

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Intensitas Penggunaan Media Sosial

1. Pengertian Intensitas Penggunaan Media Sosial

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) intensitas diartikan sebagai keadaan tingkatan atau ukuran intensitasnya. Kata *intensive* selanjutnya dalam bahasa Indonesia dikenal dengan kata *intensi* atau *intensitas*, yang mempunyai arti sungguh- sungguh, giat, atau hebat dalam melakukan suatu hal (Alwi, 2008: 384). Menurut Poerwadarminta (2003: 384) ialah suatu kegiatan yang sungguh-sungguh mendalam dan hal tersebut dapat bertambah dan kadang-kadang berkurang atau melemah. Selain itu, kata penggunaan berasal dari kata 'guna' yaitu diartikan sebagai proses, cara. Perbuatan menggunakan sesuatu atau pemakaian. Oleh karena itu dapat diartikan, bahwa intensitas penggunaan merupakan besarnya kekuatan perilaku berdasarkan tingkatan tertentu dalam menggunakan sesuatu (Departemen Pendidikan Nasional, 2011).

Dalam Kamus Psikologi, *Intensity* (Intensitas) diartikan sebagai besarnya kekuatan dari suatu perilaku yang ditunjukkan. Sedangkan menurut Kartono dan Gulo menyatakan bahwa intensitas merujuk pada kekuatan suatu perilaku atau jumlah energi fisik yang diperlukan untuk merangsang indera (Kartono; Gulo, 2000).

Menurut Poerwadarminta (2003: 384) Intensitas ialah suatu kegiatan yang sungguh-sungguh mendalam dan hal tersebut dapat bertambah dan kadang-kadang berkurang atau melemah. Indikator dari intensitas adalah keseringan (kontinuitas), kesungguhan atau kebulatan tekad (semangat) dan tenaga yang dikerahkan untuk melakukan suatu usaha (perhatian).

Menurut Yanica (2014), intensitas merupakan suatu kegiatan seseorang mempunyai hubungan erat dengan perasaan. Perasaan senang terhadap kegiatan yang akan dilakukan dapat mendorong orang bersangkutan melakukan kegiatan tersebut secara berulang-ulang

(Andarwati Landesi, 2016: 7). Andarwati dan Sankarto juga menyatakan bahwa intensitas ditinjau berdasarkan lamanya waktu yang dibutuhkan serta frekuensi dari pengulangan perilaku tersebut (Andarwati; Sankarto, 2015).

Menurut Hazim (2005) mendefinisikan intensitas sebagai kekuatan dalam menggunakan tenaga untuk melakukan suatu usaha. Secara sederhana intensitas merupakan rumusan sebagai upaya seseorang dengan energi yang kuat pada individu agar mendapatkan yang diinginkan, intensitas juga bermakna frekuensi dari setiap hal yang dilakukan pada satu periode waktu tertentu. Jika dikaitkan dengan konteks pendidikan, intensitas memiliki unsur motivasi, durasi dalam melakukan kegiatan, frekuensi, presentasi, arah sikap dan minat untuk melakukan suatu hal.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa intensitas adalah seberapa sering tingkatan kesungguhan dan kekuatan yang dilakukan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan serta menggunakan segala kemampuan yang dimiliki seseorang secara terus menerus untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin “medius” yang secara harfiah berarti ‘Tengah’, ‘Perantar’, atau ‘Pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat Peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Azhar Arsyad, 2015: 3).

Secara sederhana, istilah media bisa dijelaskan sebagai alat komunikasi, terkadang pengertian media ini cenderung lebih dekat terhadap sifatnya yang massa karena terlihat dari banyaknya pembahasan tentang komunikasi massa. Beragam kriteria bisa dibuat untuk melihat bagaimana media itu, ada yang membuat kriteria media

berdasarkan teknologinya, seperti media cetak yang menunjukkan bahwa media tersebut dibuat dengan mesin cetak dan media elektronik yang dihasilkan oleh perangkat elektronik. Dari sumber atau organ yang menjelaskan bagaimana cara mendapatkan atau bagaimana kode-kode pesan itu diolah, misalnya media video visual yang diakses dengan menggunakan organ pendengaran dan penglihatan. Ada juga yang menuliskannya berdasarkan bagaimana pesan itu disebarkan seperti media penyiaran (*broadcast*) dimana media merupakan pusat dari produksi pesan, seperti stasiun televisi, dan pesan itu disebarkan serta bisa dinikmati oleh siapa saja asal memiliki pesawat televisi (Kurniawan, 2016: 1).

Menurut Nasrullah (2017: 11) media sosial adalah media di internet yang membolehkan pengguna mempresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain serta membentuk jalinan sosial secara virtual.

Berikut adalah definisi dari media sosial yang berasal dari berbagai literatur penelitian:

1. Menurut Mandiberg, media sosial adalah media yang memfasilitasi kerja sama diantara pengguna yang menghasilkan konten (*user-generated content*).
2. Menurut Shirky, media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (*to share*), bekerja sama (*to cooperate*) diantara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada di luar kerangka institusional maupun organisasi.
3. Boyd menjelaskan media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada *user-generated content* (UGC) dimana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di institusi media sosial.

4. Menurut Van Dijk, media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antarpengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.
5. Meike dan Young, mengartikan kata media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu.

Dari berbagai definisi media sosial diatas yang dimaksud dengan media sosial adalah alat perantara bagi setiap orang untuk mengekspresikan dirinya dan berkomunikasi antar sesama. Media sosial adalah alat komunikasi bagi setiap orang dekat maupun jauh. Media sosial juga merupakan alat untuk berbagi segala informasi dan wawasan-wawasan yang luas. Media sosial merupakan bagian dari media digital (*Mayfield*). Bentuknya dapat berupa jejaring sosial (misal *facebook*), *blog* wiki (misal *wikipedia*), podcast, forum, media berbasis isi (misal *youtobe*), dan *mikroblog* (misal *twitter*) (Kade, 2017: 15).

