

**PENGARUH LAYANAN INFORMASI TERHADAP KEBIASAAN SISWA
BERMAIN MEDIA SOSIAL KELAS IX SMA BUDI AGUNG MEDAN
TAHUN PEMBELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi Bimbingan dan Konseling*

Oleh:

AYU NINGTYAS
NPM. 1502080154



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 03 Oktober 2019, pada pukul 07.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Ayu Ningtyas
NPM : 1502080154
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Pengaruh Layanan Informasi terhadap Kebiasaan Bermain Media Sosial Siswa Kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajaran 2018/2019

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd Dra. H. Svanisvurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI:

1. H. Hasanuddin, MA, Ph.D
2. Drs. Zaharuddin Nur, MM
3. Dra. Jamila, M.Pd

1.

3.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Webside : http://www.fkip_umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Ayu Ningtyas

N.P.M : 1502080154

Prog. Studi : Bimbingan Konseling

Judul Skripsi : Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Kebiasaan Bertmain
Media Sosial Kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajaran
2018/2019

sudah layak disidangkan.

Medan, September 2019

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing

Dra. Jamila, M.Pd

Diketahui oleh :



Dekan

Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd

Ketua Program Studi

Dra. Jamila, M.Pd

Unggul | Cerdas | Terpercaya

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Ayu Ningtyas
N.P.M : 1502080154
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Proposal : Pengaruh Kebiasaan Bermain Media Sosial terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajaran 2018/2019

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Juli 2019

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



Ayu Ningtyas

Diketahui oleh Ketua Program Studi
Bimbingan dan Konseling

Dra. Jamila, M.Pd



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Webseite : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Ayu Ningtyas
N.P.M : 1502080154
Prog. Studi : Bimbingan Konseling
Judul Skripsi : Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Kebiasaan Bertmain Media Sosial Kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajaran 2018/2019

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
10 Juli 2019	Perbaikan Proposal Pasca Seminar		
24 Juli 2019	Perbaikan angket dan muatan teori		
30 Juli 2019	Pemambahan Teori, disesuaikan Indikator angket		
7 Agustus 2019	Perhitungan data		
14 Agustus 2019	Perbaikan landasan teoretis		
19 Agustus 2019	Peresuaikan Indikator kebiasaan bertmain media sosial		
16 September 2019	Perbaikan daftar isi dan data hitung		
23 September 2019	Sesuaikan data persarufannya		
24 September 2019	acc Skripsi		

Unggul | Cerdas | Terpercaya
Medan, September 2019

Diketahui oleh :
Ketua Program Studi

Dra. Jamila, M.Pd

Dosen Pembimbing

Dra. Jamila, M.Pd

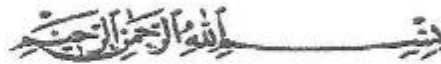
ABSTRAK

Ayu Ningtyas. Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Kebiasaan Siswa Bermain Media Sosial Kelas IX SMA Budi Agung Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh layanan informasi terhadap kebiasaan bermain media sosial siswa kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajaran 2018/2019. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh layanan informasi terhadap kebiasaan bermain media sosial siswa kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajaran 2018/2019. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini dilakukan di seluruh siswa kelas XI SMA Budi Agung dari 3 kelas berjumlah 117 siswa dan dimana jumlah sampel siswa yang diambil dari 3 kelas tersebut sebanyak 60 siswa. Tehnik analisis data dalam penelitian ini adalah uji validitas angket, uji reliabilitas, uji hipotesis. Dengan dilakukannya layanan informasi terhadap siswa. Hasil penelitian menemukan bahwa dari analisis data telah terbukti bahwa terdapat pengaruh antara layanan informasi terhadap penggunaan media sosial siswa. Hal ini ditunjukkan dengan korelasi yang diperoleh dari perhitungan korelasi Product Moment ($r_{hitung} = 0,755 > r_{tabel} 0,2542$) dan ($t_{hitung} = 7.65 > t_{tabel} = 2.001$).

Kata kunci : Layanan Informasi, Media sosial.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah rabbil 'alamin puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT , karena dengan rahmat dan ridho-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Layanan Informasi terhadap Kebiasaan Bermain Media Sosial Siswa Kelas XI SMA Budi Agung Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019.”**.

Setelah beberapa hari melakukan penelitian akhirnya tibalah waktunya bagi penulis untuk membuat suatu karya ilmiah yaitu skripsi, akan tetapi penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman penulis di dalam menyusun suatu karya ilmiah. Untuk itulah penulis mengharapkan bimbingan dan saran dari berbagai pihak sebagai masukan guna kesempurnaan skripsi ini.

Dengan segala hormat penulis ucapkan terima kasih atas bantuan dari pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan dorongan kepada penulis. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ayahanda Rahmad Syahputra dan ibunda Lidya Puspawati yang telah memberikan semua kasih sayang serta dorongannya yang tidak ternilai kepada penulis.

2. Bapak H. Dr. Agussani, MAP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. H. Elfrianto Nasution, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Hj. Syamsuyurnita, M.Pd selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Hj. Dewi Kusuma, S.Pd, M.Hum selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu Dra. Jamila, M.Pd selaku Ketua Program Studi Bimbingan Konseling sekaligus Dosen Pembimbing yang telah memberikan dukungan serta bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
7. Bapak Drs. Zaharuddin Nur, MM selaku Sekretaris Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Seluruh staf Dosen Pengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Seluruh staf dan Pegawai Biro Akademik pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Kakak tercinta Widya Ramadhani dan Adikku Sandi Prayoga, Ahmad Fauzi dan M. Koldin serta sepupu kesayanganku Cindy Nadila, Nurul Widyawati yang telah banyak memberikan dukungan dan semangat secara moral maupun material kepada penulis.

11. Kepada teman seperjuangan Yuli Yunara Ritonga, Sophia Bulan, Intan Noviani, Ade Wahyuni, Silke Delaila, Fitri Kamelia yang telah mendukung dan sama-sama berjuang dalam menyelesaikan skripsi ini.

12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah membantu dalam mengerjakan skripsi ini.

Akhir kata penulis memohon dan petunjuk kepada Allah SWT agar diberikan kesehatan dan karunianya dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Medan, Juli 2019

Penulis

Ayu Ningtvas
NPM: 1502080154

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTA ISI	iii
DAFTAR TABEL.....	
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	7
A. Kerangka Teoritis.....	7
1. Layanan Informasi	7
a. Pengertian Layanan Informasi	7
b. Tujuan Layanan Informasi	10
c. Komponen Layanan Informasi	16
d. Macam-Macam Layanan Informasi	17
e. Isi Layanan Informasi	18
f. Asas-Asas Layanan Informasi	18
2. Media Sosial.....	19

a.	Pengertian dan Sejarah Media Sosial.....	19
b.	Jenis-Jenis Media Sosial	24
c.	Kebiasaan Bermain Media Sosial	29
d.	Indikator Kebiasaan Bermian Media Sosial	33
B.	Kerangka Konseptual.....	34
C.	Hipotesis	36
BAB III	METODE PENELTIAN.....	37
A.	Lokasi dan Waktu Penelitian	37
1.	Lokasi Penelitian	37
2.	Waktu Penelitian	37
B.	Populasi dan Sampel Penelitian	38
1.	Populasi Penelitian	38
2.	Sampel Penelitian.....	38
C.	Variabel Penelitian.....	39
D.	Definisi Penelitian.....	40
E.	Jenis Penelitian.....	41
F.	Instrumen Penelitian	42
G.	Uji Instrumen	44
H.	Teknik dan Analisis Data.....	46
BAB IV	PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN	48
A.	Gambaran Sekolah.....	48
B.	Pengujian Hipotesis	65
C.	Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian	66

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	37
Tabel 3.2	38
Tabel 3.3	39
Tabel 3.4	41
Tabel 4.1	49
Tabel 4.2	51
Tabel 4.3	55
Tabel 4.5	57
Tabel 4.6	59
Tabel 4.7	60
Tabel 4.8	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan arus globalisasi disegala bidang semakin keseluruh dunia, termasuk indonesia. Semua aspek dituntut untuk terus maju dan berkembang dengan cepat pada era globalisasi seperti ini. Perkembangan arus globalisasi juga mempengaruhi perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi berkembang sangat pesat seiring berjalannya waktu baik di negara berkembang maupun di maju khususnya di Indonesia yang termasuk negara berkembang. Teknologi sudah menjadi kebutuhan setiap manusia.

