**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

1. **Deskripsi Media Sosial**
2. **Pengertian Media Sosial**

Media sosial atau*social media* merupakan sarana percakapan yang terjadi di internet dan ditopang oleh alat berupa aplikasi atau *software*. Media sosialmemiliki sifat yanglebih interaktif apabila dibandingkan dengan bentuk media tradisionalseperti radio maupun televisi. Melalui media sosial, kita dapat secaralangsung berinteraksi dengan orang lain, baik melalui komentar dalammedia sosial maupun dengan sekedar memberikan tanda *like* pada setiappostingan seseorang.Beberapa media sosialatau *social media*yang populer sekarang ini antara lain: *Blog, Twitter, Facebook, Wikipedia,* dan *YouTube.* Perkembangan media sosialdalam beberapa tahun belakangan ini telah menujukkan grafik peningkatan yang signifikan.

Chris Garrett berpendapatbahwa media sosialadalahalat, jasa, dankomunikasi yang memfasilitasihubunganantara orang satudengan yang lain sertamemilikikepentinganatauketertarikan yang sama.[[1]](#footnote-2)SedangkanmenurutAndreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikanmedia sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis *internet* yangdibangun di atas dasar ideology dan

Dan teknologi web 2.0 dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content.*[[2]](#footnote-3)

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media sosial atau *social media* adalah situs web yang berfungsi sebagai forum *online* atau sarana interaksi sosial, pergaulan, pertemanan serta sebagai sarana berbagi atau bertukar informasi, saling komentar dan lain sebagainya.

1. **Penggunaan Media Sosial**

Media sosial merupakan “media yang memungkinkan penggunanya untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi berbagi informasi maupun menjalin kerja sama”.[[3]](#footnote-4)Menurut Sexena dalam Nasrullah menyatakan bahwa :

Media sosial memungkinkan anggotanya untuk berinteraksi satu sama lain. Interaksi terjadi tidak hanya pada pesan teks, tetapi juga termasuk foto dan video yang mungkin menarik perhatian pengguna lain. Semua *posting* (publikasi) merupakan *real time*, memungkinkan anggota untuk berbagi informasi seperti apa yang sedang terjadi.[[4]](#footnote-5)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “penggunaan” berarti proses, caraatau perbuatan menggunakan sesuatu.[[5]](#footnote-6)Dengan demikian penggunaan media sosial adalah perbuatan menggunakan atau memanfaatkan media sosial untuk kehidupan pribadi atau bermasyarakat yang di dasari rasa senang dengan kegiatan yang dilakukan tersebut.Menurut Arif Rahmadi ada lima tipe pengguna sosial media yaitu :

1. Tipe Umum

Tipe ini memanfaatkan sosial media untuk bersosialisasi dengan teman via *online*, mendapatkan info-info terbaru maupun sekedar *refreshing.*

1. Tipe Pelajar

Tipe pelajar memanfaatkan sosial media untuk mendukung pembelajaran.Tipe pelajar ini didominasi oleh remaja yang masih bersekolah atau kuliah. Supaya sekolah atau kuliah tidak terganggu ada baiknya melakukan pembatasan durasi mengakses sosial media misalnya hanya boleh mengakses sosial media di jam-jam tertentu diluar mata pelajaran atau diluar jam pembelajaran. Menurut Horrigandurasi adalah seberapa lama orang tersebut mengakses media sosial.[[6]](#footnote-7) SWA-Mark Plus menggolongkan durasi mengakses media sosial sebagai berikut :

Durasi mengakses media sosial lebih dari 9 jam perhari dikategorikan sangat tinggi, mengakses media sosial 7 sampai 9 jam perhari dikategorikan tinggi, mengakses media sosial 4 sampai 6 jam perhari dikategorikan sedang, mengakses media sosial 1 sampai 3 jam perhari dikategorikan rendah sedangkan mengakses media sosial kurang dari 1 jam perhari dikategorikan sangat rendah.[[7]](#footnote-8)

Tanpa melakukan pembatasan akses biasanya kita lebih banyak ber *sosial media* daripada menyelesaikan tugas atau pekerjaan lainyang seharusnya kita selesaikan.

1. Tipe Karyawan

Tipe ini memanfaatkan sosial media untuk mempromosikan kelebihannya maupun untuk mencari lowongan pekerjaan dan menjalin pertemanan profesional.

1. Tipe Pedagang

Tipe ini memanfaatkan mediasosial untuk menjual barang atau jasa yang mereka tawarkan, menjalin kedekatan dengan *customer* maupun menjalin relasi bisnis.