Bahkan media sosial juga sudah banyak digunakan baik dari kalangan anak-anak, maupun remaja apalagi orang dewasa. Media sosial saat ini bisa dikatakan menjadi harapan dan bisa juga dikatakan menjadi bahaya yang luar biasa di kalangan masyarakat saat ini. Media sosial pun banyak berbagai macam bentuknya dari *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram*, *Game*, *TikTok*, maupun media sosial lain.

Peneliti menyimpulkan dari beberapa pengertian diatas bahwa sosial adalah sesuatu yang berkaitan dengan komunikasi dan kemasyarakatan. Bicara sosial artinya bicara tentang hubungan antara orang satu dengan yang lainnya. Sosial bisa membuat antara orang satu dengan yang lainnya saling mengenal, saling bertukar pikiran, saling mengetahui perbedaan antara satu dengan yang lainnya. Sosial juga bisa mengetahui bagaimana keadaan di lingkungan sekitarnya. Sehingga sosial adalah sebuah hubungan yang terjalin dalam kehidupan sehari-

hari antara orang satu dengan yang lainnya. Maka dikatakan setiap orang itu harus pintar bersosialisasi dengan siapapun. Karena jika kita tidak bisa bersosialisasi dengan banyak orang maka kita akan jauh tersingkirkan dan menjadi buah bibir dilingkungan sekitar.

Menurut Pempek, Yermolayeva, dan Calvert (2009: 227), "Intensitas penggunaan media sosial mengacu pada frekuensi dan durasi keterlibatan individu dengan platform media sosial tertentu, yang dapat mempengaruhi keseimbangan antara aktivitas online dan offline mereka." Intensitas yang tinggi dapat berdampak negatif pada keseimbangan ini, sementara intensitas yang terkendali dapat memberikan manfaat sosial dan informasi.

2. Aspek Intensitas Penggunaan Media Sosial

Intensitas penggunaan media sosial dapat dianalisis melalui beberapa aspek yang mencakup frekuensi, durasi, jenis interaksi, serta motivasi pengguna. Setiap aspek ini memberikan wawasan tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan platform media sosial.

a. Frekuensi Penggunaan

Frekuensi penggunaan mengacu pada seberapa sering individu mengakses media sosial dalam periode tertentu, seperti harian, mingguan, atau bulanan. Tingginya frekuensi penggunaan dapat menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan yang lebih besar terhadap platform (Kuss, D. J., & Griffiths, M. D., 2011 : 3528).

b. Durasi Penggunaan

Durasi penggunaan merujuk pada total waktu yang dihabiskan pengguna di media sosial. Pengguna yang menghabiskan waktu lebih lama di platform mungkin memiliki tingkat keterlibatan yang lebih tinggi, tetapi juga berisiko terhadap masalah kesehatan mental atau ketergantungan (Andreassen. dkk, 2017: 558).

c. Jenis Interaksi

Jenis interaksi mencakup berbagai aktivitas yang dilakukan pengguna di media sosial, seperti mengunggah konten,

berkomentar, menyukai, atau berbagi. Setiap jenis interaksi memiliki dampak yang berbeda terhadap keterlibatan pengguna dan hubungan sosial (Whiting, A., & Williams, D., 2013 : 362).

d. Motivasi Penggunaan

Motivasi penggunaan mencakup alasan di balik penggunaan media sosial, seperti untuk bersosialisasi, mencari informasi, atau hiburan. Memahami motivasi ini membantu menjelaskan pola intensitas penggunaan dan dampaknya (Papacharissi, Z., 2009 : 20).

3. Macam-macam Media Sosial

a. Media Sosial *TikTok*

TikTok merupakan sebuah aplikasi yang memberikan efek spesial yang unik dan menarik yang bisa digunakan oleh para pengguna aplikasi ini dengan mudah untuk membuat video pendek yang keren dan bisa menarik perhatian banyak orang yang melihatnya. Aplikasi *TikTok* adalah sebuah jaringan sosial dan platform video musik Tiongkok yang diluncurkan pada september 2016.

Rahmawati (2018:1-3) *TikTok* merupakan aplikasi video musik dan jejaring sosial asal Cina resmi yang meramaikan industri digital di Indonesia. *TikTok* menjadikan ponsel pengguna sebagai studio berjalan. Media sosial ini menghadirkan special effects yang menarik dan mudah digunakan sehingga semua orang bisa menciptakan sebuah video yang keren dengan mudah.

Aplikasi ini adalah aplikasi pembuatan video pendek dengan didukung musik, yang sangat digemari oleh orang banyak termasuk orang dewasa dan anak-anak dibawah umur. Aplikasi *TikTok* ini merupakan aplikasi yang juga bisa melihat video-video pendek dengan berbagai ekspresi masing-masing pembuatnya. Dan pengguna aplikasi ini bisa juga meniru dari video pengguna lainnya, seperti pembuatan video dengan musik goyang dua jari yang banyak juga dibuat oleh setiap orang. Dan video-video tersebut dibuat juga oleh anak-anak

dibawah umur yakni peserta didik yang belum begitu memahami arti dari video-video tersebut.

Indikator media sosial *TikTok* dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a) Adanya dampak positif dan Dampak negatif dalam menggunakan aplikasi *TikTok*.
- b) Adanya kreatifitas mereka dalam penggunaan aplikasi *TikTok* (Nisa Khairuni, 2016).

TikTok telah mencapai popularitas global yang signifikan, khususnya di kalangan generasi muda. Data penggunaan *TikTok* menunjukkan peningkatan yang pesat dalam jumlah pengguna aktif bulanan, dengan sekitar 1 miliar pengguna aktif setiap bulannya pada tahun 2023 (Sensor Tower, 2023).