Teknologi dapat membantu dan mempermudah manusia dalam mengerjakan pekerjaannya sehingga dapat selesai dengan lebih efektif dan efisien. Perkembangan teknologi di era modern seperti sekarang memberikan dampak yang besar bagi kehidupan manusia dari berbagai bidang, utamanya pada bidang pendidikan yang merupakan salah satu bidang penting dalam pembangunan.

Pendidikan yang di tempuh dalam jalur formal di sekolah sesuai dengan yang tertera pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Melalui pendidikan juga diharapkan dapat membantu anak didik/siswa/i menjadi pribadi yang bertanggung jawab atas dirinya sendiri dan mampu menjadi generasi penerus yang bisa menjaga nama sekolah, keluarga bangsa dan negara. Setiap warga sekolah juga harus saling berinteraksi dalam suatu sistem pendidikan guna mencapai tujuan yang diharapkan.

Pendidikan yang berorientasi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing dan menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi di masa mendatang. Peningkatan kualitas sumber daya manusia terus diupayakan dan dikembangkan seiring dengan perkembangan zaman yang semakin global. Tentu saja hal ini akan membawa dampak positif maupun negatif. Pendidikan yang merupakan ujung tombak dalam pengembangan sumber daya manusia harus bisa berperan aktif dalam meningkatkan kualitas dan juga kuantitas.

Demi terwujudnya peningkatan kualitas sumber daya manusia salah satunya dengan cara pembuatan program pendidikan yang tepat sasaran, memiliki visi dan misi, serta tujuan yang menunjang kebutuhan di masa mendatang. Bersamaan dengan dampak yang timbul, terlihatlah dampak negatif yang sangat mendominasi. Terbukti terkikisnya nilai-nilai sikap dan perilaku remaja pada umumnya dan pada siswa khususnya, seperti kenakalan yang dilakukan siswa yang cenderung mengarah ke tindak kriminal dan akhirnya akan menimbulkan permasalahan saat mereka berada dilingkungan sekolah.

Hal yang paling penting dalam belajar mengajar adalah proses, karena proses inilah yang menentukan tujuan belajar akan tercapai atau tidak tercapai. Ketercapaian dalam proses belajar mengajar ditandai dengan adanya perubahan

tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut baik yang menyangkut perubahan bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Agar sukses belajar siswa perlu rajin, ulet, sabar, tabah, kreatif dan sejumlah sifat, sikap dan perilaku positif lainnya. Motif yang berisikan hal-hal yang dikemukakan di atas sangat penting dan perlu terus diupayakan guru tumbuh dan kembangnya dikalangan siswa, terutama guru bimbingan dan konseling karena memang merekalah yang bertanggung jawab menyelenggarakan kegiatan bimbingan dan konseling untuk siswa di sekolah. Guru bimbingan dan konseling dengan keterampilan dan pengalaman yang dimilikinya harus melaksanakan layanan dan kegiatan pendukung sesuai dengan yang dibutuhkan siswa. Kegiatan itu tujuannya adalah untuk menjadikan siswa belajar dengan sukses. Hal itu ditandai dengan mendapatkan prestasi belajar yang membanggakan. Salah satu bentuk kegiatan atau layanan yang menjadi kewajiban guru bimbingan dan konseling adalah melaksanakan layanan informasi, yaitu memberikan informasi yang penting dan dibutuhkan siswa sesuai dengan tingkatan pendidikan, usia dan keadaan yang sedang mereka hadapi, terutama menghadapi tuntutan dalam proses pembelajaran.

Layanan informasi yang diberikan guru bimbingan dan konseling sudah seharusnya berisikan kontenyang dapat mengembangkan wawasan, pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap siswa. Ini menjadi penting agar siswa mampu memperoleh kehidupan yang efektif dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu guru bimbingan dan konseling harus mengupayakan agar siswanya tidak terganggu

dalam kehidupannya. Layanan informasi, manakala dirancang guru bimbingan dan konseling sesuai dengan kebutuhan siswa dan diikuti oleh siswa sesuai dengan RPL (Rencana Pelaksanaan Layanan) yang disiapkan tentu membawa dampak positif bagi siswa, tidak terkecuali terhadap motivasi belajar mereka, karena informasi yang disampaikan guru bimbingan dan konseling akan dapat merangsang siswa untuk sukses dalam belajarnya. Melalui layanan informasi guru bimbingan dan konseling dapat membentuk WPKS siswa sehingga mereka dapat mengikuti kegiatan belajar dengan penuh semangat, penuh harapan dan penuh dengan kegembiraan.

Hal ini bukan sesuatu yang mustahil, melainkan sesuatu yang logis atau rasional untuk ditumbuhkan dan dikembangkan dalam diri siswa. Dengan demikian pelaksanaan layanan informasi yang baik sesuai dengan RPL dan SOP-nya akan membawa dampak yang positif bagi siswa, termasuk terhadap kebiasaan bermain media sosial siswa.

Dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode/teknik serta media pembelajaran. Salah satu bentuk faktor yang mempengaruhi tujuan pembelajaran dari peserta didik adalah kebiasaan bermain media sosial. Media sosial yang didominasi usia anak-anak sudah menjadi bagian dari gaya kehidupan.

Media sosial memiliki sifat menghubungkan, berbagi dan berkolaborasi (*connecting, sharing, and collaborating*). Sifat media sosial yang seperti ini memberikan beberapa keuntungan antara lain menambah kuantitas komunikasi

antara pengajar dan pembelajar, membuka peluang berdiskusi dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas, dan meningkatkan partisipasi serta keterlibatan pembelajar dalam berbagai program aksi di sekolah. Oleh karenanya, penting untuk mengetahui sejauh apa pengaruh layanan ^{informasi} terhadap kebiasaan bermain media sosial.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Kebiasaan Bermain Media Sosial Siswa Kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajaran 2018/2019”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini mengenai:

1. Banyaknya model-model kekerasan yang ditiru siswa dari berbagai media sosial yang dilihat oleh siswa.
2. Sebagian siswa sering kali berperilaku apatis dan tidak peduli pada sekitar.
3. Rendahnya pengawasan dari orangtua terhadap anaknya.
4. Kurangnya minat siswa untuk mengikuti kegiatan yang bersifat interaksi langsung.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pembahasan masalah yang timbul pada penelitian ini, maka penelitian ini perlu dilakukan pembatasan pada Layanan Informasi dan Kebiasaan Bermain Media Sosial Siswa Kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajaran 2018/2019.

D. Rumusan Masalah

Apakah Ada Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Kebiasaan Bermain Media Sosial Siswa Kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajaran 2018/2019?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah tersebut diatas, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Kebiasaan Bermain Media Sosial Bagi Siswa Kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis
 - a. Memberikan gambaran tentang pengaruh layanan informasi terhadap kebiasaan bermain media sosial.
 - b. Membantu penelitian yang akan datang tentang hal yang sama agar lebih sempurna dan baik.
 - c. Menambah khasanah pengetahuan didunia untuk ilmu pengetahuan terutama dalam program studi Bimbingan dan Konseling.
2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis sebagai masukan bagi :

- a. Untuk membantu guru pembimbing atau konselor dalam mengembangkan intelektual anak dalam meningkatkan hasil belajar.
- b. Untuk membantu siswa dalam mempersiapkan dirinya dalam meningkatkan hasil belajar dan memiliki tingkahlaku yang baik.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Layanan Informasi

a. Pengertian Layanan Informasi

Bimbingan dan konseling adalah bagian yang menyatu dengan pendidikan. Kegiatan yang dilaksanakan dalam bimbingan dan konseling dikenal istilah layanan dan kegiatan pendukung. Layanan adalah kegiatan utama yang menjadi tanggung jawab guru bimbingan dan konseling sedangkan kegiatan pendukung adalah kegiatan guru untuk membantu mensukseskan layanan yang telah dilaksanakan.

Sampai saat ini sesuai dengan bimbingan dan konseling Pola 17 Plus yang disempurkan layanan dalam bimbingan dan konseling itu ada sepuluh jenis, sedangkan kegiatan pendukung ada enam jenis. Salah satu dari sepuluh jenis layanan dalam bimbingan dan konseling adalah layanan informasi. Menurut WS Winkel dalam Tohirin (2008:147) layanan informasi adalah *“Merupakan suatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan.”* Layanan informasi yang bermakna usaha-usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan serta pemahaman tentang lingkungan hidupnya dan tentang proses perkembangan anak muda.