1. Tipe pengajar

Tipe pengajar memanfaatkan mediasosial untuk mendukung kegiatan pengajaran seperti menjalin kedekatan dengan peserta didik, menjalin relasi profesional serta memberikan informasi kepada siswa.Contohnya membuat group diskusi dengan siswa atau mahasiswa untuk berbagi pengetahuan yang dimiliki.[[8]](#footnote-9)

1. **Jenis-jenis Media Sosial**

Menurut Arif Rahmadi,mediasosial terdiri dari beberapa jenis yaitu :

1. **Forum**

Merupakan mediasosial yang memfasilitasi penggunanya untuk berbagi info sesuai dengan subtopik yang disediakan forum dan pengguna yang lain bisa memberikan komentar terhadap info tersebut. Umumnya ada admin yang mengontrol sehingga postingan pengguna tetap sesuai dengan subtopik.Contohnya *Kaskus* (*Kaskus.id*), *Ads Id* (*Ads.*id), *Indowebste*r (*Forum.Idws.id*).Ada juga yang berupa grup via *email* yang sering disebut dengan milis seperti *Groups.yahoo.com*dan *Groups.google.com*.

1. *Kaskus*

Jejaring sosial terbesar di Indonesia ini dapat difungsikan untuk banyak hal, mulai dari forum diskusi hingga berjual beli yang disediakan khusus dalam forum jual beli *Kaskus* (*fjb Kaskus*). Jika barang anda menarik, dalam waktu singkat para pengguna (*Kaskuser*) akan menghubungi anda dan segera membeli barang anda.[[9]](#footnote-10)

1. *Ads Id*

Yaitu sebuah forum di bidang *internetmarketing*.Forum ini fokus pada *afiliasi marketing*. Forum ini juga membahas tentang *google adsensi*, *google adword* dan lain lain.

1. *Indowebster*

Yaitu *webserver multimedia unlimited local* asli Indonesia sebagai sarana *hosting* dan *sharing file.Indowebster* merupakan perpaduan *RapidShare, ImageShack dan Youtube*. Dalam penggunaannya dibuat tanpa menginstal *Indowebster* terlebih dahulu melainkan langsung diakses melalui *link* Indowebster tersebut.

1. ***Blog***

Merupakan mediasosial yang memfasilitasi penggunanya untuk menulis konten layaknya sebuah *diary*.Jadi dalam sebuah *Blog*, artikel – artikel yang ada adalah milik pengguna itu sendiri.Pengelolaan tampilan *Blog* dan tulisan merupakan wewenang pengguna. Contoh *Blogspot* (*blogspot.com*),*Wordpress* (*wordpress.com*) serta *Tumblr* (*tumblr.com*)

1. *Blogspot*

Yaitu suatu layanan gratis untuk membuat suatu *blog* yang disediakan oleh *Google*.Dengan menggunakan *Blogspot* anda dapat membuat sebuah *blog* untuk menuliskan atau menuangkan ide untuk membuat blog lebih popular

1. *Wordpress*

Merupakan situs layanan *blog* yang menggunakan mesin *WordPress*, didirikan oleh perusahaan*Automattic*.Dengan mendaftar pada situs *Wordpress.com*, pengguna tidak perlu melakukan instalasi atau konfigurasi yang cukup sulit.Pengguna *Wordpress* tidak dapat mengganti atau mengubah *template* standar yang sudah disediakan.

1. *Tumblr*

Yaitu *platform* yang dimiliki dan dioperasikan oleh *Tumblr,Inc*. Layanan ini memungkinkan pengguna untuk mengirimkan konten multimedia atau lainnya dalam bentuk *blog* pendek. Pengguna dapat mengikuti *blog* pengguna lain atau mengatur *privasi* blog sendiri.

1. ***Microblog***

Merupakan salah satu bentuk Blog yang memungkinkan penggunanya untuk menulis teks pembaruan singkat biasanya kurang dari 200 karakter.*Mikroblog* ini dapat dimanfaatkan untuk menyimpan ide-ideatau mengungkapkan gagasan, Contohnya *Twitter*.

