivasi Belajar (Y) diperoleh konstanta $\alpha = 15,14$ dan koefisien regresi $\beta = 0,78$. Dengan demikian pengaruh antara variabel bebas X dengan variabel terikat Y dapat dinyatakan dalam model persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut : $\hat{Y} = 15,14 + 0,78X$

Analisis data selanjutnya adalah pengujian signifikansi dan linearitas persamaan regresi berdasarkan tabel ANAVA.

Tabel ANAVA Pengujian Signifikansi dan Linearitas Persamaan

$$\text{Regresi } \hat{Y} = 15,14 + 0,78X$$

SUMBER VARIANS	dk	JK	RJK	UJI F		
				F hitung	F tabel	
					0.05	0.01
Total	30	99915.00	-			
Koefisien a	1	98269.63	98269.63			
Regresi (b/a)	1	687.20	687.20	20.08**	4.20	7.64
Sisa	28	958.17	34.22			
Tuna Cocok	15	746.83	49.79	3.06 ^{ns}	3.78	
Galat	13	211.33	16.26			

Keterangan :

**) : regresi signifikan ($F_{hitung} > F_{tabel}$) pada $\alpha = 0,01$

^{ns}) : regresi berbentuk linear ($F_{hitung} < F_{tabel}$) pada $\alpha = 0,05$

dk : derajat kebebasan

JK : jumlah kuadrat

RJK : rata-rata jumlah kuadrat

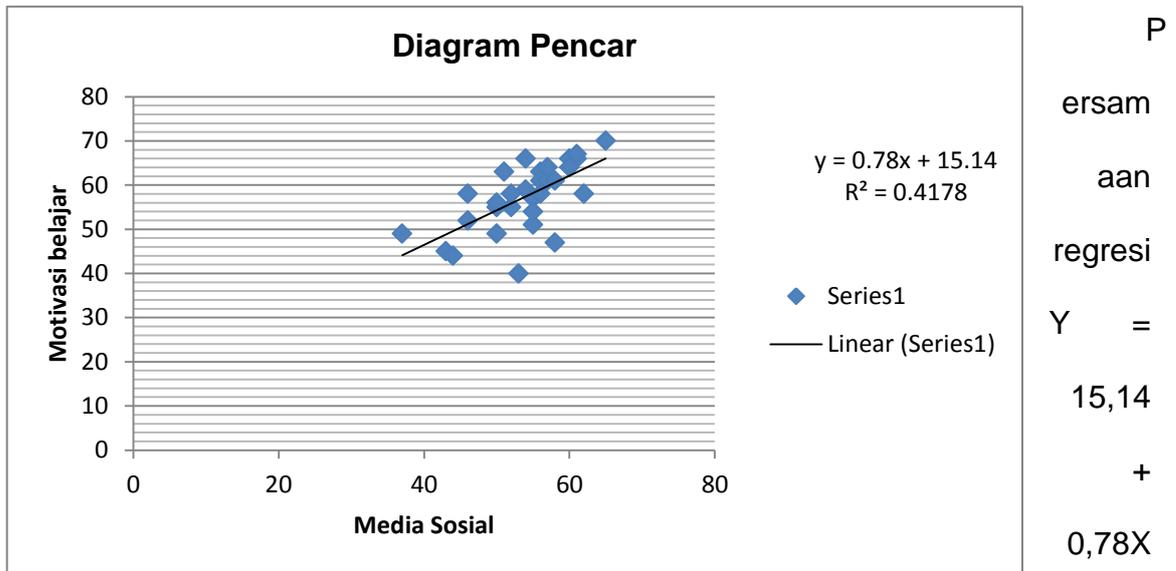
Hasil uji signifikansi regresi berdasarkan tabel ANAVA diperoleh F_{hitung} (20,08) > F_{tabel} (7,64) pada $\alpha = 0,01$. Hal ini menunjukkan bahwa model persamaan regresi signifikan. Hasil uji linearitas diperoleh F_{hitung} (3,06) < F_{tabel} (3,78) pada $\alpha = 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa persamaan regresi berbentuk linear.

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis data di atas diperoleh bukti empiris yang menunjukkan adanya pengaruh antara Media Sosial terhadap Motivasi Belajar. Dengan kata lain, semakin menggunakan Media Sosial akan menurunkan Motivasi Belajar.

Dengan demikian, secara empiris dapat dikatakan bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan Motivasi Belajar dilakukan dengan cara mengurangi penggunaan Media Sosial.

Berdasarkan hasil pengujian di atas, persamaan regresi $\hat{Y} = 15,14 + 0,78X$ dapat digunakan untuk menjelaskan bentuk hubungan linear antara Media Sosial dengan Motivasi Belajar. Hubungan ini menunjukkan ada arah perubahan kecenderungan Motivasi Belajar siswa akibat Media Sosial dari selanjutnya hubungan tersebut dapat digambarkan dalam bentuk grafik garis seperti pada gambar 4.3.

Gambar 4.3 Diagram Pencar Persamaan Regresi
 $\hat{Y} = 15,14 + 0,78X$



menunjukkan bahwa apabila Media Sosial dan Motivasi Belajar diukur dengan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, maka setiap kenaikan satu unit skor penggunaan Media Sosial (X) akan diikuti oleh penurunan skor Motivasi Belajar sebesar 0,78 dengan konstanta 15,14.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian serta pembahasan yang dikemukakan sebelumnya diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, terdapat hubungan Media Sosial dengan Motivasi Belajar yang dapat dilihat berdasarkan nilai $r_{hitung} = 0,646$ dengan interpretasi kuat, sedangkan besarnya pengaruh antara kedua variabel tersebut sebesar 0,418 artinya Media Sosial memberikan kontribusi terhadap Motivasi Belajar sebesar 41,8%, sisanya 58,2% ditentukan oleh faktor lain, pengaruhnya signifikan karena $t_{hitung} = 4,481$ lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 2,048 pada taraf kesalahan sebesar 5%. Dengan kata lain semakin sering penggunaan Media Sosial semakin rendah Motivasi Belajar.

Kedua, terdapat pengaruh Media Sosial dengan Motivasi Belajar yang dapat dilihat berdasarkan nilai Persamaan regresi $Y = 15,14 + 0,78X$ menunjukkan bahwa apabila Media Sosial dan Motivasi Belajar diukur dengan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, maka setiap kenaikan satu unit skor penggunaan Media Sosial (X) akan diikuti oleh penurunan skor Motivasi Belajar sebesar 0,78 dengan konstanta 15,14. Pengaruhnya signifikan karena $F_{hitung} (20,08) > F_{tabel} (7,64)$ pada $\alpha = 0,01$. Selain signifikan, pengaruhnya berbentuk linear karena $F_{hitung} (3,06) < F_{tabel} (3,78)$ pada $\alpha = 0,05$.

B. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Saran Untuk Guru

Guru sebagai anggota organisasi sekolah memiliki andil untuk meningkatkan Motivasi Belajar. Terkait dengan hal tersebut, langkah-langkah yang perlu dilakukan guru antara lain : (1) Menyarankan agar mengurangi penggunaan Media Sosial dalam belajar; (2) Tidak mengandalkan sepenuhnya kepada motivasi agar mengurangi penggunaan Media Sosial tanpa mengoptimalkan metode lain dan kompetensi pedagogis di sekolah demi meningkatkan Motivasi Belajar.

2. Saran untuk Kepala Sekolah

Kepala sekolah perlu menerapkan kebijakan kepada guru untuk memotivasi siswa dalam mengurangi penggunaan Media Sosial supaya Motivasi Belajar bisa lebih meningkat karena Media Sosial bisa memengaruhi Motivasi Belajar. Upaya untuk menerapkan kebijakan tersebut adalah sebagai berikut : (1) Kepala sekolah perlu memberikan reward bagi guru yang menyarankan siswa agar mengurangi penggunaan Media Sosial. (2) Kepala sekolah juga perlu memberikan *punishment* bagi guru yang tidak menyarankan siswa agar mengurangi penggunaan media sosial. (3) Kepala sekolah juga perlu meningkatkan kompetensi professional guru untuk menerapkan metode pembelajaran dalam rangka meningkatkan Motivasi Belajar.