Layanan informasi merupakan layanan yang dibutuhkan oleh individu. Tujuan layanan ini adalah agar individu memiliki pengetahuan (informasi) yang memadai, baik tentang dirinya maupun tentang lingkungannya, serta sumber-

sumber belajar yang sangat diperlukan oleh peserta layanan agar lebih mudah dalam membuat perencanaan dan mengambil keputusan. (Ahmad Juntika, 2014:19)

Layanan informasi berusaha memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan, untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari manusia memerlukan informasi juga untuk merencanakan kehidupannya dimasa depan, akibat karena tidak mampu untuk mengakses informasi dan keterbatasan dalam memperoleh suatu informasi maka melalui layanan bimbingan dan konseling individu dapat memperoleh informasi. Di dalam masyarakat tersedia banyak kesempatan-kesempatan pendidikan, kesempatan bekerja dan kesempatan untuk berhubungan dengan manusia lainnya namun tidak semua individu berkepentingan dengan kesempatan itu dan mengetahui dan memahami secara baik. Mereka kurang memahami dan tidak mengetahui dengan baik sehingga membuat mereka menjadi kehilangan kesempatan atau salah pilih. Salah pilih sekolah, salah pilih jurusan, salah pilih pekerjaan dan kehilangan kesempatan yang lainnya.

Sudah tentu kejadian ini akan merugikan individu yang bersangkutan, maka dari itu untuk menghindari kejadian yang dapat merugikan itu maka perlu dibekali informasi yang cukup dan akurat.

Ada tiga alasan utama mengapa pemberian informasi perlu diselenggarakan. Pertama, membekali individu dengan berbagai pengetahuan tentang lingkungan yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang dihadapi berkenaan dengan lingkungan sekitar, pendidikan, jabatan, maupun mengenai

keadaan sosial dan budaya. Dalam masyarakat yang serba majemuk dan semakin kompleks, pengambilan keputusan yang dapat dipertanggung jawabkan sebagai besar terletak di tangan individu itu sendiri. Dalam hal ini, layanan informasi berusaha merangsang individu untuk dapat secara kritis mempelajari berbagai informasi berkaitan dengan hajat hidup dan perkembangannya.

Kedua, memungkinkan individu dapat menentukan arah hidupnya “ke mana dia ingin pergi”. Syarat dasar untuk dapat menentukan arah hidup adalah apabila ia mengetahui apa (informasi) yang harus dilakukan serta bagaimana bertindak secara kreatif dan dinamis berdasarkan atas informasi-informasi yang ada itu. Dengan kata lain, berdasarkan atas informasi yang diberikan itu individu diharapkan dapat membuat rencana- rencana dan keputusan tentang masa depannya serta bertanggung jawab atas rencana dan keputusan yang dibuatnya itu. Sedangkan yang ketiga, setiap individu adalah unik.

Keunikan itu akan membawakan pola-pola pengambilan keputusan dan bertindak yang berbeda-beda disesuaikan dengan aspek-aspek kepribadian masing- masing individu. Pertemuan antara keunikan individu dan variasi kondisi yang ada di lingkungan dan masyarakat yang lebih luas, diharapkan dapat menciptakan berbagai kondisi baru baik bagi individu yang bersangkutan maupun bagi masyarakat, yang semuanya itu sesuai dengan keinginan individu dan masyarakat. Dengan demikian akan terciptalah dinamika perkembangan individu dan masyarakat berdasarkan potensi positif yang ada pada diri individu dan masyarakat. (Prayitno, 2004:260)

b. Tujuan Layanan Informasi

Layanan informasi bertujuan agar individu (siswa) mengetahui dan menguasai sejumlah informasi yang selanjutnya akan dapat digunakannya untuk keperluan hidupnya sehari-hari dan perkembangan dirinya. Selain itu, apabila merujuk kepada fungsi pemahaman, layanan informasi berguna agar individu memahami berbagai informasi yang dapat digunakan untuk mencegah timbulnya masalah, pemecahan suatu masalah, untuk memelihara dan mengembangkan potensi individu serta memungkinkan individu yang bersangkutan membuka diri mengaktualisasikan hak-haknya.

Layanan informasi bertujuan untuk pengembangan kemandirian. Pemahaman dan penguasaan individu terhadap informasi yang diperlukan akan memungkinkan individu: a. mampu memahami dan menerima diri dan lingkungannya secara objektif, positif, dan dinamis b. mengambil keputusan mengarahkan diri untuk kegiatan-kegiatan yang berguna sesuai dengan keputusan yang di ambil d. mengaktualisasikan secara terintegrasi. (Tohirin, 2008:148)

Adapun tujuan layanan informasi baik tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum layanan informasi adalah dikuasainya informasi tertentu oleh peserta layanan. Informasi tersebut selanjutnya digunakan oleh peserta untuk keperluan hidupnya sehari-hari (dalam rangka kehidupan efektif sehari-hari(KES) dan perkembangan dirinya. Sedangkan yang menjadi tujuan khusus layanan informasi terkait dengan berbagai fungsi, yang paling dominan ialah fungsi pemahaman dan paling langsung diemban oleh layanan informasi. Peserta layanan memahami informasi dengan berbagai selukbeluknya sebagai isi layanan.

Penguasaan informasi tersebut dapat digunakan untuk pemecahan masalah (apabila peserta yang bersangkutan mengalaminya), untuk mencegah timbulnya masalah, untuk mengembangkan dan memelihara potensi yang ada, dan untuk memungkinkan peserta yang bersangkutan membuka diri dalam mengaktualisasikan hak-haknya. Dalam hal pengembangan kemandirian, pemahaman dan penguasaan peserta terhadap informasi yang diperlukannya akan memungkinkan ia mampu memahami dan menerima diri dan lingkungannya secara objektif positif dan dinamis, mengambil keputusan, mengarahkan diri untuk kegiatan-kegiatan yang berguna sesuai dengan keputusan yang diambil dan akhirnya mengaktualisasikan diri secara terintegrasi. Dengan demikian, meskipun tujuan layanan informasi tampak sederhana dan tunggal, apabila penguasaan informasi itu benar-benar berkualitas tinggi, tidak mustahil dapat digunakan untuk keperluan yang lebih luas. (Prayitno II, 2012:50)

Menurut Yusuf Gunawan, ada dua tujuan layanan informasi yang bersifat umum dan khusus. (Yusuf, 1987:88)

- 1) Tujuan layanan informasi yang bersifat umum adalah :
 - a) Mengembangkan pandangan yang luas dan realistis mengenai kesempatan-kesempatan dan masalah-masalah kehidupan pada setiap tingkatan pendidikan.
 - b) Menciptakan kesadaran akan kebutuhan dan keinginan yang aktif untuk memperoleh informasi yang tepat mengenai pendidikan, pekerjaan, dan sosial pribadi.

- c) Mengembangkan ruang lingkup yang luas mengenai kegiatan pendidikan, pekerjaan, dan sosial budaya.
 - d) Membantu siswa untuk menguasai teknik memperoleh dan menafsirkan informasi agar siswa semakin maju dalam mengarahkan dan memimpin dirinya sendiri.
 - e) Mengembangkan sifat dan kebiasaan yang akan membantu siswa dalam mengambil keputusan, penyesuaian, yang produktif memberikan kepuasan pribadi.
 - f) Menyediakan bantuan untuk membuat pilihan tertentu yang progresif terhadap aktivitas khusus sesuai dengan kemampuan bakat minat individu.
- 2) Sedangkan tujuan khusus dari layanan informasi adalah sebagai berikut:
(Yusuf, 1987:89)
- a) Memberikan pengertian tentang lapangan pekerjaan yang luas dimasyarakat.
 - b) Mengembangkan sarana yang dapat membentuk siswa untuk mempelajari secara intensif beberapa lapangan pekerjaan atau pendidikan yang tersedia dan yang selektif.
 - c) Membantu siswa agar lebih mengenal atau dekat dengan kesempatan kerja dan pendidikan di lingkungan masyarakat.
 - d) Mengembangkan perencanaan sementara dalam bidang pekerjaan dan pendidikan yang didasarkan pada belajar eksplorasi sendiri.