*Twitter* adalah salah satu layanan jejaring sosial berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk mengirim dan membaca pesan pendek karena*Twitter* hanya menyediakan 140 karakter. *Twitte*r didirikan oleh Jack Dorsey pada maret 2006 dan kemudian secara resmi diluncurkan pada bulan juli 2006. Menurut Arief Rahmadi *Twitter* adalah jejaring sosial jenis *microblogging* dengan aplikasi yang terdapat didalamnya yaitu :

1. *Tweet* yaitu tulisan yang anda tulis di *timeline twitter*.
2. *Retweet* (RT) yaitu tindakan share ulang status di *timeline twitter* baik status milik pribadi maupun status akun orang lain.
3. *Follow* yaitu tindakan mengikuti *timeline* dari akun *twitter* orang lain
4. *Following* yaitu kumpulan akun *twitter* yang diikuti
5. Follower adalah kumpulan akun *twitter* yang mengikuti
6. *Dirrect Message* (DM)) berkirim pesan kepada orang yang sudah mengikuti kita agar keduanya bisa berkirim pesan, keduanya harus saling *follow* terlebih dahulu.
7. *Trending topic* (TT) yaitu suatu topic bahasan yang sedang menjadi tren di *twitter*
8. *Search* adalah kolom untuk mencari sesuatu yang dibutuhkan di dunia *twitter*
9. *Timeline* adalah daftar kronologi dari *tweet* anda, orang yang di ikuti (*Follower*) atau list.[[10]](#footnote-11)
10. ***Social Networking***

Merupakan mediasosial yang memfasilitasi pengguna untuk dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya dengan saling menambahkan teman, memberikan komentar, bertanya maupun berdiskusi contohnya *Facebook, Google+.Social Networking* dibagi kedalam beberapa klasifikasi yaitu:situs *Social Networking*dengan pengguna khusus antara lain *Linkedin.com* (*Social Network* untuk para pencari kerja), *Goodreads.com* (*Social Network*untuk para pencinta buku), *Foursquare* (*Social Network*untuk pencari dan berbagi lokasi).*Social Network* untuk *Cha*t antara lain *BBM*, *Whatsapp*, *Telegram*.[[11]](#footnote-12)

1. *Facebook*

*Facebook* adalah sebuah layanan jejaring sosial di dunia maya yang digunakan untuk mencari teman baru, teman lama dan lainnya. Para remaja memanfaatkan *facebook* untuk mempromosikan diri sendiri dengan cara meng-*upload* foto, meng-*update* status,mengirim pesan melalui *inbox*, memberi komentar maupun *likes.*Selain itu *facebook* digunakan untuk bisnis *online*.

1. *Google+*

Yaitu situs jejaring sosial milik *Google+* dengan konsep lingkaran pertemanan. Situs ini dirancang sedemikian sederhana dan relatif mudahdigunakan.Jika anda memiliki akun *Google*, maka anda secara tidak langsung terdaftar pada jejaring sosial ini.[[12]](#footnote-13)

1. *Linked-in*

Merupakan jejaring sosial sekaligus layanan dalam membangun *profil* informasi bisnis, atau dapat pula sebagai CV *online.*Orang – orang yang tergabung dlam jejaring ini adalah pekerja professional dan angkatan siap kerja.[[13]](#footnote-14)

1. *Goodreads*

Yaitu jejaring sosial khusus para pecinta buku, para penulis dan penerbit.Penulis atau penerbit wajib memiliki akun *Goodreads* dalam memantau “*feedback*" para pecinta buku.[[14]](#footnote-15)

1. *Foursquare*

Yaitu jejaring untuk berbagi lokasi, mencakup berbagai tempat-tempat menarik, termasuk restoran untuk dikunjungi dan membernya dapat saling berkomentar atau memberikan testimony.[[15]](#footnote-16)

1. *BBM*

*BlackBerry Messenger* atau yang lebih dikenal dengan istilah *BBM* merupakan salah satu aplikasi pengirim pesan instant yang disediakan untuk para pengguna perangkat *BlackBerry*. Namun mulai tanggal 23 Oktober 2013 aplikasi ini secara resmi sudah bisa digunakan lintas *platform* dengan dirilisnya *BlackBerry Messenger* untuk perangat *IOS* dan *Android*. *Invite* yaitu istilah yang digunakan untuk mengundang teman menjadi kontak *BBM* baru melalui pin *BBM*.

1. *Whatsapp*

*Whatsapp* adalah aplikasi perpesanan instant yang memungkinkan pengguna untuk mengirimkan file, pesan maupun gambar dan obrolan *online* seperti *Blackberry Messenger*. Kontak pengguna *Whatsapp* bisa secara otomatisterdeteksi pada perangkat smartphone apabila kontak telepon kita juga menggunakan aplikasi Whatsapp.[[16]](#footnote-17)

1. *Line*

*Line* difungsikan dengan menggunakan jaringan internet sehingga pengguna line dapat melakukan aktivitas seperti mengirim pesan teks, mengirim gambar, video, pesan suara.