3. Saran Untuk Penelitian Selanjutnya

Optimalisasi saran untuk mengurangi penggunaan Media Sosial menjadi topik kajian yang menarik terlebih menghadapi siswa dalam proses belajar mengajar karena Media Sosial memberikan pengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar. Dengan menggali dan memahami makna dan arti Media Sosial

diharapkan dapat dikembangkan kekuatan untuk meningkatkan Motivasi Belajar. Pada tahap selanjutnya perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh variabel lain selain Media Sosial dalam rangka meningkatkan Motivasi Belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, Ana Nadhya. 2003. *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Lesfi.
- Asnawir, Usman.J.2016.Jurnal Socioteknologi, vol 15,no.2, hal 314.
- Darma. 2009. *Buku Pintar Menguasai Internet*. Jakarta: Mediakita.
- Dimiyati. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Junaedi, Anas.J.2015.*Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SMA,SMK,dan MA Negeri Se-Kabupaten Gresik*. Pendidikan dan Kesehatan3(3): 839.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Referensi (GP Press Group).
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shoelhi, Muhamad.2015. *Komunikasi Lintas Budaya*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Syahdeini, Sutan Remy. 2009. *Kejahatan dan Tindak Perdana Komputer*. Jakarta: Pustaka Utama Gafitri.
- Widhyatomo, Bambang. 2010. *Idealisme Kepemimpinan Pendidikan*. Jakarta: Haja Mandiri.
- Widhyatomo, Bambang. 2010. *Improvisasi Pendidikan Nasional, Percikan Pemikiran Berbasis Realitas*. Jakarta: Haja Mandiri.

Lampiran 1

**PROFIL SDN AREN JAYA III
KEC. BEKASI TIMUR – KOTA BEKASI**

No	IDENTITAS SEKOLAH	
1	Nama Sekolah	SDN AREN JAYA III
2	Nomor Pokok Sekolah Nasional	20223742
3	Nomor Statistik Sekolah	101026504057
4	Propinsi	JAWA BARAT
5	Otonomi Daerah	KOTA BEKASI
6	Kecamatan	BEKASI TIMUR
7	Desa/Kelurahan	AREN JAYA
8	Jalan dan Nomor	JL.PUSKESMAS NO.20
9	Kode Pos	17111

Lampiran 2

ANGKET MEDIA SOSIAL

Petunjuk mengerjakan angket:

- 1. Pilih salah satu jawaban tepat dan beri tanda check list (√)**
- 2. Isilah angket ini dengan sebenar-benarnya dan jujur apa adanya**
- 3. Setiap jawaban kamu adalah benar semua jangan terpengaruh dengan jawaban teman kamu**
- 4. Kerjakanlah semua nomor, hasil pengerjaan angket ini tidak berpengaruh pada nilai pembelajaran kamu**
- 5. Selamat mengerjakan !**

Keterangan:

TP : bila kamu tidak pernah menggunakannya

SR : bila kamu sering menggunakannya

KK : bila kamu kadang-kadang menggunakannya

SLL : bila kamu selalu menggunakannya

SS : bila kamu setiap saat menggunakannya

No.	PERNYATAAN	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	SSL	KK	SR	TP
1.	Siswa dapat menggunakan Media Sosial dilingkungan rumah, sekolah dan masyarakat					

2.	Google dapat membantu mencari mengenai materi pelajaran					
3.	Manfaat tidak jejaring media sosial untuk materi pelajaran					
4.	Media sosial Google bisa download materi pelajaran					
5.	Facebook bisa membantu mengenai materi pelajaran					
6.	Menggunakan media sosial untuk mencari informasi saja					
7.	Siswa diperbolehkan membawa handphone ke sekolah oleh guru					
8.	Media sosial dapat menghambat siswa dirumah					
9.	Internet bisa membantu untuk berhubungan dengan teman kelompok					
10.	Handphone menghubungkan jarak jauh dengan via telepon					
11.	Untuk berhubungan di internet harus memerlukan pulsa					
12.	Siswa menggunakan handphone melihat akun sosialnya saat pelajaran sedang berlangsung					
13.	Jejaring media sosial dapat digunakan oleh siswa manapun					
14.	Siswa bisa berfoto materi di internet					
15.	Siswa menyukai Media Sosial					

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Petunjuk mengerjakan angket

1. Angket terdiri atas 15 pernyataan. Berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai jawabanmu
3. Setiap jawaban kamu adalah benar semua jangan terpengaruh dengan jawaban teman kamu
4. Kerjakanlah semua nomor, hasil pengerjaan angket ini tidak berpengaruh pada nilai pembelajaran kamu
5. Selamat mengerjakan !

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

SS : Sangat Setuju

R : Ragu-ragu

No.	PERNYATAAN	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
		STS	TS	R	S	SS
1.	Saya selalu aktif mengikuti pembelajaran					
2.	Saya bergurau dan bercerita dengan teman pada saat pembelajaran					
3.	Saya bertanya jika ada materi yang belum saya pahami					
4.	Saya membolos pada saat mata pelajaran yang tidak saya sukai					
5.	Waktu senggang di luar jam sekolah saya manfaatkan untuk belajar melainkan bermain					
6.	Saya sering melamun di dalam kelas					
7.	Saya belajar dan mengerjakan tugas saya sendiri					
8.	Saya mudah menyerah menyelesaikan tugas atau PR yang diberikan Guru					
9.	Saya belajar bersama dengan teman-teman untuk mengerjakan PR yang sulit					
10.	Saya merasa senang jika orang tua saya menyuruh saya belajar					
11.	Orang tua membimbing dan membantu saya jika ada materi yang belum saya mengerti					
12.	Orang tua menegur saya jika saya belajar sampai larut malam					

13.	Orang tua melengkapi fasilitas belajar dengan nyaman					
14.	Saya mengerjakan PR tepat waktu					
15.	Saya senang bekerja dan belajar pada pembelajaran ini					

Lampiran 3

Kuesioner Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

ANGKET MEDIA SOSIAL

Petunjuk mengerjakan angket

1. Pilih salah satu jawaban tepat dan beri tanda check list (√)
2. Isilah angket ini dengan sebenar-benarnya dan jujur apa adanya
3. Setiap jawaban kamu adalah benar semua jangan terpengaruh dengan jawaban teman kamu
4. Kerjakanlah semua nomor, hasil pengerjaan angket ini tidak berpengaruh pada nilai pembelajaran kamu
5. Selamat mengerjakan !

Keterangan:

TP : bila kamu tidak pernah menggunakannya

SR : bila kamu sering menggunakannya

KK : bila kamu kadang-kadang menggunakannya

SLL : bila kamu selalu menggunakannya

SS : bila kamu setiap saat menggunakannya

No.	PERNYATAAN	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	SS L	K K	SR	TP
1.	Siswa dapat menggunakan Media Sosial di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat		✓			
2.	Google dapat membantu mencari mengenai materi pelajaran				✓	
3.	Manfaat tidak jejaring media sosial untuk materi pelajaran	✓				
4.	Media sosial Google bisa download materi pelajaran		✓			
5.	Facebook bisa membantu mengenai materi pelajaran	✓				
6.	Menggunakan media sosial untuk mencari informasi saja	✓				
7.	Siswa diperbolehkan membawa handphone ke sekolah oleh guru			✓		
8.	Media sosial dapat menghambat siswa dirumah	✓				
9.	Internet bisa membantu untuk berhubungan dengan teman kelompok				✓	
10.	Handphone menghubungkan jarak jauh dengan via telepon			✓		
11.	Untuk berhubungan di internet harus memerlukan pulsa		✓			
12.	Siswa menggunakan handphone melihat akun sosialnya saat pelajaran sedang berlangsung			✓		
13.	Jejaring media sosial dapat digunakan oleh siswa manapun	✓				
14.	Siswa bisa berfoto materi di internet			✓		
15.	Siswa menyukai Media Sosial	✓				

No.	PERNYATAAN	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	SS L	K K	SR	TP
1.	Siswa dapat menggunakan Media Sosial dilingkungan rumah, sekolah dan masyarakat		✓			
2.	Google dapat membantu mencari mengenai materi pelajaran			✓		
3.	Manfaat tidak jejaring media sosial untuk materi pelajaran	✓				
4.	Media sosial Google bisa download materi pelajaran			✓		
5.	Facebook bisa membantu mengenai materi pelajaran					✓
6.	Menggunakan media sosial untuk mencari informasi saja	✓				
7.	Siswa diperbolehkan membawa handphone ke sekolah oleh guru					✓
8.	Media sosial dapat menghambat siswa dirumah				✓	✓
9.	Internet bisa membantu untuk berhubungan dengan teman kelompok	✓				
10.	Handphone menghubungkan jarak jauh dengan via telepon		✓			
11.	Untuk berhubungan di internet harus memerlukan pulsa			✓		
12.	Siswa menggunakan handphone melihat akun sosialnya saat pelajaran sedang berlangsung				✓	
13.	Jejaring media sosial dapat digunakan oleh siswa manapun			✓		
14.	Siswa bisa berfoto materi di internet	✓				
15.	Siswa menyukai Media Sosial	✓				

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Petunjuk mengerjakan angket

1. Angket terdiri atas 15 pernyataan. Berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai jawabanmu
3. Setiap jawaban kamu adalah benar semua jangan terpengaruh dengan jawaban teman kamu
4. Kerjakanlah semua nomor, hasil pengerjaan angket ini tidak berpengaruh pada nilai pembelajaran kamu
5. Selamat mengerjakan !