Menurut kutipan Fatimah Kartini Bohang pada tahun 2018 jumlah tersebut mengalahkan aplikasi populer lain semacam Youtube, *WhatsApp*, *Facebook Messenger*, dan *Instagram*. Mayoritas dari pengguna aplikasi *TikTok* di Indonesia sendiri adalah anak milenial, usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z. Aplikasi ini pun pernah diblokir pada 3 Juli 2018. Kemenkominfo telah melakukan pemantauan mengenai aplikasi ini selama sebulan dan mendapati banyak sekali masuknya laporan yang mengeluh tentang aplikasi ini, terhitung sampai tanggal 3 Juli tersebut. Laporan yang masuk mencapai 2.853 laporan.

Aplikasi seluler ini memiliki karakteristik gratis dan melibatkan pengguna untuk membuat dan bertukar Konten Buatan Pengguna (*User Generated Content*) (Bahiyah dan Wang, 2020). Konten yang selalu mengikuti trend saat ini di masyarakat dan juga pemasaran *TikTok* sendiri yang unik dengan lebih fokus pada konten yang ada didalamnya. Penelitian yang dilakukan oleh Mikhael dan Abraham (2019) menunjukkan bahwa alasan utama remaja menggunakan *TikTok* sebagai tren masa kini adalah untuk memenuhi

kebutuhan interaksi sosial serta sarana untuk mengekspresikan diri dan pendapat melalui konten berupa video.

b. Media Sosial *Facebook*

Dewasa ini, permainan komputer muncul dalam sebuah bentuk baru, yaitu berbentuk aplikasi *Facebook*. Aplikasi ini seolah-olah bersaing satu sama lain untuk menjadi yang paling populer. *Facebook* lahir pada tahun 2004. Situs jejaring sosial ini sampai kini masuk dalam jajaran lima besar yang paling dikenal karena memiliki banyak anggota. Memasuki tahun 2006, penggunaan Friendster dan MySpace mulai tergeser dengan adanya *Facebook*. Situs ini dengan corak tampilan yang lebih modern memungkinkan orang untuk berkenalan dan mengakses informasi seluas-luasnya (Tim Pusat Humas, 2014: 22).

Facebook adalah sebuah layanan jejaring sosial yang bisa menghubungkan anda dengan saudara, rekan, atau bahkan berbagi orang lain yang ada dibelahan dunia lain untuk bisa saling berkomunikasi. Dengan *Facebook* semua hal bisa dilakukan dengan mudah, mulai berbagi informasi, berbagi foto, video dan hal-hal menarik lainnya (Andi, 2010: 1).

Facebook diluncurkan oleh Mark Zuckerberg bersama beberapa teman kuliahnya di Universitas Harvard, yaitu Eduardo Saverin, Andrew Mc Collum, Dustin Moskovitz dan Chris Hughes, pada 4 February 2004. Para penggunanya secara akurat dibandingkan platform media sosial lain. Fakta bahwa *Facebook* tidak lagi hanya sebuah situs pertemanan semakin memperpanjang usia produk yang satu ini. Para pengguna internet tidak hanya menjadikannya sebagai tempat ngobrol dan bercengkrama satu sama lain, tetapi juga untuk berjualan, menjalin relasi, membentuk satu gerakan, milis, grup, gudang foto, event organizer, permainan berjejaring, dan sebagainya. Dengan memaksimalkan segudang fitur yang dimiliki *Facebook*,

pengembangan komunitas dapat dilakukan dengan mudah (Tim Pusat Humas, 2014: 72).

c. Media Sosial *Instagram*

Instagram berasal dari kata “*instan*” atau “*insta*”, semacam kamera polaroid yang dulu lebih dikenal dengan “foto instan”. *Instagram* juga dapat menampilkan foto- foto secara instan dalam tampilannya. Sedangkan untuk kata “*gram*” berasal dari kata “*telegram*”, dimana cara kerja telegram adalah untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Begitupula dengan *Instagram* yang dapat mengunggah foto dengan menggunakan jaringan internet, sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan cepat. Oleh karena itulah *Instagram* berasal dari kata “Instan-Telegram”.

Instagram pertama kali dikembangkan di San Fransisco yang dikemukakan oleh Kevin Systrom dan Brasil Michel “*Mike*” Krieger saat mereka berdua memilih untuk berfokus pada pembuatan aplikasi multifitur “*HTML5 check-in*” di proyek Burbn untuk fotografi mobile (Cahyani, 2018: 39). Burbn Inc merupakan suatu perusahaan startup yang memang bergerak di bidang pengembangan aplikasi untuk mobile phone. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk check in ketika berada di tempat tertentu, dan digunakan untuk membuat rencana.

Instagram juga biasa dikenal dengan sebutan IG. *Instagram* dikenal sebagai aplikasi dari Smartphone yang khusus untuk media sosial yang memiliki fungsi hampir sama dengan Twitter, namun perbedaannya terletak pada pengambilan foto dalam bentuk atau tempat untuk berbagi informasi terhadap penggunaanya. *Instagram* juga dapat memberikan inspirasi bagi penggunanya dan juga dapat meningkatkan kreatifitas, karena *Instagram* mempunyai fitur yang dapat membuat foto menjadi lebih indah, lebih artistik dan menjadi lebih bagus. *Instagram* adalah aplikasi untuk berbagi foto dan video

yang memungkinkan penggunaanya dapat mengambil foto, maupun video, menerapkan filter digital dan membagikannya ke berbagai layanan jaringan sosial, termasuk milik *Instagram* itu sendiri. Ciri khas dari aplikasi *Instagram* adalah hasil fotonya yang berupa persegi, mirip dengan produk Kodak Instamatic dan gambar-gambar yang dihasilkan oleh foto Polaroid.