1. *Telegram*

*Telegram* merupakan media sosial yang mirip dengan *Whatsapp* tetapi belum dilengkapi dengan fasilitas untuk menelepon teman.*Telegram* memiliki beberapa kelebihan diantaranya didukung oleh 3 versi aplikasi yaitu *mobile,desktop* dan *we*b.[[17]](#footnote-18)

1. ***Social Bookmarking***

Merupakan mediasosial dengan interaksi berupa *voting*, menandai artikel yang disukai atau memeberikan komentar terhadap artikel yang ada. Contoh *Digg* (*digg.com*), *Reddit* (*Reddit.com*).

1. *Digg*

Layanan ini merupakan sosial *Bookmarking website* yang terdiri dari berita, cerita, informasi dan lainnya yang dibuat dan berasal dari pengguna itu sendiri.

1. *Reddit*

Merupakan layanan yang membicarakan hal hal yang popular di internet.Para pengguna dilibatkan untuk menyatakan pendapatnya perihal informasi yang sedang hangat.[[18]](#footnote-19)

1. ***Social Photo*dan Video *Sharing***

Merupakan sosial media untuk berbagi foto maupun video. Contohnya *Youtube*, *Instagra*m dan *Flick*r.

1. *Youtube*

Merupakan mediasosial untuk berbagi video yang cukup populer.*Youtube* merupakan aplikasi yang berada di bawah naungan *google*.Apabila anda sudah mempunyai akun *google*, untuk *login* ke *Youtube* anda cukup menggunakan akun *email googl*e (*gmail*) anda.Melalui *youtube* seseorang dapat meng-*upload* video maupun mencari video yang disukai.[[19]](#footnote-20)

1. *Instagram*

Yaitu layanan berbasis *internet* sekaligus jejaring sosial untuk berbagi cerita via gambar digital.*Flickr*

Yaitu jejaring untuk berbagai gambar serta foto digital.Jejaring ini dapat digunakan untuk memajang foto produk dan sebagai sarana dalam meningkatkan akses ke *website* produk.Melalui *Flickr*, netizen dituntun untuk mengunjungi *websit*e anda.[[20]](#footnote-21)

1. **Wiki**

Merupakan sosial media dengan interaksi berupa menambahkan artikel dan mengedit artikel yang sudah ada, Contohnya Wikipedia (Wikipedia.org).

1. **Dampak Positif Dan Negatif Media Sosial**

Menurut Arif Rahmaditerdapat dampak positif dan negatif media sosialyaitu:

1. **Dampak Positif Media Sosial:**
2. Mendapatkan informasi
3. Menjalin silaturahmi
4. Membentuk komunitas
5. *Branding*
6. Promosi
7. **Dampak Negatif Media Sosial:**
8. Adanya akun palsu
9. Perilaku Negatif
10. Menyebar Virus.[[21]](#footnote-22)

Adapun dampak negatif media sosial bagi pelajar ialah seorang pelajar biasanya akan menjadi lebih malas belajar, mengganggu kosentrasi belajar, membuat waktu terbuang sia-sia dan mengancam kesehatan. Sedangkan dampak positifnyaialah dapat menambah begitu luas jaringan melalui forum, media sosial dan lain sebagainya guna melakukan diskusi dalam hal positif seperti halnya ilmu pengetahuan, wawasan sosial, keagamaan serta perkembangan teknologi terbaru.[[22]](#footnote-23)

1. **Deskripsi Prestasi Belajar**
2. **Pengertian Prestasi**

Prestasi adalah segala pekerjaan yang dianggap berhasil. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, yang dimaksud dengan prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya)[[23]](#footnote-24)

Dalam kamus umum Inggris-Indonesia, kata “*prectacy*” diidentikan dengan “*Score*” yang berarti angka capaian dan kata *achievement* yang berarti pencapaian sasaran, tingkat keberhasilan, tingkat kesuksesan atau target yang optimal.[[24]](#footnote-25)

Berdasarkan definsi di atas dapat di pahami bahwa prestasi yaitu lebih menekankan pada hasil yang akan dicapai atau diperoleh dari suatu kegiatan atau pekerjaan sebagai kontribusi dan kesuksesan yang digapai dengan kemauan dan usaha cerdas. Dengan demikian prestasi juga bisa dikatakan sebagai suatu kegiatandengan menggunakan kemampuanyang dimiliki untuk meraih sesuatu yang diinginkansehingga dapat mencapai tujuan.