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

SS : Sangat Setuju

R : Ragu-ragu

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
		STS	TS	R	S	SS
1.	Saya selalu aktif mengikuti pembelajaran	✓				
2.	Saya bergurau dan bercerita dengan teman pada saat pembelajaran		✓			
3.	Saya bertanya jika ada materi yang belum saya pahami			✓		
4.	Saya membolos pada saat mata pelajaran yang tidak saya sukai	✓				
5.	Waktu senggang di luar jam sekolah saya manfaatkan untuk belajar melainkan bermain					✓
6.	Saya sering melamun di dalam kelas	✓				
7.	Saya belajar dan mengerjakan tugas saya sendiri				✓	
8.	Saya mudah menyerah menyelesaikan tugas atau PR yang diberikan Guru	✓				
9.	Saya belajar bersama dengan teman-teman untuk mengerjakan PR yang sulit	✓				
10.	Saya merasa senang jika orang tua saya menyuruh saya belajar			✓		
11.	Orang tua membimbing dan membantu saya jika ada materi yang belum saya mengerti					✓
12.	Orang tua menegur saya jika saya belajar sampai larut malam	✓				
13.	Orang tua melengkapi fasilitas belajar dengan nyaman					✓

14	Saya mengerjakan PR tepat waktu	✓			
15	Saya senang bekerja dan belajar pada pembelajaran ini		✓		

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
		STS	TS	R	S	SS
1.	Saya selalu aktif mengikuti pembelajaran		✓			
2.	Saya bergutu dan berbantu dengan teman pada saat pembelajaran	✓				
3.	Saya bertanya jika ada materi yang belum saya pahami	✓				
4.	Saya membaca pada saat mata pelajaran yang tidak saya sukai				✓	
5.	Maka senggang di luar jam sekolah saya memanfaatkan untuk belajar membaca, bermain	✓				
6.	Saya sering melamun di dalam kelas					✓
7.	Saya belajar dan mengerjakan tugas saya sendiri		✓			
8.	Saya mudah menyerah menyelesaikan tugas atau PR yang diberikan Guru	✓				
9.	Saya belajar bersama dengan teman-teman untuk mengerjakan PR yang sulit		✓			
10.	Saya merasa senang jika orang tua saya menyuruh saya belajar					✓
11.	Orang tua membimbing dan membantu saya jika ada materi yang belum saya mengerti	✓				
12.	Orang tua menegur saya jika saya belajar sampai larut malam	✓				
13.	Orang tua melengkapi fasilitas belajar dengan nyaman					✓

14.	Saya mengerjakan PR tepat waktu		✓		
15.	Saya senang bekerja dan belajar pada pembelajaran ini			✓	

Lampiran 3

Kuesioner Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

ANGKET MEDIA SOSIAL

Petunjuk mengerjakan angket :

1. Pilih salah satu jawaban tepat dan beri tanda check list (√)
2. Isilah angket ini dengan sebenar-benarnya dan jujur apa adanya
3. Setiap jawaban kamu adalah benar semua jangan terpengaruh dengan jawaban teman kamu
4. Kerjakanlah semua nomor, hasil pengerjaan angket ini tidak berpengaruh pada nilai pembelajaran kamu
5. Selamat mengerjakan !

Keterangan:

TP : bila kamu tidak pernah menggunakannya

SR : bila kamu sering menggunakannya

KK : bila kamu kadang-kadang menggunakannya

SLL : bila kamu selalu menggunakannya

SS : bila kamu setiap saat menggunakannya

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
A. Memudahkan Informasi		SS	SS L	KK	SR	TP
1.	Siswa dapat menggunakan Media Sosial dilingkungan rumah, sekolah dan masyarakat		✓			
2.	Google dapat membantu mencari mengenai materi pelajaran				✓	
3.	Manfaat tidak jejaring media sosial untuk materi pelajaran	✓				
4.	Media sosial Google bisa download materi pelajaran		✓			
5.	Facebook bisa membantu mengenai materi pelajaran	✓				
6.	Menggunakan media sosial untuk mencari informasi saja	✓				
7.	Siswa diperbolehkan membawa handphone ke sekolah oleh guru			✓		
8.	Media sosial dapat menghambat siswa dirumah	✓				
B. Aktivitas belajar kelompok jarak jauh						
9.	Internet bisa membantu untuk berhubungan dengan teman kelompok					✓
10.	Handphone menghubungkan jarak jauh dengan via telepon			✓		
11.	Untuk berhubungan di internet harus memerlukan pulsa		✓			
12.	Siswa menggunakan handphone melihat akun sosialnya saat pelajaran sedang berlangsung			✓		
13.	Jejaring media sosial dapat digunakan oleh siswa manapun	✓				
14.	Siswa bisa berfoto materi di internet			✓		
15.	Siswa menyukai Media Sosial	✓				

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
A. Memudahkan Informasi		SS	SS L	KK	SR	TP
1.	Siswa dapat menggunakan Media Sosial dilingkungan rumah, sekolah dan masyarakat		✓			
2.	Google dapat membantu mencari mengenai materi pelajaran			✓		
3.	Manfaat tidak jejaring media sosial untuk materi pelajaran	✓				
4.	Media sosial Google bisa download materi pelajaran			✓		
5.	Facebook bisa membantu mengenai materi pelajaran					✓
6.	Menggunakan media sosial untuk mencari informasi saja		✓			
7.	Siswa diperbolehkan membawa handphone ke sekolah oleh guru					✓
8.	Media sosial dapat menghambat siswa dirumah				✓	
B. Aktivitas belajar kelompok jarak jauh						
9.	Internet bisa membantu untuk berhubungan dengan teman kelompok	✓				
10.	Handphone menghubungkan jarak jauh dengan via telepon		✓			
11.	Untuk berhubungan di internet harus memerlukan pulsa			✓		
12.	Siswa menggunakan handphone melihat akun sosialnya saat pelajaran sedang berlangsung					✓
13.	Jejaring media sosial dapat digunakan oleh siswa manapun			✓		
14.	Siswa bisa berfoto materi di internet	✓				
15.	Siswa menyukai Media Sosial	✓				

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Petunjuk mengerjakan angket

1. Angket terdiri atas 15 pernyataan. Berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai jawabanmu
3. Setiap jawaban kamu adalah benar semua jangan terpengaruh dengan jawaban teman kamu
4. Kerjakanlah semua nomor, hasil pengerjaan angket ini tidak berpengaruh pada nilai pembelajaran kamu
5. Selamat mengerjakan !