Menurut Atmoko, meski *Instagram* disebut layanan *Photo Sharing*, tetapi *Instagram* juga merupakan jejaring sosial. Karena disini kita bisa berinteraksi dengan sesama pengguna. Ada beberapa aktivitas yang dapat kita lakukan di *Instagram*, yaitu: *Follow*, bisa dibayangkan betapa sepiunya ketika sendirian di dunia *Instagram* yang meriah dan serba canggih. Oleh karena itu dengan adanya menu *follow*, dapat memungkinkan kita untuk mengikuti atau berteman dengan pengguna lain yang kita anggap menarik untuk diikuti. *Like*, jika menyukai foto yang ada di linimasa, jangan segan-segan untuk memberi *like*. Pertama, dengan menekan tombol *like* di bagian bawah *caption* yang bersebelahan dengan komentar. Kedua, dengan *double tap* (mengetuk dua kali) pada foto yang disukai. *Comment*, sama seperti *like*, komentar adalah bagian dari interaksi namun berkesan hidup dan ke arah personal. Karena lewat komentar, seseorang dengan bebas memberikan komentar apapun terhadap foto, baik itu saran, pujian atau kritikan. *Mentions*, fitur ini memungkinkan pengguna untuk memanggil pengguna lainnya. Caranya adalah dengan menambahkan tanda *arroba* (@) dan memasukkan akun *Instagram* dari pengguna tersebut. *Message*, fitur yang membantu mengirim pesan secara pribadi yang berupa foto, video, maupun tulisan dikirim oleh sesama pengguna *Instagram* (Atmoko, 2012: 59).

d. Media Sosial *WhatsApp*

WhatsApp didirikan pada 24 Februari 2009. *WhatsApp* adalah plesetan dari frasa *What's Up* yang merupakan aplikasi mobile chatting yang didirikan oleh Jan Koum dan Brian Acton. Aplikasi

WhatsApp terhubung langsung dengan nomor telepon dan memberikan layanan gratis. Selain karena ukurannya yang tidak membebani memori handphone, *WhatsApp* banyak diminati karena fiturnya yang simpel.

Awalnya *WhatsApp* hanya bisa mengirim pesan, tetapi sekarang *WhatsApp* sudah memiliki fitur lain seperti mengirim gambar, kontak, file, voice recording, menelpon, dan bahkan video call. Popularitas *WhatsApp* telah melesat cepat di hampir semua platform. Diketahui pengguna *WhatsApp* di dunia lebih dari 1 miliar di lebih dari 180 negara. Dari segi kultur memang aplikasi *WhatsApp* sangat cocok dengan kondisi Indonesia, karena umumnya bangsa kita memang senang mengobrol (chat).

Indonesia termasuk salah satu pasar yang paling aktif berkiriman pesan di wilayah Asia Tenggara. Begitu tingginya angka penggunaan *WhatsApp* sebagai salah satu media sosial yang banyak digemari oleh orang Indonesia terutama para remaja maka tidak mustahil menimbulkan berbagai dampak, apakah itu dampak yang positif maupun yang negatif. Juru bicara *WhatsApp* Neeraj Arora, menyimpulkan bahwa penduduk Indonesia terdiri dari orang-orang yang suka ngobrol. Oleh karena itu, layanan *WhatsApp* semakin mendorong orang Indonesia untuk saling bertegur sapa dan mengobrol.

Keutamaan menggunakan *WhatsApp* adalah memiliki koneksi 24 jam tanpa henti selama kita tersambung dengan internet. Sehingga memudahkan kita untuk menerima dan mengirim pesan kapan dan dimanapun. Dengan sesama pengguna *WhatsApp*, kita juga bisa membuat group yang terdiri dari banyak orang untuk mengobrol online melalui *WhatsApp*. Salah satu pengetahuan yang harus kita ketahui adalah pengetahuan tentang penggunaan. Manusia belajar dari awalnya tidak tahu menjadi tahu, tidak kenal menjadi kenal, tidak paham menjadi paham.

e. Media Sosial *Youtube*

Youtube adalah video online dan yang utama dari kegunaan situs ini adalah sebagai media untuk mencari, melihat dan berbagi video yang asli ke dan dari segala penjuru dunia melalui suatu web (Budiargo, 2015: 47).

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti berpendapat bahwa media pembelajaran *Youtube* adalah suatu alat pengantar pesan dari guru terhadap Peserta didik untuk mendorong proses pembelajaran agar lebih baik dan terkendali melalui video yang disediakan di web *Youtube* sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami pendalaman materi pelajaran.

4. Dampak Positif dan Negatif Media Sosial

Dalam setiap penggunaan media sosial terdapat dampak positif dan negatifnya. Dampak positif negatif dilihat dari bagaimana seseorang itu menggunakannya. Bagi setiap orang terutama pelajar media sosial sangat sekali digemari oleh mereka. Terkadang waktu mereka dihabiskan hanya untuk bermain media sosial. Mereka sampai lupa bahwa selain bermain media sosial mereka juga mempunyai tanggung jawab diluar media sosial itu.

Menurut Ngafifi, kemajuan teknologi akan berpengaruh negatif pada aspek sosial budaya (Sulidar Fitri, 2017: 120).

- a. Kemerostan moral di kalangan warga masyarakat, khususnya dikalangan remaja dan pelajar.
- b. Kenakalan dan tindak menyimpang di kalangan remaja semakin meningkat semakin lemahnya kewibawaan tradisi-tradisi yang ada di masyarakat. Kenakalan remaja dan pelajar semakin meningkat dalam berbagai bentuknya, seperti perkelahian, corat- coret, pelanggaran lalu lintas sampai tindak kejahatan.
- c. Pola interaksi antar manusia yang berubah. Kehadiran komputer maupun telepon genggam pada kebanyakan rumah tangga golongan menengah ke atas telah merubah pola interaksi keluarga.