- e) Memberikan teknik-teknik khusus yang dapat membantu para siswa untuk membantu menghadapi kebutuhan-kebutuhan dan masalah-masalah setelah meninggalkan sekolah, seperti memperoleh pekerjaan, melanjutkan program berikutnya atau membentuk rumah tangga.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan layanan informasi adalah membekali siswa agar mampu merencanakan, dan memutuskan rencana masa sekarang maupun masa depan dengan mandiri dan bertanggungjawab sesuai dengan bakat, kemampuan dan minatnya secara positif, objektif dan dinamis. Secara tidak langsung, hal ini dapat menyelesaikan masalah karier, sosial, belajar, maupun pribadi.

Macam-macam Layanan Informasi
Macam-macam informasi yang menjadi isi layanan ini bervariasi. Demikian juga keluasan dan kedalamannya. Hal ini tergantung kepada kebutuhan para peserta layanan (tergantung kebutuhan siswa). Informasi yang menjadi isi layanan harus mencakup seluruh bidang pelayanan bimbingan dan konseling.

Secara lebih rinci, ada beberapa pendapat para ahli mengenai macam-macam layanan informasi diantaranya sebagai berikut:

Ada tiga macam layanan informasi menurut diantaranya sebagai berikut:

- 1) Informasi tentang pekerjaan:
 - a) Jenis-jenis pekerjaan.
 - b) Syarat-syarat suatu pekerjaan.
- 2) Informasi tentang cara-cara belajar :

- a) Cara membagi waktu.
 - b) Cara menyusun jadwal kegiatan.
 - c) Cara belajar efektif
 - d) Cara memilih teknik belajar.
- 3) Informasi tentang lingkungan sekitar.

Informasi tentang tata tertib sekolah dasarnya jenis dan jumlah informasi tidak terbatas. Namun, khususnya dalam rangka pelayanan bimbingan dan konseling, hanya akan dibicarakan tiga jenis informasi, yaitu:

- 1) Informasi pendidikan.

Dalam bidang pendidikan banyak individu yang berstatus siswa atau calon siswa yang dihadapkan pada kemungkinan timbulnya masalah atau kesulitan. Diantaranya masalah atau kesulitan tersebut berhubungan dengan (a) pemilihan program studi (b) pemilihan sekolah fakultas, (c) penyesuaian diri dengan program studi (e) putus sekolah. Mereka membutuhkan adanya keterangan atau informasi untuk dapat membuat pilihan dan keputusan yang bijaksana.

- 2) Informasi jabatan Saat-saat transisi dari dunia pendidikan ke dunia kerja sering merupakan masa yang sangat sulit bagi banyak orang muda. Kesulitan itu terletak juga dalam penyesuaian diri dengan suasana kerja yang baru dimasuki dan pengembangan diri selanjutnya.
- 3) Informasi sosial budaya Hal ini dapat dilakukan melalui penyajian informasi sosial budaya yang meliputi, macam-macam suku bangsa, adat

istiadat, agama dan 28 kepercayaan, bahasa, potensi-potensi daerah dan kekhisisan masyarakat atau daerah tertentu.

Sedangkan menurut Yusuf Gunawan, layanan informasi dikelompok menjadi tiga golongan besar, yaitu: informasi pendidikan, informasi pekerjaan dan informasi sosial pribadi.

- 1) Informasi Pendidikan Informasi pendidikan sebagai data yang valid berguna tentang semua jenis pendidikan sekarang dan yang akan datang serta kesempatan-kesempatan latihan danuntutanya. Informasi yang diberikan meliputi peraturan dan jam sekolah, kegiatan kurikuler yang tersedia dan mata pelajaran, organisasi sekolah dan aktivitas sosial, nilai pendidikan, kredit yang diambil, program pendidikan setelah tamat sekolah, mata pelajaran yang dituntut untuk memasuki perguruan tinggi, tuntutan dan persyaratan masuk perguruan tinggi, biaya untuk memasuki perguruan tinggi, surat menyurt disekolah, dan lain sebagainya.
- 2) Informasi pekerjaan Informasi pekerjaan sebagai data yang valid dan berguna tentang posisi pekerjaan dan lapangan kerja. Termasuk didalam tugas-tugas, tuntutan dan persyaratan masuk, kondisi pekerjaan, imbalan pekerjaan, pola kemajuan, kebutuhan tenaga kerja dan sumber informasi yang lebih lanjut. Informasi pekerjaan akan termasuk data yang relevan dengan item-item diantaranya sebagai berikut : Tenaga kerja, struktur dunia kerja dan kelompok, kecenderungan kerja, UUD (undang-undang) perburuan, sumber informasi mempelajari pekerjaan, pekerjaan yang

utama dan penting, kriteria untuk menilai bahan informasi pekerjaan dan lain sebagainya.

- 3) Informasi Sosial Pribadi Informasi sosial pribadi berkaitan dengan pemahaman diri sendiri dan pemahaman orang lain. Informasi sosial pribadi sebagai data yang valid dan berguna tentang kesempatan dan pengaruh dari manusia dan lingkungan fisik terhadap pertumbuhan pribadi dan hubungan interoersonalnya dengan orang lain. Informasi ini berkaitan dengan faktor-faktor diantaranya sebagai berikut:

Mencapai pemahaman diri, mencapai tingkat kematangan hubungan baik dengan lawan jenis maupun sama jenis, mengerti peranan pria dan wanita, pengembangan kepribadian yang sehat, mngerti sifat dan tingkah laku orang lain, perkembangna fisik dan mental yang sehat.

c. Komponen Layanan Informasi

Komponen Layanan Informasi Dalam layanan informasi terlibat tiga komponen pokok yaitu guru bimbingan dan konseling, peserta dan informasi yang menjadi isi layanan.

1) Konselor atau Guru Bimbingan dan Konseling

Konselor sekolah atau guru bimbingan dan konseling adalah seorang yang ahli dalam pelayanan konseling, adalah penyelenggara layanan informasi. Guru bimbingan dan konseling menguasai sepenuhnya informasi yang menjadi isi layanan, mengenal dengan baik peserta layanan dan kebutuhannya akan informasi, dan menggunakan caracara yang efektif untuk melaksanakan layanan.

2) Peserta atau Siswa

Peserta layanan informasi, seperti layanan orientasi, dapat berasal dari berbagai kalangan, siswa di sekolah, mahasiswa, anggota instansi dan dunia usaha atau industri, serta anggota-anggota masyarakat lainnya, baik secara perorangan maupun kelompok. Bahkan narapidana dan mereka yang berada dalam kondisi khusus tertentu pun dapat menjadi peserta layanan, asal suasana dan ketentuan yang berlaku. Pada dasarnya seseorang bebas untuk mengikuti layanan informasi sepanjang isi layanan bersifat terbuka dan tidak menyangkut pribadi-pribadi tertentu.

Kriteria seseorang menjadi peserta layanan informasi yang pertama adalah menyangkut pentingnya layanan bagi (calon) peserta yang bersangkutan. Apabila seseorang tidak memerlukan informasi yang menjadi isi layanan informasi, maka mereka tidak perlu menjadi peserta layanan.

d. Macam-Macam Layanan Informasi

Macam-macam informasi yang menjadi isi layanan ini bervariasi. Demikian juga keluasan dan kedalamannya. Hal ini tergantung kepada kebutuhan para peserta layanan (tergantung kebutuhan siswa). Informasi yang menjadi isi layanan harus mencakup seluruh bidang pelayanan bimbingan dan konseling.

Ada tiga macam layanan informasi diantaranya sebagai berikut:

- 1) Informasi tentang pekerjaan:
 - a) Jenis-jenis pekerjaan
 - b) Syarat-syarat suatu pekerjaan
- 2) Informasi tentang cara-cara belajar :

- a) Cara membagi waktu
- b) Cara menyusun jadwal kegiatan
- c) Cara belajar efektif
- d) Cara memilih teknik belajar
- e) Informasi tentang lingkungan sekitar
- f) Informasi tentang tata tertib sekolah.

e. Isi Layanan Informasi

Layanan informasi banyak sekali jenis-jenis informasi yang menjadi isi layanan ini bervariasi. Demikian juga keluasan dan kedalamannya. Hal itu tergantung kepada kebutuhan para peserta layanan (tergantung kebutuhan siswa). Informasi yang menjadi isi layanan harus mencakup seluruh bidang pelayanan bimbingan dan konseling yaitu bidang bimbingan pribadi, bimbingan sosial, bimbingan belajar, bimbingan karir, bimbingan kehidupan berkeluarga dan bimbingan kehidupan beragama.

f. Asas-asas Layanan Informasi

Layanan informasi pada umumnya merupakan kegiatan yang diikuti oleh sejumlah peserta dalam suatu forum terbuka. Dalam hal ini layanan informasi perlu memiliki beberapa asas-asas diantaranya:

- 1) Asas kegiatan Bimbingan dan konseling harus membantu siswa agar berusaha melakukan kegiatan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.
- 2) Asas kesukarelaan Pelaksanaan bimbingan dan konseling berlangsung atas dasar sukarela dari kedua belah pihak.