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

SS : Sangat Setuju

R : Ragu-ragu

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
		STS	TS	R	S	SS
1.	Saya selalu aktif mengikuti pembelajaran	✓				
2.	Saya bergurau dan bercerita dengan teman pada saat pembelajaran		✓			
3.	Saya bertanya jika ada materi yang belum saya pahami			✓		
4.	Saya membolos pada saat mata pelajaran yang tidak saya sukai	✓				
5.	Waktu senggang di luar jam sekolah saya manfaatkan untuk belajar melainkan bermain					✓
6.	Saya sering melamun di dalam kelas	✓				
7.	Saya belajar dan mengerjakan tugas saya sendiri				✓	
8.	Saya mudah menyerah menyelesaikan tugas atau PR yang diberikan Guru	✓				
9.	Saya belajar bersama dengan teman-teman untuk mengerjakan PR yang sulit	✓				
10.	Saya merasa senang jika orang tua saya menyuruh saya belajar			✓		
11.	Orang tua membimbing dan membantu saya jika ada materi yang belum saya mengerti					✓
12.	Orang tua menegur saya jika saya belajar sampai larut malam	✓				
13.	Orang tua melengkapi fasilitas belajar dengan nyaman					✓

14	Saya mengerjakan PR tepat waktu	✓			
15	Saya senang bekerja dan belajar pada pembelajaran ini		✓		

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
		STS	TS	R	S	SS
1.	Saya selalu aktif mengikuti pembelajaran		✓			
2.	Saya berguru dan berbantu dengan teman pada saat pembelajaran	✓				
3.	Saya bertanya jika ada materi yang belum saya pahami	✓				
4.	Saya membaca pada saat mata pelajaran yang tidak saya sukai				✓	
5.	Maka senggang di luar jam sekolah saya memanfaatkan untuk belajar membaca bermain	✓				
6.	Saya sering meminum di dalam kelas					✓
7.	Saya belajar dan mengerjakan tugas saya sendiri		✓			
8.	Saya mudah menyerah menyelesaikan tugas atau PR yang diberikan Guru	✓				
9.	Saya belajar bersama dengan teman-teman untuk mengerjakan PR yang sulit		✓			
10.	Saya merasa senang jika orang tua saya menyuruh saya belajar					✓
11.	Orang tua membimbing dan membantu saya jika ada materi yang belum saya mengerti	✓				
12.	Orang tua menegur saya jika saya belajar sampai larut malam	✓				
13.	Orang tua melengkapi fasilitas belajar dengan nyaman					✓

14.	Saya mengerjakan PR tepat waktu		✓		
15.	Saya senang bekerja dan belajar pada pembelajaran ini			✓	

LAMPIRAN 4.5

UJICoba VARIABEL Y

NO	BUTIR SOAL												BU
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	4	3	3	4	5	4	4	5	5	5	4	3	4
3	4	5	3	5	4	3	3	4	5	5	4	4	4
4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	4	3	3	4
5	5	5	3	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5
6	3	5	1	4	3	3	1	5	4	4	3	1	1
7	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3
8	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4
9	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
10	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4
11	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3
12	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	3
13	5	2	5	5	5	4	2	4	5	4	4	5	5
14	5	2	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4
15	5	5	5	5	5	4	1	4	4	5	4	5	5
16	5	3	5	4	4	3	3	4	5	4	4	5	4
17	4	2	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	2
18	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4
19	4	3	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4
20	5	1	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4
21	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4
22	5	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4
23	5	3	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4
24	5	4	4	5	5	5	4	3	3	5	3	3	3
25	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4
26	5	3	3	4	5	5	4	4	3	4	3	1	3
27	5	4	4	3	5	4	4	3	4	4	3	4	4
28	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4
29	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3
30	5	5	5	4	5	4	2	4	3	3	3	3	3
JUMLAH	139	111	120	128	136	126	113	126	126	134	119	120	112
r hitung	0.665	0.057	0.473	0.679	0.574	0.588	0.528	0.325	0.529	0.637	0.813	0.694	0.663
r tabel	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361
status	VALID	DROP	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	DROP	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID

BUTIR SOAL			JUMLAH
13	14	15	
5	5	5	71
4	4	5	62
4	4	4	61
4	4	4	59
5	4	4	69
1	4	5	47
3	3	3	50
4	4	4	65
4	5	5	71
4	5	4	65
3	3	3	51
3	4	4	64
5	5	4	64
4	4	4	59
5	4	5	66
4	4	5	62
2	3	3	57
4	4	5	71
4	4	4	62
4	4	4	62
4	4	5	65
4	3	4	61
4	4	4	65
3	4	5	61
4	4	4	57
3	3	3	53
4	3	3	57
4	4	5	71
3	4	4	68
3	4	2	55
112	118	123	
0.663	0.606	0.564	
0.361	0.361	0.361	
VALID	VALID	VALID	

LAMPIRAN 4.6

UJICOBA VARIABEL X

NO	BUTIR SOAL												BU
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	5	4	4	4	4	4	5	5	4	3	4	5	3
3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	5	4
4	5	3	4	3	3	3	4	4	4	4	5	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5
6	5	4	4	4	3	4	4	4	2	3	3	4	2
7	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
8	5	5	5	5	4	5	5	3	4	5	5	4	4
9	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5
10	5	5	4	5	4	5	5	3	3	3	5	5	3
11	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	5	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	5	3
13	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
14	5	4	3	3	1	2	2	2	2	2	3	4	1
15	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4
16	5	4	5	5	3	3	3	5	3	3	4	5	3
17	5	4	5	4	3	3	3	4	3	3	3	4	2
18	5	4	4	4	4	4	4	5	3	3	5	4	4
19	5	5	4	5	3	4	4	4	2	3	4	4	3
20	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4	5	3	3
21	4	5	4	5	5	4	4	4	3	5	5	5	5
22	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	3
23	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
24	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	4
25	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3
27	5	5	4	4	3	4	4	3	3	4	4	5	4
28	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4
29	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3
30	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4
JUMLAH	142	131	128	127	111	122	125	104	109	128	132	105	122
r hitung	0.433	0.678	0.766	0.768	0.883	0.784	0.841	0.535	0.652	0.874	0.690	0.713	0.456
r tabel	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361
status	VALID												

BUTIR SOAL			JUMLAH
13	14	15	
5	5	5	75
5	4	5	64
4	5	4	59
4	4	4	59
4	5	4	70
3	4	5	54
5	3	4	49
4	4	4	67
5	5	5	71
4	5	5	66
3	3	3	47
3	4	5	56
4	4	4	51
4	4	4	44
4	4	4	65
4	5	4	61
2	4	5	54
5	4	4	62
4	4	4	58
5	5	5	63
5	5	4	68
4	4	5	68
4	5	4	65
5	5	3	69
4	5	2	60
3	4	4	56
4	4	3	59
5	5	5	72
3	5	5	69
4	4	4	62
122	131	126	
0.456	0.700	0.284	
0.361	0.361	0.361	
VALID	VALID	DROP	

LAMPIRAN 4.7

PERHITUNGAN RELIABILITAS VARIABEL Y

No Resp	NO BUTIR													TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
2	4	3	4	5	4	4	5	5	4	3	4	4	5	54
3	4	3	5	4	3	3	5	5	4	4	4	4	4	52
4	4	3	4	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	50
5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	60
6	3	1	4	3	3	1	4	4	3	1	1	4	5	37
7	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	43
8	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	56
9	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	61
10	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	56
11	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	44
12	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4	55
13	5	5	5	5	4	2	5	4	4	5	5	5	4	58
14	5	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	53
15	5	5	5	5	4	1	4	5	4	5	5	4	5	57
16	5	5	4	4	3	3	5	4	4	5	4	4	5	55
17	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	2	3	3	50
18	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	62
19	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	55
20	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	56
21	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	57
22	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	51
23	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	58
24	5	4	5	5	5	4	3	5	3	3	3	4	5	54
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
26	5	3	4	5	5	4	3	4	3	1	3	3	3	46
27	5	4	3	5	4	4	4	4	3	4	4	3	3	50
28	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	61
29	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	60
30	5	5	4	5	4	2	3	3	3	3	3	4	2	46
Var Btr	0.378	0.966	0.409	0.395	0.510	1.289	0.372	0.395	0.447	1.103		0.340	0.645	7.251
Var Skt	38.717													