1. **Pengertian Belajar**

Belajar menurut bahasa adalah usaha (berlatih) dan sebagai upaya mendapatkan kepandaian.[[25]](#footnote-26)Sedangkan menurut istilah yang dipaparkan oleh beberapa ahli diantaranya oleh Crow dan Crow dalam Roestiyah mengemukakan belajar adalah perubahan tingkah laku dari hasil pengalaman.[[26]](#footnote-27)Sejalan dengan hal tersebut diatas, Slametomenambahkan bahwa Belajar merupakan proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.[[27]](#footnote-28)

Belajar merupakan kegiatan semua orang. Oleh karena itu seseorang dikatakan belajar bila dapat diasumsikan dalam diri seseorang itu menjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan perubahan tingkah laku.

Syaiful Bahri Djamarah mengemukakan belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik.[[28]](#footnote-29)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses psikologi pada setiap individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku, pengetahuan yang dilakukan secara terus menerus mulai pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya.

1. **Pengertian Prestasi Belajar**

Prestasi belajar siswa merupakan hasil belajar siswa selamamenempuh proses pendidikan di sekolah. Siswa yang mampu memperoleh prestasi belajar yang baik, dianggap telah berhasil dalam melewati proses belajar dengan baik.

Adapun menurut S. Nasution mengartikan bahwa prestasi belajar adalah :

Kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi dilakukan sempurna apabila memnuhi tiga aspek yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.[[29]](#footnote-30)

Selanjutnya, pendapat para ahli terkait dengan prestasi belajar, diantaranya menurut Suharsimi Arikunto dalam bukunya dasar-dasar evaluasi pendidikan mengatakan bahwa“Prestasi belajar mencerminkan sejauh mana murid telahmencapai tujuan yang telah ditetapkan setiap bidang studi. Gambaran prestasi murid dapat dinyatakan dengan angka (0-10)”.[[30]](#footnote-31)

Dari definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar yang telah dicapai seorang siswa dalam jangka waktu tertentu yang ditunjukkan melalui nilai rapor. Prestasi belajar ini mencakup seluruh aspek belajar dari siswa, baik sikap, kerajinan, maupun kepandaian yang diukur melalui tes/ujian yang dilakukan oleh guru.

1. **Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Untuk mencapai prestasi belajar siswa sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurutSlameto yaitu :

1. Faktor *internal* adalah faktor yang terdapat dari dalam diri siswa.
2. Faktor jasmaniah, yang meliputi: kesehatan dan cacat tubuh
3. Faktor psikologis, yang meliput:intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan.
4. Kelelahan
5. Faktor *eksternal* adalah faktor yang berasal dari luar individu
6. Keadaan keluarga yang meliputi: cara orang tua dalam mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, serta latar belakang kebudayaan masing-masing keluarga.
7. Keadaan sekolah meliputi: metode guru mengajar, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
8. Lingkungan masyarakat disekitar tempat tinggal, yang meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.[[31]](#footnote-32)

Faktor jasmani meliputi kesehatan, faktor kesehatan sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Jika kesehatan seseorang terganggu maka rangsangan yang diterima melalui inderanya akan sulit diteruskan ke otak. Cacat tubuh meliputi yang ringan, seperti kurang pendengaran, penglihatan, gangguan psikomotor. Cacat tubuh seperti buta, tuli, bisu, hilang tangan atau kaki.

Faktor psikologis yaitu intelegensi atau kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Tulus Tu’u berpendapat bahwa :

Tinggi rendahnya kecerdasan yang dimiliki seorang siswa sangat menentukan keberhasilannya mencapai prestasi belajar, termasuk prestasi-prestasi lain sesuai macam-macam kecerdasan yang menonjol yang ada pada dirinya.[[32]](#footnote-33)

Perhatian merupakan mengkonsentrasikan diri dan mengerahkan kativitas psikis pada satu titik sehingga meningkatkan kesadaran fungsi jiwa agar tertuju pada suatu objek.

Minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, kegiatan yang diminati seseorang terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa. Siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, akan mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar.

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau terlatih. Orang berbakat membaca akan lebih dapat membaca dengan baik dan benar dibandingkan dengan orang lain yang kurang atau tidak berbakat dibidang itu. Dari uraian di atas dapat dilihat bahwa bakat mempengaruhi prestasi belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar.