- 3) Asas keterbukaan Asas bimbingan dan konseling dapat berhasil dengan baik jika siswa yang bermasalah mau menyampaikan masalah yang dihadapi kepada guru pembimbing dan guru pembimbing bersedia membantunya.
- 4) Asas kerahasiaan Segala sesuatu yang dibicarakan siswa kepada guru pembimbing tidak boleh disampaikan kepada oranglain. Asas ini akan mendasari kepercayaan peserta didik kepada guru pembimbing.

2. Media Sosial

a. Pengertian dan Sejarah Media Sosial

Media Sosial adalah media online (daring) yang dimanfaatkan sebagai sarana pergaulan sosial secara online di internet. Di media sosial, para penggunanya dapat saling berkomunikasi, berinteraksi, berbagi, *networking*, dan berbagai kegiatan lainnya. Media sosial menggunakan teknologi berbasis website atau aplikasi yang dapat mengubah suatu komunikasi ke dalam bentuk dialog interaktif. Beberapa contoh media sosial yang banyak digunakan adalah YouTube, Facebook, Blog, Twitter, dan lain-lain.

Menurut Nur Syam (2016:1) Media Sosial adalah bagian dari internet sebagai produk teknologi yang dimanfaatkan oleh masyarakat. Internet dapat memunculkan jenis interaksi sosial yang berbeda dengan interaksi sebelumnya. Jika pada masa lalu, masyarakat berinteraksi secara *face to face communication*, maka dewasa ini masyarakat berinteraksi di dalam dunia maya melalui akun media sosial atau melalui interaksi online. Apabila kita menyimak sejarah internet dan media sosial di atas, tampak sekali temuan-temuan di dunia internet terkait

langsung dengan perkembangan media sosial. Berikut ini benang merah yang bisa ditarik dari momen-momen bersejarah tersebut. Pada tanggal 29 Oktober 1969, komputer SDS Sigma 7 milik *University of California Los Angeles (UCLA)* Amerika Serikat (AS) sukses mengirim pesan ke komputer SRI di Universitas Stanford yang jauhnya 560 km.

Pesan yang bersejarah itu dikirim oleh peneliti UCLA Bill Duvall kepada rekannya di Stanford, Charley Kline sekitar pukul 22.30 waktu setempat. Pesan berupa teks itu dikirim via jaringan *packet switching Advanced Research Project Agency NET (ARPANET)*, yang dalam perkembangannya menjadi cikal bakal dari tulang punggung jaringan internet modern bersama TCP/IP. Dari sukses pengiriman kata “*Login*” itu, internet yang awalnya menghubungkan beberapa kampus di AS, kelak berubah menjadi jaringan global. Dalam kurun 45 tahun internet berevolusi sehingga menghubungkan jutaan komputer dengan beragam jenis konten, mulai dari data, musik, gambar, hingga file video beresolusi tinggi dengan kecepatan tinggi pula. Asosiasi profesional teknologi dari *Institute of Electrical and ctronics Engineers (IEEE)* dalam sebuah plakat menyatakan UCLA sebagai tempat lahir internet.

Pada tahun 1969 tercatat pula lahirnya CompuServe yang merupakan *internet service provider* komersil pertama untuk publik di Amerika Serikat. Teknologi yang digunakan dikenal dengan sebutan *dial-up* dan terus banyak digunakan sampai pertengahan tahun 1990-an. Embrio media sosial sendiri bermula pada era 70-an, tepatnya tahun 1978, saat sistem papan buletin atau *bulletin board system (BBS)* ditemukan oleh Ward Christensen dan Randy Suess

yang merupakan pecinta dunia komputer. Sistem papan ini memungkinkan pengguna (*user*) untuk bisa berhubungan dengan orang lain memakai surat elektronik atau pun mengunggah dan mengunduh melalui perangkat lunak yang tersedia saat itu. Ini merupakan awal sebuah komunitas virtual dalam lingkup terbatas. Kala itu konektivitas internet berlangsung menggunakan saluran telepon yang terhubung dengan modem.

Layanan *online* Prodigy diperkenalkan pada tahun 1984 dan tumbuh menjadi penyedia layanan *online* terbesar kedua pada era tahun 1990-an. Pelanggannya saat itu mencapai 465.000, sedangkan CompuServe 600.000 pelanggan. Pada tahun 1994 Prodigy menjual koneksi *dial-up* ke *World Wide Web* dan layanan *hosting web*, serta kini menjadi bagian dari AT&T. Pada tahun 1993 lahir *World Wide Web* di internet dengan browser grafis pertama, *mosaic*, dan halaman *web* seperti dikenal saat ini oleh *National Center for Supercomputing Applications (NCSA)* yang ada di *University Illinois Urbana Champaign*. Terobosan dalam teknologi komunikasi dan informasi ini ikut mengubah wajah dunia melalui kemampuan untuk menyuarakan opini dan mengakses beragam informasi data yang ada.

Perubahan mendasar terjadi pada tahun 1995 ketika situs *GeoCities* muncul. *GeoCities* melayani *web hosting*, kegunaannya untuk melayani penyewaan penyimpanan data-data *website* agar *website* tersebut dapat diakses dari mana pun. Bisa dikatakan, *GeoCities* adalah tonggak awal lahirnya *website-website* lain.

Pada tahun 1995 muncul situs *Classmates.com* yang merupakan situs jejaring sosial terbatas pada lingkungan orang-orang tertentu saja. Dua tahun

kemudian situs *SXIdegree.com* lahir. Situs ini dinilai sebagai kelahiran dari sistem jejaring sosial pertama, karena lebih menawarkan sebuah situs jejaring sosial ketimbang *Classmates.com*. Situs ini memiliki aplikasi untuk membuat profil, menambah teman, dan mengirim pesan. Pada tahun 1998 Google muncul sebagai mesin pencari utama di internet dan memunculkan tampilan indeks. Laju perkembangan jejaring sosial begitu cepat.

Tahun 1999 muncul situs yang dapat digunakan untuk membuat *blog* pribadi, yaitu *Blogger*. Pada tahun 2000 tercatat lahir sejumlah situs sosial dengan corak tersendiri seperti *Lunarstorm*, *Live Journal*, *Cyword* yang fungsinya sekadar memperluas informasi secara searah. Domain *dot com* menjadi populer, dimana saat itu 70 juta komputer terhubung ke internet. Kepentingan para pebisnis muncul di situs jejaring dengan munculnya *Ryze.com* pada tahun 2001.

Berikutnya pada 2002, muncul *Friendster* sebagai situs anak muda pertama yang semula disediakan untuk tempat pencarian jodoh. Konektivitas dalam jaringan maya menjadi awal untuk kemudian dapat disusul dengan pertemuan langsung. *LinkedIn* yang lahir tahun 2003, muncul semata-mata tidak hanya untuk bersosialisasi saja.

Situs ini juga bermanfaat untuk bertukar informasi mengenai pekerjaan atau mencari pekerjaan, sehingga fungsi media sosial makin berkembang. Tahun 2003 lahir pula *MySpace*. Hingga akhir tahun 2005, *Friendster* dan *MySpace* merupakan situs jejaring sosial yang paling diminati. Pada tahun 2004 *Facebook* lahir. Tahun 2006 *Twitter* lahir. Google pada tahun 2011 mengeluarkan *Google+*. Menurut mereka, pada dasarnya media sosial dapat dibagi menjadi

enam jenis, yaitu: *Pertama*, proyek kolaborasi *website*, di mana *user*-nya diizinkan untuk dapat mengubah, menambah, atau pun membuang konten-konten yang termuat di *website* tersebut, seperti Wikipedia. *Kedua*, *blog* dan *micro blog*, di mana *user* mendapat kebebasan dalam mengungkapkan suatu hal di *blog* itu, seperti perasaan, pengalaman, pernyataan, sampai kritikan terhadap suatu hal, seperti *Twitter*.