$$k = 13$$

$$\sum v_i^2 = 7.25$$

$$\sum v_t^2 = 38.72$$

$$k-1 = 12$$

$$\sum v_i^2 / \sum v_t^2 = 0.19$$

$$-(\sum v_i^2 / \sum v_t^2) = 0.81$$

$$K/(k-1) = 1.08$$

$$\alpha = 0.88$$

Hasil= RELIABEL

LAMPIRAN 4.8

PERHITUNGAN RELIABILITAS VARIABEL X

No Resp	NO BUTIR														TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70
2	5	4	4	4	4	5	5	4	3	4	5	3	5	4	59
3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	5	4	4	5	55
4	5	3	4	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	55
5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	4	5	66
6	5	4	4	4	3	4	4	2	3	3	4	2	3	4	49
7	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	45
8	5	5	5	5	4	5	5	3	4	5	5	4	4	4	63
9	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	66
10	5	5	4	5	4	5	5	3	3	5	5	3	4	5	61
11	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44
12	5	4	4	4	3	3	3	3	3	4	5	3	3	4	51
13	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	47
14	5	4	3	3	1	2	2	2	2	3	4	1	4	4	40
15	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	61
16	5	4	5	5	3	3	5	3	3	4	5	3	4	5	57
17	5	4	5	4	3	3	4	3	3	3	4	2	2	4	49
18	5	4	4	4	4	4	5	3	3	5	4	4	5	4	58
19	5	5	4	5	3	4	4	2	3	4	4	3	4	4	54
20	5	4	5	4	4	4	4	3	4	5	3	3	5	5	58
21	4	5	4	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	64
22	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	3	4	4	63
23	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	61
24	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	4	5	5	66
25	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	58
26	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	52
27	5	5	4	4	3	4	3	3	4	4	5	4	4	4	56
28	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	67
29	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	3	5	64
30	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	58
Var Btr	0.271	0.378	0.478	0.599	0.838	0.685	0.695	0.740	0.516	0.616	0.524	0.879	0.616	0.378	8.215
Var Skt	56.737														

$$k = 14$$

$$\sum v_i^2 = 8.21$$

$$\sum v_t^2 = 56.74$$

$$k-1 = 13$$

$$\sum v_i^2 / \sum v_t^2 = 0.14$$

$$-(\sum v_i^2 / \sum v_t^2) = 0.86$$

$$K/(k-1) = 1.08$$

$$\alpha = 0.92$$

Hasil= RELIABEL

LAMPIRAN 4.1

DESKRIPSI DATA

NO	Y	X
1	65	70
2	54	59
3	52	55
4	50	55
5	60	66
6	37	49
7	43	45
8	56	63
9	61	66
10	56	61
11	44	44
12	55	51
13	58	47
14	53	40
15	57	61
16	55	57
17	50	49
18	62	58
19	55	54
20	56	58
21	57	64
22	51	63
23	58	61
24	54	66
25	52	58
26	46	52
27	50	56
28	61	67
29	60	64
30	46	58
Σ	1614	1717
Rata2	53.80	57.23
Median	55	58
Modus	50	58
Stdev	6.22	7.53
Varians	38.72	56.74
MAX	65	70
MIN	37	40
RENTANG	28	30

LAMPIRAN 4.2

PERHITUNGAN NORMALITAS VARIABEL Y

No Urut	No Resp	Xi	rt	Xi-rt	sd	Zi	F(zi)	S(zi)	F(zi) - S(zi)
1	6	37	53.80	-16.80	6.22	-2.70	0.00	0.03	-0.03
2	7	43	53.80	-10.80	6.22	-1.74	0.04	0.07	-0.03
3	11	44	53.80	-9.80	6.22	-1.57	0.06	0.10	-0.04
4	26	46	53.80	-7.80	6.22	-1.25	0.11	0.13	-0.03
5	30	46	53.80	-7.80	6.22	-1.25	0.11	0.17	-0.06
6	4	50	53.80	-3.80	6.22	-0.61	0.27	0.20	0.07
7	17	50	53.80	-3.80	6.22	-0.61	0.27	0.23	0.04
8	27	50	53.80	-3.80	6.22	-0.61	0.27	0.27	0.00
9	22	51	53.80	-2.80	6.22	-0.45	0.33	0.30	0.03
10	3	52	53.80	-1.80	6.22	-0.29	0.39	0.33	0.05
11	25	52	53.80	-1.80	6.22	-0.29	0.39	0.37	0.02
12	14	53	53.80	-0.80	6.22	-0.13	0.45	0.40	0.05
13	2	54	53.80	0.20	6.22	0.03	0.51	0.43	0.08
14	24	54	53.80	0.20	6.22	0.03	0.51	0.47	0.05
15	12	55	53.80	1.20	6.22	0.19	0.58	0.50	0.08
16	16	55	53.80	1.20	6.22	0.19	0.58	0.53	0.04
17	19	55	53.80	1.20	6.22	0.19	0.58	0.57	0.01
18	8	56	53.80	2.20	6.22	0.35	0.64	0.60	0.04
19	10	56	53.80	2.20	6.22	0.35	0.64	0.63	0.00
20	20	56	53.80	2.20	6.22	0.35	0.64	0.67	-0.03
21	15	57	53.80	3.20	6.22	0.51	0.70	0.70	0.00
22	21	57	53.80	3.20	6.22	0.51	0.70	0.73	-0.04
23	13	58	53.80	4.20	6.22	0.67	0.75	0.77	-0.02
24	23	58	53.80	4.20	6.22	0.67	0.75	0.80	-0.05
25	5	60	53.80	6.20	6.22	1.00	0.84	0.83	0.01
26	29	60	53.80	6.20	6.22	1.00	0.84	0.87	-0.03
27	9	61	53.80	7.20	6.22	1.16	0.88	0.90	-0.02
28	28	61	53.80	7.20	6.22	1.16	0.88	0.93	-0.06
29	18	62	53.80	8.20	6.22	1.32	0.91	0.97	-0.06
30	1	65	53.80	11.20	6.22	1.80	0.96	1.00	-0.04

L hitung= 0.08

L tabel= 0.16

Nilai tabel= 0.886

n= 30

\sqrt{n} = 5.477

Hasil= NORMAL

LAMPIRAN 4.3

PERHITUNGAN NORMALITAS VARIABEL X

No Urut	No Resp	Xi	rt	Xi-rt	sd	Zi	F(zi)	S(zi)	F(zi) - S(zi)
1	14	40	57.23	-17.23	7.53	-2.29	0.01	0.03	-0.02
2	11	44	57.23	-13.23	7.53	-1.76	0.04	0.07	-0.03
3	7	45	57.23	-12.23	7.53	-1.62	0.05	0.10	-0.05
4	13	47	57.23	-10.23	7.53	-1.36	0.09	0.13	-0.05
5	6	49	57.23	-8.23	7.53	-1.09	0.14	0.17	-0.03
6	17	49	57.23	-8.23	7.53	-1.09	0.14	0.20	-0.06
7	12	51	57.23	-6.23	7.53	-0.83	0.20	0.23	-0.03
8	26	52	57.23	-5.23	7.53	-0.69	0.24	0.27	-0.02
9	19	54	57.23	-3.23	7.53	-0.43	0.33	0.30	0.03
10	3	55	57.23	-2.23	7.53	-0.30	0.38	0.33	0.05
11	4	55	57.23	-2.23	7.53	-0.30	0.38	0.37	0.02
12	27	56	57.23	-1.23	7.53	-0.16	0.43	0.40	0.03
13	16	57	57.23	-0.23	7.53	-0.03	0.49	0.43	0.05
14	18	58	57.23	0.77	7.53	0.10	0.54	0.47	0.07
15	20	58	57.23	0.77	7.53	0.10	0.54	0.50	0.04
16	25	58	57.23	0.77	7.53	0.10	0.54	0.53	0.01
17	30	58	57.23	0.77	7.53	0.10	0.54	0.57	-0.03
18	2	59	57.23	1.77	7.53	0.23	0.59	0.60	-0.01
19	10	61	57.23	3.77	7.53	0.50	0.69	0.63	0.06
20	15	61	57.23	3.77	7.53	0.50	0.69	0.67	0.02
21	23	61	57.23	3.77	7.53	0.50	0.69	0.70	-0.01
22	8	63	57.23	5.77	7.53	0.77	0.78	0.73	0.04
23	22	63	57.23	5.77	7.53	0.77	0.78	0.77	0.01
24	21	64	57.23	6.77	7.53	0.90	0.82	0.80	0.02
25	29	64	57.23	6.77	7.53	0.90	0.82	0.83	-0.02
26	5	66	57.23	8.77	7.53	1.16	0.88	0.87	0.01
27	9	66	57.23	8.77	7.53	1.16	0.88	0.90	-0.02
28	24	66	57.23	8.77	7.53	1.16	0.88	0.93	-0.06
29	28	67	57.23	9.77	7.53	1.30	0.90	0.97	-0.06
30	1	70	57.23	12.77	7.53	1.69	0.95	1.00	-0.05

L hitung= 0.07
L tabel= 0.16
Nilai tabel= 0.886
n= 30
 $\sqrt{n}= 5.477$
Hasil= NORMAL