Menurut peneliti dampak yang telah disebutkan diatas memang sudah banyak terjadi dikalangan masyarakat terutama pelajar. Banyak masyarakat apalagi pelajar yang sudah menggunakan telepon genggam. Banyak dari kalangan peserta didik baik SD, SMP, dan SMA yang sudah mengerti dalam menggunakan telepon genggam. Bahkan sudah banyak dari mereka yang juga menggunakan media sosial. Kebanyakan dari mereka ketika sudah memegang handphone tidak lagi fokus terhadap tugas lain atau tanggung jawab lain. Itu membuat mereka lalai dalam menyelesaikan tanggung jawabnya.

Bahkan ketika berkumpul dengan keluarga pun kebanyakan dari masyarakat justru banyak sekali memegang handphone masing_masing. Bukankah jika sedang berkumpul dengan keluarga seharusnya lebih banyak berbincang dan berbagi cerita serta bercanda tawa dengan keluarga. Ini justru dalam kalangan masyarakat pun sekarang lebih mengutamakan handphone nya dibandingkan berbincang-bincang dengan keluarga.

Dampak tersebut tergantung bagaimana setiap orang bisa mengaturnya agar tidak berat sebelah. Dibalik dampak negatif penggunaan media sosial ada juga dampak positif yang terdapat didalamnya. Menurut kutipan Nisa Khairuni dalam jurnal edukasi yaitu:

- a. Anak dapat belajar cara beradaptasi
- b. Dapat mengelola jaringan pertemanan (memperbanyak teman atau bertemu kembali dengan teman lama)
- c. Memudahkan anak dalam kegiatan belajar
- d. Dapat menjadi sarana berdiskusi dengan teman mengenai tugas-tugas sekolah (Nisa Khairuni, 2016: 92).

Telah disebutkan diatas bahwa media sosial juga merupakan alat untuk pelajar maupun masyarakat dalam menggali informasi positif dalam kehidupan sehari-hari. Media sosial dapat memberikan dampak atau efek yang baik bagi pengguna tergantung pada penggunaan yang dilakukan oleh pengguna itu sendiri.

Banyak sekali dari mereka yang salah dalam mempergunakan media sosial. Karena begitu banyak media yang berisikan sebuah konten-konten yang merusak setiap individu-individu saat ini terutama pelajar. Penggunaan media sosial yang baik ialah dia yang menggunakan media sosial dengan wawasan yang positif dan konten-konten yang positif.

Dari banyaknya media sosial itu juga banyak sekali memberikan perubahan yang kurang baik terhadap setiap orang terutama peserta didik. Dari media sosial pun banyak sekali yang menirukan gaya setiap orang yang ada di medsos-medsos yang dilihat. Dari gaya pakaian, sikap, cara berbicara, dan lain-lain. Di era globalisasi saat ini media sosial menjadi suatu trend atau suatu perantara yang luar biasa bagi masyarakat terutama peserta didik. Media sosial di era globalisasi saat ini adalah sebuah kemudahan yang telah diberikan oleh perangkat elektronik yang canggih. Semua orang di dunia ini dapat menggunakannya, sampai ke pelosok desa pun sudah dapat menggunakan perangkat elektronik ini berupa media sosial. Bahkan setiap usia sudah dapat menggunakannya. Banyak sekali dari kalangan muda mudi dan anak-anak SD, SMP, SMA yang sudah menggunakan media sosial.

Perkembangan pada era globalisasi ini sangatlah meroket tinggi dengan banyaknya inovasi-inovasi teknologi terbaru. Dengan begitu banyak juga media social yang bermunculan dengan versi-versi dan juga fungsi yang berbeda-beda. Seheingganya membuat masyarakat sekarang penasaran dan ingin mencoba menggunakan berbagai macam media social (internet) tersebut. Internet tidak hanya digunakan sebagai media berinteraksi dan komunikasi namun juga sebagai media promosi untuk menawarkan sebuah produk dan menampilkan tren masa kini yang sedang berkembang. Salah satu bagian dari internet adalah media sosial. Media sosial dapat memberikan dampak yang positif dan negative terhadap penggunanya. Para pengguna media social dapat melihat wawasan luas dengan menggunakan media social, selain dari pada itu juga media sosial dapat mempertontonkan suatu tontonan yang tidak layak untuk dilihat

oleh penggunanya. Dan ada juga yang media sosial menjadi penyebaran isu atau informasi tidak benar.

Media sosial banyak menawarkan kemudahan untuk penggunanya, agar pengguna berlama-lama bersenda gurau di dunia maya. Para pengguna bebas menampilkan atau membuat sesuatu yang dapat disebarluaskan serta menyalurkan bakat yang pengguna miliki. Sedangkan pengguna juga dapat berkomentar bebas tentang apa yang pengguna lihat disekelilingnya.

Adapun dampak positif dan negative dari media sosial, baik *TikTok*, *Facebook*, *Instagram*, *WhatsApp*, dan *Youtube* adalah sebagai berikut:

a. Dampak Positif dan Negatif Media Sosial *TikTok*

Dampak Positif	Dampak Negatif
1) Pendidikan dan pembelajaran	1) Dampak kesehatan mental
2) Ekspresi kreativitas	2) Kecanduan dan penggunaan berlebihan
3) Membangun komunitas	3) Penyebaran informasi salah
4) Pemasaran dan peluang bisnis	4) Privasi dan keamanan data

b. Dampak Positif dan Negatif Media Sosial *Facebook*

Dampak Positif	Dampak Negatif
1) Interaksi Sosial dan konektivitas	1) Cyberbullying dan perundungan
2) Platform untuk aktivisme dan kesadaran sosial	2) Kecanduan media sosial
3) Pemasaran dan peluang bisnis	3) Penyebaran informasi salah

c. Dampak Positif dan Negatif Media Sosial *Instagram*

Dampak Positif	Dampak Negatif
1) Peningkatan koneksi sosial	1) Kecanduaan media sosial
	2) Masalah kesehatan mental