Ketiga, konten atau isi, di mana para *user* di *website* ini saling membagikan konten-konten *multimedia*, seperti *e-book*, video, foto, gambar, dan lain-lain seperti *Youtube*. *Keempat*, situs jejaring sosial, di mana *user* memperoleh izin untuk terkoneksi dengan cara membuat informasi yang bersifat pribadi, kelompok atau sosial sehingga dapat terhubung atau diakses oleh orang lain, seperti misalnya *Facebook*. *Kelima*, *virtual game world*, di mana pengguna melalui aplikasi 3D dapat muncul dalam wujud avatar-avatars sesuai keinginan dan kemudian berinteraksi dengan orang lain yang mengambil wujud avatar juga layaknya di dunia nyata, seperti *online game*.

Keenam, *virtual social world*, merupakan aplikasi berwujud dunia *virtual* yang memberi kesempatan pada penggunanya berada dan hidup di dunia *virtual* untuk berinteraksi dengan yang lain. *Virtual social world* ini tidak jauh berbeda dengan *virtual game world*, namun lebih bebas terkait dengan berbagai aspek kehidupan, seperti *Second Life*.

Mengemas pembelajaran bukan perkara mudah, lamanya pengalaman mengajar tidak menyebabkan berubahnya pola berfikir guru dari gaya "mencekoki" peserta didik pada gaya "membelajarkan" peserta didik. Banyak

guru yang tak lagi mengasah dan memperluas wawasannya tentang bagaimana anak mampu belajar dan menyerap pengetahuannya sampai akhirnya mereka mampu belajar dengan efektif.

b. Jenis-Jenis Media Sosial

Sosial Media(sosial media) adalah sebuah media online, dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi dan saling berbagi informasi. Saat ini tidak ada satupun sosial media yang sama sekali tidak terhubung satu sama lain. Dan semakin banyak sosial media besar yang menawarkan fitur lebih dari sekedar komunikasi kepada pengguna. Penggunaan istilah Sosial Media pada media cetak pertama kali dipercaya dimulai pada tahun 1997. Untuk membantu Anda membedakan berbagai macam jenis-jenis sosial media, berikut beberapa contoh sosial media berdasarkan fitur dan kegunaannya:

1) Relationship Networks

Sosial media yang dipahami oleh masyarakat umum adalah website yang digunakan untuk berkomunikasi dan bersosialisasi. Beberapa sosial media yang masuk dalam kategori Relationship Networks adalah Facebook, LinkedIn, Google Plus dan sebagainya.

Relationship Networks adalah salah satu fase awal sosial media yang diluncurkan ke publik. Biasanya dengan fitur halaman profil, yang berisi foto, biodata dan informasi tambahan lain mengenai pengguna. Tidak jarang pengguna dianjurkan untuk mendaftar dengan nama asli, tapi sebagian besar sosial media bisa digunakan secara gratis.

2) Media Sharing Networks

Sosial Media ini ditentukan oleh jenis media yang dibagikan antara penggunanya. Facebook dan Twitter memiliki kemampuan berbagi video dan gambar yang sangat bagus. Tapi, mayoritas content (postingan) yang dibagikan oleh pengguna pada sosial media ini mengandung teks. Berbeda dengan channel sosial media lain, pada Flickr atau Instagram, content visual merupakan fokus utama mereka. Pengguna memang diberikan fitur untuk mengunggah dan mengedit gambar sebelum menambahkan caption atau mention/tag pengguna lain. Begitu juga dengan channel sosial media seperti YouTube dan Vimeo serta aplikasi seperti Vine dan Snapchat yang menggunakan video sebagai content utamanya.

Ketika ingin menentukan apakah bisnis Anda membutuhkan sosial media, sangat penting untuk memikirkan apakah ada sumber daya yang tersedia untuk dibagikan. Tentukan tujuan utama Anda dalam menggunakan sosial media. Dibutuhkan waktu dan tenaga (dan mungkin sumber daya uang) untuk mengelola media sosial. Jika Anda ingin berkonsultasi, kami dari Progresstech siap membantu Anda.

3) Online Reviews

Sosial media untuk Online Reviews berbasis lokasi seperti OpenRice, TripAdvisor & Zomato memiliki daya tarik tersendiri sebagai sosial media yang mengadopsi teknologi Geolocation. Geolocation (geolokasi) adalah sebuah sistem identifikasi lokasi geografis untuk menemukan lokasi suatu objek seperti smartphone atau komputer yang terhubung ke internet. Teknologi inilah yang kini

secara tidak langsung membuat sosial media menjadi semakin berkembang. Ditambah semakin banyak pengguna yang lebih memilih untuk mencari rekomendasi baik dari internet maupun rekomendasi teman untuk tempat makan. Kini situs Online Reviews sudah sangat bervariasi jenisnya mulai dari hotel, restoran atau bahkan perusahaan. Kini Online Reviews memiliki andil yang cukup besar dalam pengambilan keputusan pembelian konsumen, dibanding sebelumnya.

4) Forum Diskusi

Forum diskusi adalah salah satu jenis sosial media pertama yang ada pada masa awal internet. Jauh sebelum pengguna internet menggunakan Facebook untuk tag teman di foto, mereka berkumpul di forum diskusi. Pengguna internet bertukar pesan di forum untuk membahas video game favorit sampai film terbaru, bahkan bertanya mengenai masalah kerusakan komputer di forum.

5) Social Publishing Platforms

Termasuk Social Publishing Platforms adalah blog dan microblog, dimana artikel yang ditulis dapat dibagikan untuk dibaca antara sesama pengguna. Platforms ini terbagi mulai dari yang sosial media yang bisa digunakan untuk interaksi real-time seperti Twitter yang masuk dalam kategori microblogging.

Sementara Medium dan Tumblr yang masuk dalam kategori interactive social publishing, berbeda dengan pendahulunya WordPress dan Blogger yang merupakan traditional blogging platforms. Meskipun dengan Twitter for business (iklan via Twitter) Anda bisa menjangkau lebih banyak calon konsumen, tapi dengan blog efek yang dihasilkan tetap tidak akan sama.

Apalagi bila Anda mengkombinasikan konten teks Anda dengan konten visual seperti gambar dan/atau video. Jika Anda ingin melakukan blogging melalui video, Anda bisa menggunakan VLOG. Jika salah satu strategi pemasaran Anda adalah content marketing, pemasaran akan lebih efektif bila menggunakan blog. Blog tidak hanya meningkatkan awareness dari bisnis dan meningkatkan engagement pada sosial media seperti Facebook fanpage. Tapi juga bisa membantu brand Anda menjadi penguasa di niche market yang ditargetkan.

6) Bookmarking Sites

Pada masa-masa awal internet untuk mencari sebuah informasi atau konten tidaklah mudah. Berbeda dengan saat ini, begitu banyak website yang menyediakan informasi untuk masing-masing kategori spesifik. Google tentu saja bisa membantu Anda mencari ketika Anda tahu apa yang ingin dicari. Tetapi jika Anda hanya memiliki semacam ide atau gambaran saja, jawabannya adalah bookmarking sites. Bookmarking Sites adalah web services seperti StumbleUpon, Pinterest dan Flipboard. Pengguna menggunakan website-website ini untuk mengumpulkan konten dari manapun di internet lalu menyimpannya didalam akun mereka.

Content yang mereka simpan bentuknya bermacam-macam, bisa dalam bentuk gambar, video atau link ke website yang menurut mereka menarik. Kumpulan content tersebut kemudian diberi judul dan label untuk menjelaskan isinya dan memudahkan pengguna lain untuk menemukannya. Content yang mereka simpan ini bisa dibuat private atau bebas diakses oleh publik dan dibagikan ke pengguna lain. Biasanya Bookmarking Sites akan menyarankan

content yang memiliki kemiripan dengan link website atau gambar yang pernah pengguna simpan sebelumnya.

Pertama-tama sebuah brand bisa mendapat keuntungan jika website mereka mudah untuk dibookmark. Hal ini mengharuskan website untuk dioptimisasi pada bagian judul dan gambar pada RSS feeds, agar lebih mudah diakses dan dibaca.

7) Interest-based networks

Salah satu kelebihan yang diberikan oleh sosial media adalah kemudahan untuk mempertemukan sekumpulan orang dengan minat yang sama. Tidak peduli seberapa spesifik pun hobi yang dicari, saat ini sudah cukup banyak komunitas yang berkembang dengan bantuan sosial media.

Selain Facebook Groups dan LinkedIn Groups serta Google+ communities, masih ada banyak lagi sosial media lain yang bisa digunakan untuk komunitas. Last.fm salah satunya, adalah sosial media untuk musisi dan pendengar musik, sementara Goodreads yang diperuntukan bagi penulis dan pecinta buku. Serta ada IMDB dan Rotten Tomatoes yang menjadi tempat berkumpulnya para penggemar dan kritikus film.