LAMPIRAN 4.4

PERHITUNGAN HOMOGENITAS

NO	Y₁	Y₂	F hitung	1.47
S_i²	38.72	56.74	F tabel	1.85
n	30	30	Hasil	HOMOGEN

LAMPIRAN 4.9

UJI HIPOTESIS PRODUCT MOMENT PEARSON

NO	Y	X	Y ²	X ²	YX
1	65	70	4225	4900	4550
2	54	59	2916	3481	3186
3	52	55	2704	3025	2860
4	50	55	2500	3025	2750
5	60	66	3600	4356	3960
6	37	49	1369	2401	1813
7	43	45	1849	2025	1935
8	56	63	3136	3969	3528
9	61	66	3721	4356	4026
10	56	61	3136	3721	3416
11	44	44	1936	1936	1936
12	55	51	3025	2601	2805
13	58	47	3364	2209	2726
14	53	40	2809	1600	2120
15	57	61	3249	3721	3477
16	55	57	3025	3249	3135
17	50	49	2500	2401	2450
18	62	58	3844	3364	3596
19	55	54	3025	2916	2970
20	56	58	3136	3364	3248
21	57	64	3249	4096	3648
22	51	63	2601	3969	3213
23	58	61	3364	3721	3538
24	54	66	2916	4356	3564
25	52	58	2704	3364	3016
26	46	52	2116	2704	2392
27	50	56	2500	3136	2800
28	61	67	3721	4489	4087
29	60	64	3600	4096	3840
30	46	58	2116	3364	2668
JMLH	1614	1717	87956	99915	93253

LAMPIRAN 4.9

UJI HIPOTESIS PRODUCT MOMENT PEARSON

Dik:

$$\begin{aligned}
 n &= 30 \\
 \sum YX &= 93253 \\
 \sum Y &= 1614 \\
 \sum X &= 1717 \\
 \sum Y^2 &= 87956 \\
 \sum X^2 &= 99915 \\
 (\sum Y)^2 &= 2604996 \\
 (\sum X)^2 &= 2948089 \\
 n &= 30 \\
 (n)(\sum YX) &= 2797590 \\
 (\sum Y)(\sum X) &= 2771238 \\
 (n)(\sum YX) - (\sum Y)(\sum X) &= 26352 \\
 n\sum Y^2 &= 2638680 \\
 n\sum Y^2 - (\sum Y)^2 &= 33684 \\
 n\sum X^2 &= 2997450 \\
 n\sum X^2 - (\sum X)^2 &= 49361 \\
 \{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\} &= 1662675924 \\
 \sqrt{\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\}} &= 40775.92334 \\
 r_{it} &= \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 r &= 0.646 \\
 R &= 0.418 \\
 t_h &= 4.481 \\
 t_t &= 2.048 \\
 \text{Hasil} &= \text{SIGNIFIKAN}
 \end{aligned}$$

LAMPIRAN 4.10

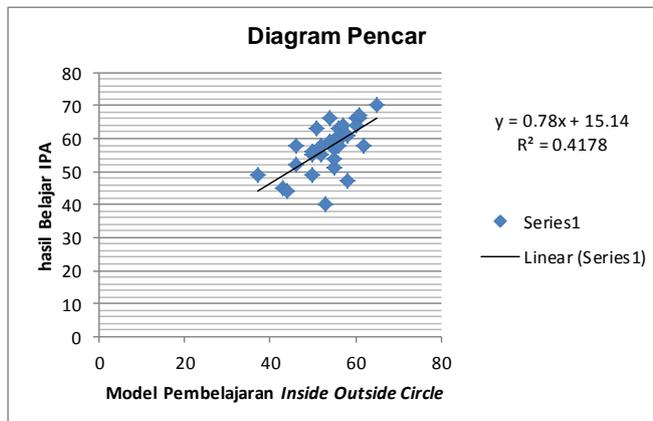
UJI HIPOTESIS REGRESI LINEAR SEDERHANA

NO	Y	X	Y ²	X ²	YX
1	65	70	4225	4900	4550
2	54	59	2916	3481	3186
3	52	55	2704	3025	2860
4	50	55	2500	3025	2750
5	60	66	3600	4356	3960
6	37	49	1369	2401	1813
7	43	45	1849	2025	1935
8	56	63	3136	3969	3528
9	61	66	3721	4356	4026
10	56	61	3136	3721	3416
11	44	44	1936	1936	1936
12	55	51	3025	2601	2805
13	58	47	3364	2209	2726
14	53	40	2809	1600	2120
15	57	61	3249	3721	3477
16	55	57	3025	3249	3135
17	50	49	2500	2401	2450
18	62	58	3844	3364	3596
19	55	54	3025	2916	2970
20	56	58	3136	3364	3248
21	57	64	3249	4096	3648
22	51	63	2601	3969	3213
23	58	61	3364	3721	3538
24	54	66	2916	4356	3564
25	52	58	2704	3364	3016
26	46	52	2116	2704	2392
27	50	56	2500	3136	2800
28	61	67	3721	4489	4087
29	60	64	3600	4096	3840
30	46	58	2116	3364	2668
JMLH	1614	1717	87956	99915	93253

LAMPIRAN 4.10

UJI HIPOTESIS REGRESI LINEAR SEDERHANA

$n = 30$	$JK(T) = 99915.00$
$\sum YX = 93253$	$JK(a) = 98269.63$
$\sum Y = 1614$	$JK(b/a) = 687.20$
$\sum X = 1717$	$JK(S) = 958.17$
$\sum Y^2 = 87956$	$JK(G) = 211.33$
$(\sum Y)^2 = 2604996$	$JK(TC) = 746.83$
$(\sum Y)(\sum X) = 2771238$	$RJK(a) = 98269.63$
$\{(\sum Y)(\sum X)\}/n = 92375$	$RJK(b/a) = 687.20$
$(\sum YX) - \{(\sum Y)(\sum X)\}/n = 878$	$RJK(S) = 34.22$
$(\sum Y)^2/n = 86833$	$RJK(TC) = 49.79$
1123	$RJK(G) = 16.26$
$[(\sum YX) - \{(\sum Y)(\sum X)\}/n] : [(\sum Y^2) - (\sum Y)^2/n] = 0.78$	Signifikasi Uji F = 20.08
$\beta = 0.78$	$F_t(dk=1/28, \alpha=1\%) = 7.64$
$Rt^2 Y_1 = 54$	$F_t(dk=1/28, \alpha=5\%) = 4.20$
$Rt^2 Y_2 = 57$	Status =
$\beta Rt^2 Y_1 = 42$	Linearitas Uji F =
$\alpha = (Rt^2 Y_2) - (\beta Rt^2 Y_1) = 15.14$	$F_t(dk=15/13, \alpha=5\%)$
	Status =



PERHITUNGAN JKG

NO	Y	N	X	$\sum X$	X^2	$\sum X^2$	$(\sum X)^2/N_i$	$\sum X^2 - \{(\sum X)^2/N_i\}$
1	37	1	49	49	2401	2401	2401.00	0.00
2	43	1	45	45	2025	2025	2025.00	0.00
3	44	1	44	44	1936	1936	1936.00	0.00
4	46	2	52	110	2704	6068	6050.00	18.00
	46		58		3364			
5	50	3	55	160	3025	8562	8533.33	28.67
	50		49		2401			
	50		56		3136			
6	51	1	63	63	3969	3969	3969.00	0.00
7	52	2	55	113	3025	6389	6384.50	4.50
	52		58		3364			
8	53	1	40	40	1600	1600	1600.00	0.00
9	54	2	59	125	3481	7837	7812.50	24.50
	54		66		4356			
10	55	3	51	162	2601	8766	8748.00	18.00
	55		57		3249			
	55		54		2916			
11	56	3	63	182	3969	11054	11041.33	12.67
	56		61		3721			
	56		58		3364			
12	57	2	61	125	3721	7817	7812.50	4.50
	57		64		4096			
13	58	2	47	108	2209	5930	5832.00	98.00
	58		61		3721			
14	60	2	66	130	4356	8452	8450.00	2.00
	60		64		4096			
15	61	2	66	133	4356	8845	8844.50	0.50
	61		67		4489			
16	62	1	58	58	3364	3364	3364.00	0.00
17	65	1	70	70	4900	4900	4900.00	0.00
\sum	1614	30	1717	1717	99915	99915	99703.67	211.33