Motivasi merupakan psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi menurut Mc. Donald adalah “suatu perbuatan energydi dalam diri pribadi seseorang yang di tandai dengan perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”.[[33]](#footnote-34)

Kematangan adalah suatu organ atau alat tubuh nya dikatakan sudah matang apabila dalam diri makhluk telah mencapai kesanggupan untuk menjalankan fungsinya.

Kesiapan merupakan sikap siap secara fisik, mental untuk melakukan sesuatu dan sebagai segenap sifat atau kekuatan yang membuat seseorang dapat bereaksi dengan cara tertentu, artinya kesediaan untuk memberikan respon atau reaksi.

Faktor kelelahan dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan ohani.Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh.Sedangkan kelelahan rohani dapat terus menerus karena memikirkan masalah yang berarti tanpa istirahat, mengerjakan sesuatu karena terpaksa, tidak sesuai dengan minat dan perhatian.

Selain faktor *internal*, prestasi belajar juga dipengaruhi oleh faktor *eksternal* meliputi keadaan keluarga, keadaan sekolah dan lingkungan masyarakat.Keadaan keluarga meliputi relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan masing-masing serta cara orang tua dalam mendidik, Menurut Ahmadi menegaskan bahwasannya:

Orang tua yang tidak atau kurang memperhatikan pembinaan anak-anaknya, acuh tak acuh, tidak nemperhatikan kemjuan belajar anaknya, akan menjadi penyebab kesulitan belajar. Orang tua yang bersifat kejam, otoritas akan menimbulkan mental yang tidak sehat bagi anak.[[34]](#footnote-35)

Keadaan sekolah meliputi: metode guru mengajar, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

Lingkungan masyarakat disekitar tempat tinggal, yang meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.Media massa adalah berbagai bentuk media baik cetak, maupun elektronik yang berisi tentang bermacam-macam informasi dan hiburan, contohnya majalah, koran, komik, televisi, radio, *internet* dan lain-lain. Adanya media massa seperti media sosial *facebook, instagram, whatsapp*di *internet* memberikan pengaruh bagi siswa untuk membuka media sosial atau bermain *game* melalui *internet* dan membuka situs-situs yang tidak layak untuk dilihat.

1. **Evaluasi Hasil Belajar**

Evaluasi adalah penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Evaluasi dalam dunia pendidikan biasa dikenal dengan test, ujian ataupun ulangan. Ulangan dan Ulangan Umum yang dulu disebut THB (Tes Hasil Belajar) dan TPB (Tes Prestasi Belajar) adalah alat-alat ukur yang banyak digunakan untuk menentukan taraf keberhasilan sebuah proses belajar mengajar atau untuk menentukan taraf keberhasilan sebuah program pengajaran.

Pada prinsipnya, evaluasi prestasi belajar merupakan kegiatan berencana dan berkesinambungan. Oleh karena itu, ragamnya pun banyak, mulai dari yang sederhana sampai yang paling kompleks. Ragam evaluasi tersebut menurut Muhibbin Syah diantaranya adalah:

1. *Pre test* dan *post test*

*Pre test* adalah tes yang dilakukan para guru sebelum memulai penyajian materi baru, sedangkan *post test* adalah tes yang di berikan guru setelah memberikan materi baru. Kedua tes tersebut sangat sederhana, sehingga hanya membutuhkan waktu yang sangat singkat dan instrumen yang sangat sederhana.

1. Evaluasi prasyarat

Evaluasi ini sangat mirip dengan *pre test*, tujuannya adalah untuk mengetahui penguasaan materi yang menjadi prasyarat untuk memasuki materi selanjutnya

1. Evaluasi diagnostik

Evaluasi ini dilakukan setelah selesai penyajian sebuah satuan pelajaran dengan tujuan mengidentifikasi bagian-bagian tertentu yang belum dikuasai siswa.

1. Evaluasi formatif

Evalusi ini kurang lebih sama dengan ulangan yang dilakukan pada setiap akhir modul.

1. Evaluasi sumatif

Ragam penialaian sumatif kurang lebih sama dengan Ulangan Umum yang dilakukan untuk mengukur kinerja akademik atau prestasi belajar siswa pada akhir periode pelaksanaan program pengajaran.

1. UAN (Ujian Akhir Nasional)

Tes UAN yang mulai diberlakukan pada tahun 2002 itu dirancang untuk siswa yang telah menduduki kelas tertinggi pada suatu jejang pendidikan tertentu yakni jenjang SD, SMP dan SMA.[[35]](#footnote-36)

Dalam penelitian ini, jenis evaluasi yang akan di gunakan adalah gabungan dari beberapa jenis tes yang telah dilakukan guru mata pelajaran yang mengampu di masing-masing seluruh kelas, sebab yang dijadikan alat pengukur prestasi adalah nilai rapor akhir semester genap tahun ajaran 2016/2017.