2) Platform untuk ekspresi kreatif	3) Stereotip dan representasi negatif
3) Pemasaran dan kesempatan bisnis	4) Cyberbullying
4) Akses informasi dan edukasi	

d. Dampak Positif dan Negatif Media Sosial *WhatsApp*

Dampak Positif	Dampak Negatif
1) komunitas yang cepat dan mudah	1) Kecanduan dan kesehatan mental
2) Grup diskusi dan kolaborasi	2) Penyebaran informasi palsu
3) Biaya komunikasi yang rendah	3) Privasi dan keamanan data

e. Dampak Positif dan Negatif Media Sosial *Youtube*

Dampak Positif	Dampak Negatif
1) Pendidikan dan pembelajaran	1) Penyebaran informasi palsu
2) Platform kreativitas dan ekspresi diri	2) Dampak kesehatan mental
3) Kesadaran sosial dan aktivisme	3) Ketergantungan dan pengurangan produktivitas

(Andreassen. dkk, 2017: 558-559).

5. Faktor yang Mempengaruhi Intensitas Penggunaan Media Sosial

Intensitas penggunaan media sosial dipengaruhi oleh berbagai faktor, yang dapat dibagi menjadi faktor individu, sosial, dan teknologi. Setiap faktor memainkan peran penting dalam menentukan seberapa sering dan seberapa lama seseorang menggunakan platform media sosial.

a. Faktor Individu

- 1) Usia: Pengguna muda cenderung memiliki intensitas penggunaan yang lebih tinggi dibandingkan dengan pengguna yang lebih tua. Generasi milenial dan Gen Z, yang tumbuh dengan teknologi, lebih mungkin menghabiskan waktu di media sosial (Statista, 2023).
- 2) Kepribadian: Individu dengan kepribadian ekstrovert mungkin lebih aktif di media sosial, sementara mereka yang introvert mungkin lebih pasif. Kepribadian dapat mempengaruhi cara orang berinteraksi di platform (Ross. dkk, 2009: 578).
- 3) Motivasi: Alasan di balik penggunaan media sosial seperti kebutuhan untuk bersosialisasi, hiburan, atau informasi dapat mempengaruhi seberapa intens seseorang menggunakan platform tersebut (Whiting, A., & Williams, D., 2013: 363).

b. Faktor Sosial

- 1) Dukungan Sosial: Tingkat dukungan sosial yang dirasakan oleh individu dapat mempengaruhi intensitas penggunaan media sosial. Pengguna yang merasa terhubung dengan teman dan keluarga lebih mungkin menggunakan media sosial secara intensif (Ellison. dkk, 2007: 1143).
- 2) Tren dan Norms Sosial: Norms sosial yang berlaku dalam komunitas dapat mempengaruhi seberapa sering individu menggunakan media sosial. Jika media sosial dianggap sebagai cara yang umum untuk berkomunikasi, individu lebih cenderung menggunakannya secara intensif (Cummings, J. N., & Kiesler, S. , 2005: 176).

c. Faktor Teknologi

- 1) Aksesibilitas: Kemudahan akses ke internet dan perangkat mobile mempengaruhi intensitas penggunaan. Semakin mudah akses, semakin besar kemungkinan individu akan menggunakan media sosial secara intensif (Pew Research Center, 2021).

- 2) **Fitur Platform:** Fitur yang ditawarkan oleh platform media sosial, seperti kemampuan untuk berbagi konten, melakukan video call, dan berpartisipasi dalam grup, juga dapat mempengaruhi seberapa sering individu menggunakan media sosial (Burke. dkk, 2009: 34).

B. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia prestasi ialah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik (Zaiful dkk, 2019: 5).

Prestasi belajar adalah sebuah pencapaian yang diperoleh oleh seseorang dalam sebuah aktifitas. Prestasi adalah salah satu bagian yang menyatu dalam suatu kehidupan manusia yang memiliki tingkatan dimana ada yang memiliki prestasi yang tinggi dan ada pula yang memiliki prestasi yang rendah. Dalam memenuhi kebutuhan prestasi ini manusia harus berusaha dengan berbagai cara, salah satu caranya yaitu dengan belajar. Adanya cara inilah manusia akan memperoleh kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Marsun dan Martaniah berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan hasil kegiatan belajar, yaitu sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang diajarkan, yang diikuti oleh munculnya perasaan puas bahwa ia telah melakukan sesuatu dengan baik.

Menurut Poerwodarminto prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dilakukan atau dikerjakan oleh seseorang. Sedangkan prestasi belajar itu sendiri diartikan sebagai prestasi yang dicapai oleh seorang peserta didik pada jangka waktu tertentu dan di catat dalam buku rapor.

Menurut Nasution prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa, dan berbuat. Prestasi belajar

dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni, kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu Nasution pun mengatakan bahwa prestasi belajar adalah suatu perubahan individu yang belajar, perubahan tidak hanya mengenai pengetahuan juga membentuk kecakapan, kebiasaan- kebiasaan pribadi individu yang belajar.

Prestasi belajar dapat diartikan pula sebagai suatu ukuran pengetahuan yang didapat dengan mengikuti pelajaran formal dengan hasil yang diperoleh melalui nilai tes. Adanya prestasi belajar ini juga dapat dilihat dari penguasaan terhadap mata pelajaran yang ditentukan lewat nilai yang diberikan oleh seorang guru.

Dari beberapa definisi diatas peneliti mengambil sebuah kesimpulan yakni prestasi belajar adalah sebuah hasil dari berbagai aktifitas belajar yang dilakukan setiap orang dalam jangka waktu yang telah ditentukan. Dari proses belajar yang telah berlangsung setiap individu dapat melihat bagaimana hasil akhir dari proses belajar yang telah berlangsung. Mereka dapat melihat hasil akhir tersebut dari nilai akhir atau bisa disebut dengan raport.