TABEL ANAVA

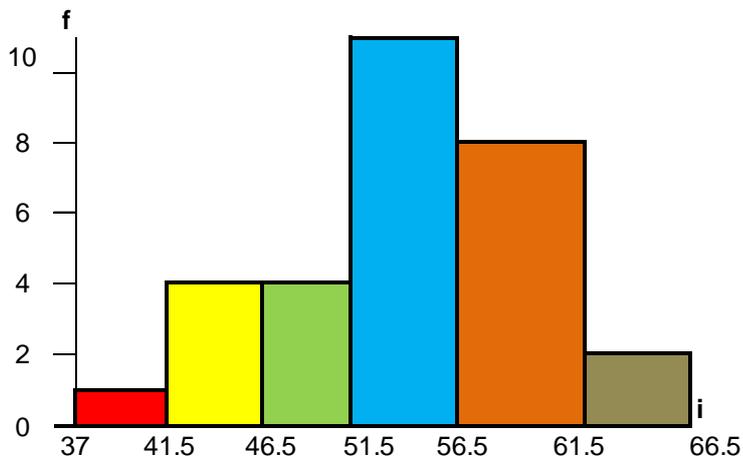
SUMBER VARIANS	dk	JK	RJK	UJI F		
				F hitung	F tabel	
					0.05	0.01
Total	n	JK(T)	-			
Koefisien a	1	JK(a)	RJK(a)			
Regresi (b/a)	1	JK(b/a)	RJK(b/a)= S_{reg}^2	$S_{reg}^2 : S_{sisa}^2$	F _(0.05)	F _(0.01)
Sisa	n-2	JK(S)	RJK(S)= S_{sisa}^2			
Tuna Cocok	k-2	JK(TC)	RJK(TC)= S_{TC}^2	$S_{TC}^2 : S_G^2$	F _(0.05)	
Galat	n-k	JK(G)	RJK(G)= S_G^2			

SUMBER VARIANS	dk	JK	RJK	UJI F		
				F hitung	F tabel	
					0.05	0.01
Total	30	99915.00	-			
Koefisien a	1	98269.63	98269.63			
Regresi (b/a)	1	687.20	687.20	20.08	4.20	7.64
Sisa	28	958.17	34.22			
Tuna Cocok	15	746.83	49.79	0.00	0.00	
Galat	13	211.33	16.26			

**TABEL DISTRIBUSI FREKUENSI DAN HISTOGRAM
VARIABEL Y**

NO	INTERVAL	f	f Rel	f Kum
1	37 - 41	1	3	3
2	42 - 46	4	13	17
3	47 - 51	4	13	30
4	52 - 56	11	37	67
5	57 - 61	8	27	93
6	62 - 66	2	7	100
JUMLAH		30	100	

MAX= 65
MIN= 37
RENTANG= 28
BANYAK KELAS= 5.87
PANJANG KELAS= 4.77

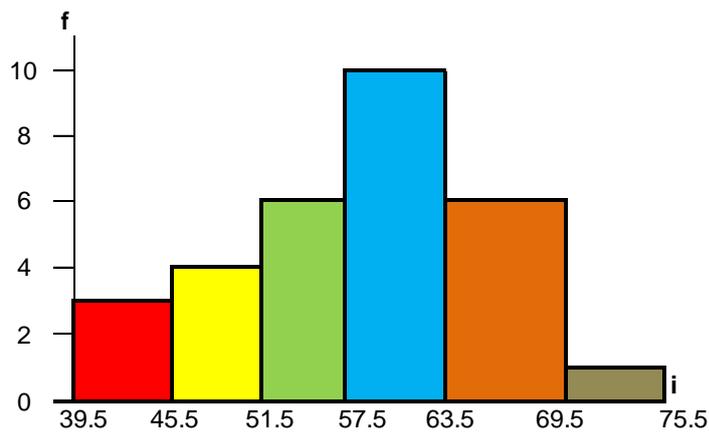


37
43
44
46
46
50
50
50
51
52
52
53
54
54
55
55
55
56
56
56
57
57
58
58
60
60
61
61
62
65

**TABEL DISTRIBUSI FREKUENSI DAN HISTOGRAM
VARIABEL X**

NO	INTERVAL	f	f Rel	Kum
1	40 - 45	3	10	10
2	46 - 51	4	13	23
3	52 - 57	6	20	43
4	58 - 63	10	33	77
5	64 - 69	6	20	97
6	70 - 75	1	3	100
JUMLAH		30	100	

MAX= 70
MIN= 40
RENTANG= 30
BANYAK KELAS= 5.87
PANJANG KELAS= 5.11



40
44
45
47
49
49
51
52
54
55
55
56
57
58
58
58
58
59
61
61
61
63
63
64
64
66
66
66
67
70



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jl. KH. Ahmad Dahlan Cirendeu - Ciputat, 15419. Telp. 7442028 Fax. 7442330
Website: <http://www.fipumj.ac.id> Email: fip_umj@yahoo.co.id

KARTU MENYAKSIKAN UJIAN SKRIPSI

Nama : Siti Hafsdah
NIM : 2012820183
Prodi : Pgsd

No.	Hari/Tanggal	Nama Peserta Ujian	Judul Skripsi	Paraf Ketua Sidang
1	Selasa, 23/6/15	Norriah Alfiani	Hubungan antara pola asuh demokratis orang tua dengan perilaku belajar siswa	
2	Selasa, 23/6/15	Munung Nurhayati	Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe STAD Terhadap Prestasi Belajar Siswa	
3	Selasa, 23/6/15	Vivian Apriza	Hubungan kegiatan Ekstrakurikuler Taekwondo dengan kecerdasan emotional	
4	Selasa, 23/6/15	Riska Nur Afiana	Hubungan antara kegiatan Ekstrakurikuler Hizbul Wathan dengan disiplin siswa di SD Muhammadiyah 12 Pamulang	
5	Sabtu, 15 agustus 2015	Abdul Rosid	Pengaruh media cetak terhadap kemampuan menulis karangan deskripsi siswa kelas X	
6	Sabtu, 15 agustus 2015	Muhamad Jadhari	Pengaruh pola didik orangtua terhadap karakter anak usia 10-11 tahun	
7	Sabtu, 15 agustus 2015	Noviyana	Pengaruh media sosial facebook terhadap minat belajar siswa	
8	Sabtu, 15 agustus 2015	Winda Habi	Pengaruh komunikasi keluarga terhadap perkembangan bahasa anak	
9	Sabtu, 15 agustus 2015	Revy Nur Amelia	Pengaruh perhatian orangtua terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SD	
10	Sabtu, 15 agustus 2015	Wanti Ramdani	Hubungan kecerdasan Emosional dengan kedisiplinan siswa kelas IV SDN Bojong Rawa lumbu x Bekasi.	

Mengetahui,

Ks. Prodi,

(Sri Imawati M.Pd)

23/6/15



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama / No.Pokok : Siti Hafisah / 2012820183
Masa Bimbingan : 6 DESEMBER 2017- 5 MEI 2018
Program Studi : PGSD
Judul Skripsi : Pengaruh Media Sosial terhadap Motivasi Belajar Siswa
Pembimbing : Khaerunnisa, M.Pd

No	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
4.	6/12	Acc Bab I-III Silakan funun kelapangan	 B
5.	20/1	Penbaiti bab IV tabel Penghitungan statistik & letakan di lampiran	B'
6.		Bab. IV dan V	B.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama / No. Pokok Mahasiswa : SITI HAFSAH / 2012820183
Masa Bimbingan : 11 Desember 2015 – 11 Juni 2016
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh ~~Media Sosial~~ terhadap Motivasi Belajar Siswa
Pembimbing : Khaerunnisa, M.Pd

NO	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1.	8/4	Blackberry tidak terlalu sempit. Ubah Judul Media sosial (umum)	KS -
2.	27/4 17	Bab II Perbanyak teori tentang media ^{sosial} & peragaman kerangka berpikir + buat bagan KB.	KS -
3.	20/10 17	Bab I dan II Perbaiki sesuai catatan	KS -



PEMERINTAH KOTA BEKASI

DINAS PENDIDIKAN

UNIT PELAKSANA TEKNIS DINAS PEMBINAAN SEKOLAH DASAR

SDN AREN JAYA III

Jl. Puskesmas No.20 Rt.001/022 Kel.Aren Jaya Kec.Bekasi Timur Kode Pos : 17111

Email : www.sdnarenjaya3@yahoo.com

No : 800 / 031 / SDN.AJ.III
Lampiran : -
Hal : Pemberitahuan

Kepada
Yth.Bapak/Ibu Kepala
Universitas Muhammadiyah
Fakultas Ilmu Pendidikan

di
Tempat

Dengan Hormat,

Bersama ini Saya Kepala Sekolah SDN Aren Jaya III menyampaikan bahwa, atas nama :