8) E-commerce

Terakhir tapi cukup penting, dan sedang menjadi trend akhir-akhir ini, adalah sosial media yang memudahkan pengguna untuk melihat-lihat produk dan berbelanja hanya dengan sentuhan jari. Situs seperti Polyvore menampilkan produk yang dikumpulkan dari berbagai penjual dalam sebuah marketplace. Kemudian situs Etsy yang memperbolehkan UKM dan pengrajin lokal untuk

menjual produk mereka secara online. Beberapa tahun belakangan ini elemen e-commerce telah diadopsi oleh berbagai sosial media yang pada awalnya berada dikategori yang berbeda seperti Pinterest, Twitter dan Facebook. Banyak konsumen, terutama generasi milenial yang sangat suka mencari produk dan berbelanja via online.

c. Kebiasaan Bermain Media Sosial

Munculnya media sosial di era modern saat ini mengajarkan manusia untuk bisa berpikir lebih maju. Ada banyak media sosial yang bisa dimainkan melalui handphone, misalnya Instagram, Facebook, Line, WhatsApp, Twitter dan masih banyak lagi lainnya. Dari media sosial, orang dimudahkan untuk melakukan aktivitas dengan cepat. Seperti berkenalan dengan orang lain, berjualan, mempromosikan diri, bertukar informasi, bertukar pesan cepat, video call, dan lainnya. Hampir semua kalangan bermain media sosial, tidak hanya masyarakat biasa bahkan orang-orang terkenal dan populer juga sering bermain media sosial.

Bahkan media sosial bisa dijadikan sarana mudah untuk mencari kepopuleran dan menghasilkan uang. Orang juga bisa menjadi terkenal dengan mudah menggunakan media sosial. Semua kemudahan itu membuat orang menjadi kecanduan media sosial.

Sebagian orang dalam sehari bermain medsos bisa lebih dari 8 jam, melebihi aktivitas kerja. Ketergantungan pada media sosial dapat berdampak buruk pada kesehatan tubuh dan mental yang tidak kamu sadari. Terdapat banyak godaan dari media sosial, membuatmu menjadi sulit lepas dari media sosial.

Beberapa efek negatif yang bisa terjadi akibat kecanduan sosial media, yakni:

1) Gangguan Tidur Akut

Mengakses sosial media saat sedang santai merupakan hal lazim. Tapi buat orang yang sudah kecanduan, setiap waktu tak pernah luput dari gadget untuk melihat akun-akun sosial medianya. Mungkin 24 jam waktunya habis untuk main sosial media, dan akhirnya mengganggu jam tidur. Kebiasaan tersebut pastinya akan berdampak buruk bagi kesehatan karena sudah mengalami gangguan tidur akut. Kalau sudah begini, bisa kurang tidur, dan imbasnya berpengaruh ke pelajaran, pekerjaan, dan lainnya.

2) Rasa Lelah Berlebihan dan Sulit Konsentrasi

Kurangnya jam tidur atau bahkan tidur yang tidak berkualitas jelas-jelas bisa mengganggu kesehatan. Efek lainnya, tingkat konsentrasi jadi rendah dan menimbulkan rasa lelah yang berlebihan, tubuh tidak fit, dan kerap mengantuk saat menjalani rutinitas harian

3) Tingkat Stres Lebih Tinggi dan Emosi Tidak Stabil

Saat seseorang kurang tidur dan jam tidur jadi tidak teratur, maka orang tersebut bisa saja dengan mudah mengalami stres. Berpengaruh ke aktivitas? Tentu saja iya. Produktivitas jadi terganggu, padahal ada tanggung jawab pekerjaan atau hal lain yang harus diselesaikan. Kondisi ini bisa saja diperparah oleh tekanan kerja yang cukup tinggi, bahkan masalah pribadi lainnya yang cukup berat. Akhirnya menimbulkan tingkat emosi yang tidak stabil dan cenderung berubah-ubah.

4) Gangguan Mata

Terlalu lama dan sering mengakses sosial media bisa memberikan efek buruk pada indera penglihatan atau mata. Main sosial media di gadget sambil tiduran contohnya, maka akan membuat mata cepat lelah, dan timbul penyakit yang bisa merusak mata

5) Jadi Cuek Terhadap Lingkungan dan Orang Sekitar

Seperti ungkapan “sosial media menjauhkan yang dekat,” memang demikian kebenarannya. Kadang kita melihat, satu keluarga sedang makan di meja makan saja, anak malah sibuk main sosial media, ibu dan bapak juga sama. Akhirnya tidak saling bercengkrama, karena semua sibuk dengan ponsel dan sosial medianya. Kecanduan sosial media dapat memperburuk sikap seseorang pada lingkungan sekitarnya, bahkan pada orang-orang terdekat, seperti keluarga dan teman-teman. Seolah-olah dunia milik seorang diri, sehingga orang yang sudah nyandu sosial media sikapnya cenderung cuek dengan sekitar.

6) Depresi dan Cemas yang Berlebihan

Lewat sosial media, seseorang akan menunjukkan sisi kehidupan mereka. Sedang sedih, senang, atau sedang melakukan apa saat itu, semua diumbar. Ekspresi seperti ini bisa menjadi hal positif dan negatif yang berubah menjadi tekanan. Berbagai kondisi yang dilihat dan ditemukan di sosial media bisa saja menimbulkan depresi, cemas, gelisah, terutama bagi orang yang sudah kecanduan. Kecanduan sosial media harus diatasi dengan cepat dan tepat demi menghindari berbagai masalah atau dampak kecanduan yang lebih akut dan serius. Jika tidak

bisa berubah drastis, seperti berhenti total, kamu bisa melakukannya dengan bertahap. Tenang, detox sosial media mudah kok seperti di bawah ini:

a) Punya Tekad Kuat untuk Berubah

Langkah pertama adalah memahami dengan baik masalah kecanduan yang sedang dialami. Hal ini penting untuk mengetahui secara tepat berbagai dampak buruk yang telah dialami akibat kecanduan sosial media ini. Setelah itu, harus punya tekad kuat untuk berubah dan memperbaiki diri, termasuk tujuan yang jelas dalam proses perubahan ini. Ini akan menjadi modal utama dalam mengatasi gangguan kecanduan sosial media, sehingga proses tersebut menjadi lebih mudah dan tetap terarah.

b) Batasi Waktu Online

Mulailah dengan langkah yang paling simpel, seperti membatasi waktu untuk online di sosial media. Jika selama ini 24 jam sehari akses sosial media, maka mulai sekarang buka sosial media saat waktu senggang setelah pulang kantor saja. Kamu juga bisa menyibukkan diri dengan melakukan berbagai rutinitas harian, sehingga tangan 'tidak gatal' lagi untuk online terus.

c) Lakukan Hobi yang Seru

Sosial media terkadang membuat seseorang lupa diri, bahkan melupakan hobi sendiri. Cobalah untuk lebih aktif untuk menekuni hobi yang selama ini sudah ditinggalkan, sehingga keinginan untuk selalu akses sosial media ini bisa ditekan. Luangkan waktu untuk melakukan aktivitas lain yang lebih bermanfaat dan belum sempat direalisasikan, misalnya mengunjungi teman lama atau kerabat, mendaki gunung, membuat kue kesukaan keluarga, dan lainnya.

d) Luangkan Waktu dengan Orang Terdekat

Jika selama ini sudah ‘tenggelam’ terlalu dalam di sosial media dan mengabaikan keluarga, cobalah kini berubah. Luangkan waktu lebih banyak dengan keluarga, saudara, atau dengan sahabat-sahabat terkasih pergi ke bioskop, makan di luar, dan lainnya. Hal ini akan terasa menyenangkan dan mengalihkan perhatian dari sosial media secara perlahan.

e) Gunakan Sosial media dengan Bijak

Pilihlah sumber berita atau informasi lain yang lebih tepat dan akurat selain sosial media, sehingga tidak membuang terlalu banyak waktu untuk mengakses berbagai hal di sosial media. Dengan cara ini berarti kamu sudah menggunakan sosial media dengan bijak.

d. Indikator Kebiasaan Bermain Media Sosial

Secara umum, pengertian indikator adalah sesuatu yang dapat digunakan sebagai petunjuk atau standar dasar sebagai acuan dalam mengukur adanya perubahan pada suatu kegiatan atau kejadian. Pendapat lain menyebutkan arti indikator adalah sesuatu, terutama tren atau fakta, yang menunjukkan keadaan atau tingkat sesuatu. Jadi, fungsi indikator sebenarnya adalah sebagai batas atau penanda terjadinya perubahan dan bersifat tetap. Penggunaan alat indikator cukup banyak kita temukan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya pada mesin penanak nasi (rice cooker). Semua rice cooker pasti memiliki lampu indikator sebagai penanda apakah nasi masih dalam keadaan memasak atau sudah matang.