Adanya prestasi belajar dapat dilihat dari seberapa besar minat belajar dari Peserta didik itu sendiri. Jika tidak ada minat dalam hati seorang peserta didik untuk belajar maka tidak akan ada juga hasil akhir yang baik atau prestasi belajar yang tinggi. Maka dari itu sangat penting untuk setiap Peserta didik menanamkan dalam dirinya keinginan untuk belajar setiap hari nya walau hanya sebentar saja.

Prestasi belajar diraih atau diperoleh karena adanya proses belajar. Dalam Islam janji Allah sangat jelas untuk orang-orang yang menuntut ilmu (belajar) yang telah dijelaskan dalam dalil Al- Qur'an Surah Al-Mujadalah ayat 11 dibawah ini:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا

الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu,” Berilah kelapangan didalam 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 diantara kamu dan orang-orang yang berilmu beberapa derajat” (Kementrian Agama Republik Indonesia, 2013 : 543).

Begitu indahnnya apabila muslim dan muslimah menuntut ilmu.

Sudah dijelaskan diatas bahwa janji Allah itu pasti bahwa siapapun yang menuntut ilmu akan Allah angkat derajatnya. Berlomba-lombalah untuk menuntut ilmu, karena dengan ilmu kita dapat berpikir dengan pemikiran yang baik. Mengingat belajar adalah proses bagi Peserta didik dalam membangun gagasan atau pemahaman sendiri, maka kegiatan belajar hendaknya memberikan kesempatan kepada Peserta didik untuk melakukan hal itu secara lancar dan termotivasi (Vina Rahmayanti, 2016).

Untuk terjadinya proses belajar yang baik peserta didik harus mempunyai partisipasi besar. Agar belajar yang dilakukan pun dapat dikatakan belajar yang aktif. Dalam proses belajar untuk meraih prestasi belajar yang baik juga ada pendidik sebagai motivator yang baik untuk membangkitkan dan mengembangkan prestasi belajar. Maka dari itu peserta didik dan pendidik sangat berpengaruh dalam prestasi belajar. Karena dengan pendidik yang memotivator peserta didik maka prestasi belajarnya pun akan baik.

2. Macam-macam Prestasi Belajar

Macam-macam prestasi belajar dapat diartikan sebagai tingkatan keberhasilan siswa dalam belajar yang ditunjukkan dengan taraf pencapaian prestasi. Menurut Muhibbin Syah dalam bukunya Psikologi Belajar mengemukakan: “pada prinsipnya, pengembangan hasil belajar yang ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat dari pengalaman dan proses belajar siswa” (Syah, 2004: 69-70).

Dengan demikian, prestasi belajar dibagi ke dalam tiga jenis prestasi diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Prestasi yang bersifat kognitif, (ranah cipta).

Prestasi yang bersifat kognitif antara lain, yaitu: pengamatan, ingatan, pemahaman, aplikasi atau penerapan, analisis (pemeriksaan dan penilaian secara teliti), sintesis (membuat paduan baru dan utuh). Seseorang bisa dilihat dari pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan, analisa dan sintesis. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual (Anni, 2004:6).

2) Prestasi yang bersifat afektif (ranah rasa).

Prestasi yang bersifat afektif (ranah rasa) antara lain, yaitu: penerimaan, sambutan, apresiasi (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), karakterisasi (penghayatan). Misalnya seorang siswa dapat menunjukkan sikap menerima atau menolak terhadap suatu pernyataan dari permasalahan atau mungkin siswa dapat menunjukkan sikap berpartisipasi dalam hal yang dianggap baik, dan lain sebagainya. Dalam ranah afektif, Seseorang dapat dilihat dari penerimaan, sambutan, apresiasi (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), dan karakterisasi, (penghayatan).

3) Prestasi yang bersifat psikomotorik (ranah karsa).

Prestasi yang bersifat psikomotorik (ranah karsa) antara lain, yaitu: keterampilan bergerak dan bertindak, kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal. Misalnya siswa menerima pelajaran tentang menjaga lingkungan sekitar, maka siswa tersebut mengaplikasikan pelajaran yang didapatnya dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dapat dilihat dari keterampilan bergerak dan bertindak, kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal.

Ketiga jenis prestasi belajar siswa tersebut tentu akan lebih sempurna jika ketiganya dimiliki oleh setiap peserta didik. Sehingga

output-output yang diharapkan adalah peserta didik yang mempunyai kecerdasan, jiwa yang bertaqwa dan akhlak mulia.

3. Indikator Prestasi Belajar

Menurut Syah (2002,150-151), terdapat beberapa indikator prestasi belajar dalam ranah psikologi yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, yang dapat diperoleh melalui:

Tabel 2. 1
Jenis, Indikator, dan Cara Evaluasi Prestasi

Ranah/ Jenis Prestasi	Indikator	Cara Evaluasi
Ranah Kognitif		
1. Pengamatan	1. Dapat menunjukan 2. Dapat membandingkan 3. Dapat menghubungkan	1. Tes lisan 2. Tes tertulis 3. Observasi
2. Ingatan	1. Dapat menyebutkan 2. Dapat menunjukan Kembali	1. Tes lisan 2. Tes tertulis 3. Observasi
3. Pemahaman	1. Dapat menjelaskan 2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri	1. Tes lisan 2. Tes tertulis
4. Penerapan	1. Dapat memberikan contoh 2. Dapat menggunakan secara tepat	1. Tes lisan 2. Tes tertulis 3. Observasi
5. Analisis (pemeriksaan dan pemilihan secara teliti)	1. Dapat menguraikan 2. Dapat mengklasifikasikan	1. Tes tertulis 2. Pemberian tugas
6. Sintesis (membuat panduan baru dan utuh)	1. Dapat menghubungkan 2. Dapat menyimpulkan 3. Dapat menggeneralisasi	1. Tes tertulis 2. Pemberian tugas
Ranah Rasa/ Afektif		

1. Penerimaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan sikap menerima 2. Menunjukkan sikap menolak 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tes tertulis 2. Tes skala sikap 3. Observasi
2. Sambutan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesiediaan berpartisipasi/terlibat 2. Kesiediaan memanfaatkan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tes tertulis 2. Tes skala sikap 3. Observasi
3. Apresiasi (sikap menghargai)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganggap penting dan bermanfaat 2. Menganggap indah dan harmonis 3. Mengagumi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tes penilaian/sikap 2. Pemberian tugas
4. Internalisasi (pendalaman)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengakui dan meyakini 2. mengingkari 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tes skala sikap 2. Pemberian tugas ekspresif dan proyektif 3. Observasi
5. Karakteristik (penghayatan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melembagakan atau meniadakan 2. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemberian tugas ekspresif dan proyektif 2. Observasi
Ranah Karsa/ Psikomotor		
1. Keterampilan bergerak dan bertindak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki dan anggota tubuh lainnya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observasi 2. Tes tindakan
2. Kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan 2. Membuat mimik dan gerakan jasmani 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tes lisan 2. Observasi 3. Tes tindakan

4. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Dibalik berbagai prestasi belajar yang telah diraih oleh setiap Peserta didik terdapat beberapa faktor. Menurut Slameto faktor yang mempengaruhi prestasi belajar digolongkan menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Berikut faktor-faktor tersebut.

a. Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang ada di dalam individu yang sedang belajar. Faktor intern terbagi menjadi dua yaitu.

- 1) Faktor jasmaniah (Kesehatan dan cacat tubuh)
- 2) Faktor (Intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan).

b. Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern terdiri dari:

- 1) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan)
- 2) Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi Peserta didik dengan Peserta didik, disiplin sekolah, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah)
- 3) Faktor masyarakat (kegiatan Peserta didik dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat)

Dari banyaknya faktor yang ada di atas peneliti mengambil sebuah kesimpulan yakni jika tidak ada dorongan dari intern dan ektern maka prestasi belajar pun tidak akan baik. Karena dengan dorongan dari faktor-faktor tersebut misalnya dukungan orang tua maka si Peserta didik itu sendiri akan lebih merasakan semangat tinggi untuk belajar dan meraih prestasi belajar yang baik.

B. Tinjauan Penelitian Dahulu

Berikut ini merupakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Eka Oktaviana dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik di SMPN 2 Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah”, merupakan penelitian kuantitatif. Hasil penelitian: penggunaan media sosial secara signifikan mempengaruhi kinerja akademik peserta didik di SMPN 2 Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah. Dengan didapatkan nilai r hitung yaitu 0,602 lebih besar dari r tabel yaitu 0,361 hal ini memberikan gambaran arah pengaruh yang berlawanan antara penggunaan media sosial dengan prestasi belajar PAI peserta didik. Arah yang berlawanan memiliki arti bahwa semakin tinggi tingkat penggunaan media sosial maka akan berpengaruh juga kepada prestasi belajar peserta didik, apabila peserta didik semakin rendah tingkat penggunaan media sosial maka semakin tinggi prestasi belajar peserta didik tersebut.
2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nofatin dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Peserta didik SMP” merupakan penelitian Kuantitatif deskriptif dengan pendekatan korelasional. Adapun hasil penelitian peneliti bahwasanya adanya pengaruh yang signifikan yaitu nilai t hitung $>$ t tabel ($1,620 > 0,2042$) dengan taraf signifikan 5% sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Besarnya pengaruh penggunaan media sosial terhadap hasil belajar peserta didik 0,039 artinya persentase pengaruh penggunaan media sosial dengan hasil belajar peserta didik adalah $0,039 \times 100\% = 39\%$ dan sisanya di pengaruhi oleh variabel lain yang tidak terdapat dalam penelitian ini.
3. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yakni menurut Ela Permata Sari, (2021: 89) didapatkan arah pengaruh negatif atau yang berlawanan antara penggunaan media sosial terhadap prestasi belajar PAI peserta didik. Arah pengaruh yang berlawanan dapat diartikan dengan semakin tinggi penggunaan media sosial maka prestasi belajar PAI peserta didik akan

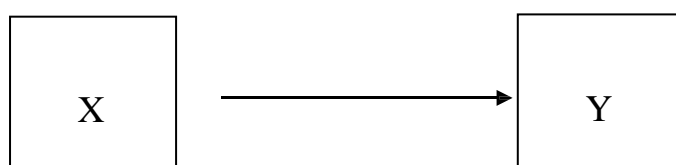
semakin menurun, begitu pula sebaliknya semakin rendah penggunaan media sosial maka akan semakin tinggi prestasi belajar PAI peserta didik.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis, yaitu sama-sama meneliti mengenai pengaruh penggunaan media sosial terhadap prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif.

C. Kerangka Berpikir

Menurut Sakaran dalam bukunya *Business Research* dalam (Sugiyono, 2017) mengemukakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Riset ini dicoba pada sekolah SMPN 2 Mojowarno, yang dimana tujuannya guna buat menganalisis pengaruh media sosial terhadap prestasi belajar peserta didik sebab banyak kalangan peserta didik di zaman sekarang yang memiliki akun media sosial.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan diatas maka peneliti menyusun bagan kerangka pikir penelitian, sebagaimana yang terlihat pada gambar di bawah ini.



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis dari penelitian yang penulis lakukan sebagai berikut,

- a. $t_{hit} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima, dan H_1 ditolak
- b. $t_{hit} > t_{table}$, maka H_0 ditolak, dan H_1 diterima dengan $Sig (2\text{-tailed}) < 0,05$.