Nama : Siti Hafsa
Nomor Pokok : 2012820183
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah melaksanakan tugas penelitian di SDN Aren Jaya III dengan Baik .
Demikian Pemberitahuan ini di buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya dan atas perhatiannya Saya ucapkan terima kasih



12 Desember 2017
Kepala Sekolah

ROJALI, S.Pd.M.M
NIP.19710207 199721 2 001

Lampiran 19

Dokumentasi Penelitian

1. Siswa sedang mendengarkan peneliti sebelum mengerjakan Angket



2. Ketika peneliti membagikan Angket



3. Siswa sedang mengerjakan Angket



4. Suasana dalam ruangan kelas 5A



Lampiran 20

Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jln. KH. Ahmad Dahlan Cireundeu - Ciputat, 15419 Telp. (021) 7442028 Fax. (021) 7442330
Website : www.fipumj.ac.id, Email:fip_umj@yahoo.co.id

Nomor : 077/F.8-UMJ/XII/2017
Lamp : -
Perihal : Permohonan Penelitian

5 Desember 2017

Kepada Yth.,
Bapak/Ibu
SDN Aren Jaya 03
di-
Bekasi Timur

Assalamu'alaikum wr. wb.

Semoga Allah SWT melindungi dan memberi keberkahan kepada kita semua dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Bersama ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa/i kami, atas nama :

Nama	: Siti Hafisah
Nomor Pokok	: 2012820183
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

saat ini sedang melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir (skripsi) dengan judul " Pengaruh Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Siswa ".Sehubungan dengan hal di atas, kami mohon agar kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa/i tersebut untuk mengadakan penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Wabillahitaufiq walhidayah
Wassalamu'alaikum wr.wb.



D. Swan, SE, M.Si

Keterangan:
1. Untuk sekolah ybs.
2. Copy untuk arsip pribadi sebagai lampiran di skripsi

Lampiran 21

Surat Keterangan Setelah Penelitian

**PEMERINTAH KOTA BEKASI**
DINAS PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA TEKNIS DINAS PEMBINAAN SEKOLAH DASAR
SDN AREN JAYA III
Jl. Puskesmas No.20 Rt.001/022 Kel.Aren Jaya Kcc.Bekasi Timur Kode Pos : 17111
Email : www.sdnarenjaya3@yahoo.com

No : 800 / 031 / SDN.AJ.III
Lampiran : -
Hal : Pemberitahuan

Kepada
Yth.Bapak/Ibu Kepala
Universitas Muhammadiyah
Fakultas Ilmu Pendidikan

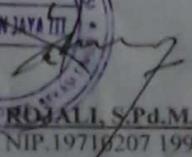
di
Tempat

Dengan Hormat,

Bersama ini Saya Kepala Sekolah SDN Aren Jaya III menyampaikan bahwa, atas nama :

Nama : Siti Hafisah
Nomor Pokok : 2012820183
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah melaksanakan tugas penelitian di SDN Aren Jaya III dengan Baik .
Demikian Pemberitahuan ini di buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya dan atas perhatiannya Saya ucapkan terima kasih

12 Desember 2017
Kepala Sekolah

RUJALI, S.Pd.M.M
NIP.19710207 199721 2 001



Lampiran 22

Kartu Bimbingan Skripsi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama / No. Pokok Mahasiswa : SITI HAFSAH / 2012820183
 Masa Bimbingan : 11 Desember 2015 – 11 Juni 2016
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh ~~Media Sosial~~ terhadap Motivasi Belajar Siswa
 Pembimbing : Khaerunnisa, M.Pd

NO	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1.	8/4	Blackberry tidak terlalu sempit. Ubah Judul Media sosial (umum)	KS -
2.	27/4 17	Bab II Perbanyak teori tentang media ^{social} & pertajam kerangka berpikir + buat bagan KB.	KS -
3.	20/10 19	Bab I dan II, Perbaiki sesuai catatan	KS -

NO	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING

Mengetahui :
Ketua Program Studi



.....
Azwi Al Bahij

Pembimbing,



Khaerunnisa, M.Pd



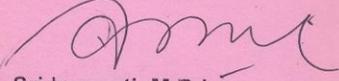
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama / No.Pokok : Siti Hafsa / 2012820183
Masa Bimbingan : 6 DESEMBER 2017- 5 MEI 2018
Program Studi : PGSD
Judul Skripsi : Pengaruh Media Sosial terhadap Motivasi Belajar Siswa
Pembimbing : Khaerunnisa, M.Pd

No	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
4.	6/12	Acc Bab I - III Silakan lanjut ke lampiran	KS
5.	20/1	Pembacaan bab IV tabel Penghitungan statistik silakan di lampiran	KS
6.	26/1	Bab. IV dan V	KS
7.	27/1	Uji Referensi	KS
8.	9/2	Acc & day skripsi	KS

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing

Mengetahui :
Ketua Program Studi


Dr. Sri Imawati, M.Pd.

Pembimbing


Khaerunnisa, M.Pd

Lampiran 23

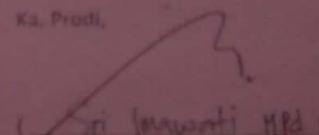
Kartu Menyaksikan Ujian Skripsi


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Jl. K.H. Ahmad Dahlan Cirebon - Ciputat, 15419, Telp. 7442028 Fax. 7442350
 Website: <http://www.fkipm.uj.ac.id> Email: fp_ump@yahoo.co.id

KARTU MENYAKSIKAN UJIAN SKRIPSI

Nama : Siti Hafisah
 NIM : 2012820183
 Prodi : Psid

No.	Hari/Tanggal	Nama Peserta Ujian	Judul Skripsi	Paraf Ketua Sidang
1	Selasa, 24/10	Mariah Alfiani	Hubungan antara pola asuh dominan orang tua dengan perilaku belajar siswa	
2	Selasa, 24/10	Nurung Mulyanti	Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe STAD Terhadap Predisposisi Belajar Siswa	
3	Selasa, 24/10	Vivian Apria	Hubungan kegiatan Ekstrakurikuler Taekwondo dengan kecerdasan emosional	
4	Selasa, 24/10	Rita Nur Afirra	Hubungan antara kegiatan Ekstrakurikuler Hobi Wushu dengan disiplin siswa di SD Muhammadiyah 12 Pancalang	
5	Sabtu, 15 Agustus 2015	Abdul Rosid	Pengaruh media cetak terhadap kemampuan menulis karangan deskriptif siswa kelas X	
6	Sabtu, 15 Agustus 2015	Muhammad Jadari	Pengaruh pola didik orangtua terhadap karakter anak usia 10-11 tahun	
7	Sabtu, 15 Agustus 2015	Noviyana	Pengaruh Media Sosial facebook terhadap minat belajar siswa	
8	Sabtu, 15 Agustus 2015	Winda Habi	Pengaruh komunikasi keluarga terhadap perkembangan bahasa anak	
9	Sabtu, 15 Agustus 2015	Revy Nur Andia	Pengaruh perhatian orangtua terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SD	
10	Sabtu, 15 Agustus 2015	Wani Ravelani	Hubungan kecerdasan emosional dengan kepatuhan siswa kelas IV SDN Boyong Rawalumbu X Bekasi	

Mengetahui,
 Ka. Prodi,

 (Sri Mawanti M.Pd.)

Lampiran 24

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Siti Hafsah

Tempat,Tanggal Lahir : Muara Jawa, 14 Juli 1993

Jenis kelamin : Perempuan

Jabatan : Mahasiswi

Alamat rumah : Jln.Patriot Raya No.03 RT 004 RW 022
Kel.Aren Jaya, Bekasi Timur

Telepon/Hp : 082125923827

Riwayat Pendidikan :

1. SDS Cokroaminoto Kabupaten Kutai Kartanegara
2. SMP Negeri Kabupaten Kutai Kartanegara
3. SMA Negeri Kabupaten Kutai Kartanegara
4. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta

Jakarta, Agustus 2018

Penulis