1. **Penelitian Relevan**

Penelitian yang relevan sebagai bahan pendukung dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu :

1. Rizal Fauzi (2010) dengan judul “Pengaruh Internet Terhadap PrestasiBelajar IPS Sejarah Kelas X semester II SMAN I Bandar Kabupaten Batang Tahun Ajaran 2009/2010” dengan kesimpulan yang menyatakan adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara pemanfaatan Internet dengan prestasi belajar siswa.[[36]](#footnote-37)
2. Pirvina Santhira Sakaran (2016) dengan judul “Hubngan Frekuensi Penggunaan Jejaring Sosial *Facebook* Berdasarkan Kepribadian Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Andalas” dari hasil penelitian terbukti terdapat hubungan antara frekuensi penggunaan *facebook* dan kepribadian.

Perlu diketahui bahwa penelitian pertama, mengkaji terkait Internet Terhadap Prestasi Belajar IPS Sejarah Kelas X semester II SMAN I Bandar Kabupaten Batang, sedangkan penelitian kedua mengkaji terkait Hubungan Pengunaan Jejaring Sosial *Facebook*Berdasarkan Kepribadian Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Andalas.

Sedangkan penelitian yang akan disajikan oleh peneliti pada saat ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang pertama dan kedua. Persamaan dengan penelitian pertama terletak pada variabel ke dua, namun berbeda pada variabel pertama dan lokasi penelitian. Sedangkan persamaan dengan penelitian kedua terletak pada variabel pertama namun berbeda pada variabel ke dua.Penelitian ini memandang dari segi hubungannya penggunaan media sosial dengan prestasi belajar siswa di SMA Bima Maroa Kab. Konawe Selata

1. **Kerangka Berpikir**

Prestasi belajar dapat dikatakan sebagai tujuan adanya kegiatan belajar mengajar. Semua yang terkait dengan proses belajar mengajar, baik sistem pendidikan, guru, maupun siswa sendiri, akan berusaha untuk mencetak prestasi belajar setinggi-tingginya. Prestasi belajar ini dianggap penting karena berbagai alasan yang telah diungkapkan, diantaranya karena siswa yang berprestasi baik dianggap telah mempersiapkan masa depannya dengan baik, sehingga akan lebih mudah diterima bekerja ataupun melanjutkan pendidikan di tempat yang berkualitas baik.Banyak hal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, baik dari sisi *internal* maupun sisi *eksternal* siswa.Faktor *internal* cenderung hanya melibatkan individu secara perorangan, sedangkan faktor *eksternal* melibatkan sekian banyak hal terkait di sekitarnya, diantaranya lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, lingkungan tempat tinggal siswa tersebut. Selain itu, kemajuan teknologi informasi mengambil peranan penting. *Internet* sudah menjadi kebutuhan, salah satunya dalam bidang pendidikan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar. Perkembangan *internet* yang paling mencolok dibandingkan layanan lain adalah media sosial (*social media)*. Pelaku utama yang meramaikan pergerakan media sosial sebagian besar didominasi oleh usia remaja, yaitu siswa dan mahasiswa.

Dengan kemajuan teknologi, kehadiran media sosial juga turut berkembang, dan diharapkan mampu menjawab kebutuhan masyarakat khususnya para siswa.Media sosial diharapkan tidak hanya mampu mengubah cara pandang dan perilaku dalam komunikasi antar pertemanan saja tetapi juga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.Jika media sosial tidak digunakan dengan baik, maka akan memberikan pengaruh yang negatif salah satunya timbulnya kemalasan belajar yang berujung pada penurunan prestasi belajar. Begitupun sebaliknya, apabila media sosial digunakan dengan baik dan tidak berlebihan maka akan memberikan pengaruh yang positif, misalnya siswa akan merasa senang dan lebih segar setelah mengakses media sosial sehingga bisa lebih fokus dan tenang dalam belajar. Dengan kondisi siswa yang fokus dan tenang diasumsikan prestasi belajarnya akan lebih mudah meningkat.

Digunakan dengan tepat

Prestasi belajar meningkat

Media sosial (*Twitter, Facebook, Instagram, Whatsapp, Youtube* dan media sosial lainnya)

Digunakan tidak tepat

Prestasi belajar menurun

1. <http://www.trigonalmedia.com/2015/08/pengertian-media-sosial-menurut-para.html>,diakses29 desember 2016 [↑](#footnote-ref-2)
2. Lesmana, Gusti Ngurah Aditya, *Analisis Pengaruh Media Sosial Twitter Terhadap Pembentukan Brand Attachment* (Tesis. Jakarta. Universitas Indonesia, 2012), h.10 [↑](#footnote-ref-3)
3. Arif. Rahmadi,*Tips Produktif Ber-Social Media: Memanfaatkan Aneka Sosial Media Populer, Riset Sosial Media, Promosi Online*. (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016), h. 1 [↑](#footnote-ref-4)
4. R Nasrullah,*Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi*. (Bandung: Simbiosa Rekatama Media, 2015), h. 40 [↑](#footnote-ref-5)
5. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Penerbit : Gitamedia Press ), h 305 [↑](#footnote-ref-6)
6. Horrigan/http://digilib.mercubuana.ac.id, di akses 10 April 2017 [↑](#footnote-ref-7)
7. SWA-MarkPlus,*ibid* [↑](#footnote-ref-8)
8. Arif Rahmadi, *op.cit,* h. 7-9 [↑](#footnote-ref-9)
9. Feri Sulianta, *Rahasia berbisnis ala social media* (Bandung : Andi Offset , 2015), h. 121 [↑](#footnote-ref-10)
10. Arif Rahmadi, *op.cit*, h. 69 [↑](#footnote-ref-11)
11. *Ibid*, h. 2 [↑](#footnote-ref-12)
12. Feri Sulianta, *op cit* h. 119 [↑](#footnote-ref-13)
13. Arif Rahmadi, op cit, h. 121 [↑](#footnote-ref-14)
14. Feri Sulianta, *op cit* h. 118 [↑](#footnote-ref-15)
15. *Ibid* [↑](#footnote-ref-16)
16. Arif Rahmadi, *op cit*, h. 151 [↑](#footnote-ref-17)
17. *Ibid*, h. 155 [↑](#footnote-ref-18)
18. *Ibid*, h. 123 [↑](#footnote-ref-19)
19. *Ibid*, h. 113 [↑](#footnote-ref-20)
20. Feri Sulianta, *op cit* h. 117-118 [↑](#footnote-ref-21)
21. Arif Rahmadi, *op cit*, h. 2-6 [↑](#footnote-ref-22)
22. http://slideshare.net /pha\_phin/dampak- media-sosial [↑](#footnote-ref-23)
23. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2002), h. 895 [↑](#footnote-ref-24)
24. Herliawan, *kamus umum-Indonesia*, (Jakarta : Pustaka Ilmiah, 2003), h. 243 [↑](#footnote-ref-25)
25. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*(Jakarta: Balai Pustaka, 1976), h. 965 [↑](#footnote-ref-26)
26. Roestiyah N.K, *Masalah Pengajaran*, (Bandung : Rosda Karya, 1996), h. 89 [↑](#footnote-ref-27)
27. Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta Rineka Cipta, 2003), h.2 [↑](#footnote-ref-28)
28. Syaiful BahriDjamarah, *Psikologi Belajar,*(Jakarta : Rineka Cipta, 2002), h.13 [↑](#footnote-ref-29)
29. Sunartoms./pengertian-prestasi-belajar.(Online)(<http://wordpress.com/2009/01/05/.html>) diakses 4 januari 2017 [↑](#footnote-ref-30)
30. Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (t.t, : Rosdakarya, 1998), h. 32 [↑](#footnote-ref-31)
31. Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta : PT RinekaCipta,2003), h.54 [↑](#footnote-ref-32)
32. Tulus Tu’u, *Peran Disiplin Perilaku dan Prestasi Siswa*, (Jakarta :PT Grasindo, 2004),h. 78 [↑](#footnote-ref-33)
33. SyaifulBahri Djamarah, *Psikologi Belajar,*(Jakarta : Rineka Cipta, 2008),h. 148 [↑](#footnote-ref-34)
34. Abu Ahmadi dan Widodo Suprioyo, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), h. 81 [↑](#footnote-ref-35)
35. Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya 2010), h 142-143 [↑](#footnote-ref-36)
36. Rizal Fauzi, *Pengaruh Internet Teradap Prestasi Belajar IPS Sejarah Kelas X Semester II SMAN I Bandar Kabupateb Batang Tahun Ajaran 2009/2010* (Online) (<http://geogle.com/judul-skripsi-tentang-facebook>), diakses 16 Januari 2017 [↑](#footnote-ref-37)