Hampir semua bentuk penelitian selalu memiliki indikator sebagai tolak ukur dalam sebuah penelitian. Indikator ini paling banyak digunakan dalam

penelitian yang bersifat ilmiah. Dibandingkan indikator lainnya, indikator penelitian sifatnya lebih luas dan memuat banyak hal. Setiap penelitian bisa memiliki indikator yang berbeda.

Pada penelitian ini indikator yang digunakan terdapat pada variabel Y, yaitu hal-hal yang menjadi indikator dalam kebiasaan bermain media sosial.

Adapun indikator kebiasaan bermain media sosial, antara lain:

1. Terbiasa mengakses media sosial.
2. Para siswa yang mempunyai akun media sosial.
3. Mengunggah beberapa foto dan video pribadi ke media sosial
4. Lebih suka menghabiskan waktu luang sendirian.
5. Apatik terhadap lingkungan sekitar.
6. Situasi perasaan yang berubah-ubah setiap kali bermain media sosial (senang, bahagia, terhibur, marah, kesal dan iri)
7. Cukup mengganggu konsentrasi dan minat belajar.
8. Mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi menerima pelajaran.
9. Menjadikan intensitas belajar siswa menjadi rendah.

B. Kerangka Konseptual

Sehubungan dengan penelitian ini yaitu “Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Kebiasaan Bermain Media Sosial Siswa Kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajaran 2018/2019”.

Peluncuran situs media sosial menimbulkan fenomena yang cukup menggejutkan. Orang-orang mulai dari anak-anak sampai dewasa kebanyakan

tidak ada yang tidak memiliki akun media sosial seperti facebook, BBM, twitter, dan lain-lain.

Kebiasaan mereka mengakses media sosial atau sedikit banyaknya dalam menggunakan media sosial sudah menjadikan sebagian besar melupakan tugas utamanya yaitu sekolah dan belajar. Anak-anak usia sekolah lebih memilih bermain facebook, chattingan melalui BBM dari pada harus masuk sekolah, mendengarkan ceramah dari guru, dan belajar di rumah. Apalagi dengan adanya handphone yang mereka sudah miliki dan mudahnya mengakses internet melalui handphone menjadikan anak mengabaikan belajar.

Para siswa yang mempunyai akun media sosial facebook dan BBM menggunakannya hanya untuk chattingan dengan teman sekolahnya dan orang yang baru dikenalnya. Selain itu mereka juga mengunggah beberapa foto dan video pribadi mereka di facebook. Padahal dengan menggunakan facebook siswa bisa mencari informasi yang berkaitan dengan pendidikan dan materi pelajaran.

Fenomena ini cukup mengganggu konsentrasi dan minat belajar anak, dan menjadikan intensitas belajar siswa menjadi rendah, terutama intensitas belajar. Apabila anak-anak usia sekolah tidak memiliki minat belajar bahkan intensitas belajar rendah maka mereka akan mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi menerima pelajaran. Sehingga apa yang mereka peroleh di sekolah tidak ada yang membekas di pikiran dan hati mereka. Lingkungan bagi anak usia sekolah sangat mempengaruhi intensitas belajar mereka. Perlu pengkondisian lingkungan yang baik agar intensitas belajar menjadi lebih baik.

C. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan singkat yang dikumpulkan dari pemikiran dan tujuan pustaka sekaligus merupakan jawaban sementara dari masalah yang diteliti, oleh karena itu merupakan kebenaran yang lemah dan harus dibuktikan kebenarannya. Sedangankan Burhan Bungin (2005: 75) mengartikan hipotesis sebagai suatu kesimpulan penelitian yang belum sempurna sehingga perlu disempurnakan dengan membuktikan kebenarannya melalui penelitian. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas hipotesis yang diajukan adalah Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Kebiasaan Bermain Media Sosial Siswa Kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajaran 2018/2019.

Berdasarkan pendapat tersebut maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Ha (Hipotesis alternatif) : terdapat Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Kebiasaan Bermain Media Sosial Siswa Kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajaran 2018/2019.
2. Ho (Hipotesis Nol) : tidak terdapat Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Kebiasaan Bermain Media Sosial Siswa Kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajaran 2018/2019.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dengan judul Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Kebiasaan Bermain Media Sosial Siswa Kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajaran 2018/2019 berlokasi di Jalan Platina Raya No.7, Titi Papan, Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara 20244.

2. Waktu penelitian

Adapun waktu yang diperlukan dalam penelitian ini dari Maret 2019 sampai Juli 2019 untuk lebih jelas tentang rincian waktu dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.1
Waktu Perencanaan Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan/Minggu pada Tahun 2019											
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus			Sepember			
1	Pengajuan Judul												
2	Pengesahan Judul												
3	Penulisan Proposal												
4	Bimbingan proposal												
5	Pengesahan Proposal												
6.	Seminar Proposal												
7.	Perbaikan Proposal												
8.	Riset												
9.	Pengumpulan Data												
10.	Pengolah Data												
11.	Penulisan Skripsi												
12.	Bimbingan Skripsi												
13.	Persetujuan Skripsi												

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Subjek adalah sejumlah keseluruhan subjek penelitian yang menjadi sumber data, sebab penentuan populasi dalam suatu penelitian dapat berlangsung efektif dan efisien. Menurut Arikunto (2010:173) “Populasi adalah keseluruhan objek penelitian apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.” Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajaran 2018/2019 berjumlah orang yang terdiri dari kelas seperti tabel dibawah ini:

Tabel 3.2
Populasi penelitian

No	Kelas	Jumlah siswa
1	XI-A	42
2	XI-B	36
3	XI-C	39
Jumlah		117

2. Sampel Penelitian

Objek penelitian adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Cara pengambilan subjek menggunakan subjek bertujuan atau purposive sampel dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Pengambilan subjek dengan cara bertujuan ini cukup baik karena sesuai dengan pertimbangan peneliti sendiri sehingga dapat mewakili populasi.

Menurut Arikunto sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (2013:118). Teknik pengambilan data sampel ini biasanya didasarkan oleh pertimbangan tertentu, misalnya keterbatasan waktu, tenaga dan dana sehingga penentuan sampel, penulis menggunakan cara purposive sampling. Hal ini dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu.

Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel/objek sumber data dengan pertimbangan tertentu. Berarti pengambilan sampel didasarkan atas ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu (karakteristik) yang dipandang mempunyai sangkut paut yang sudah diketahui sebelumnya.

Adapun lebih jelas mengenai data objek dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3

Objek penelitian

No	Kelas	Jumlah siswa	Objek
1	XI-A	42	20
2	XI-B	36	20
3	XI-C	39	20
Jumlah		117	60

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat 2 (dua) variabel, variabel 1 (pertama) sebagai variabel bebas, yaitu layanan informasi (X) variabel bebas disebut juga variabel

yang mempengaruhi/variabel Y, yaitu variabel yang diteliti pengaruhnya. Variabel Y adalah sebagai variabel terikat yakni kebiasaan bermain media sosial.

D. Definisi Penelitian

Guna menghindari kesalahann dan mengarah ke penelitian ini untuk mencapai tujuan maka dapat dilihat penjelasan mengenai definini operasional sebagai berikut:

1. Layanan informasi

Layanan adalah proses pemberian bantuan kepada siswa menerima memahami serta mengembangkan kemampuannya dalam hubungan sosial secara sehat khususnya dalam kebiasaan bermain media sosial yang tujuannya sebagai sarana bersosialisasi untuk mengembangkan relasi dan meningkatkan informasi.

2. Kebiasaan bermain media sosial

Kebiasaan bermain media sosial adalah ketertarikan siswa untuk memakai ruang digitalisasi atau perkembangan teknologi yang tumbuh secara sadar maupun tidak sadar dalam diri siswa sehingga berakhir menjadi suatu kebisaan yang selalu dilakukan.

Ketertarikan tersebut menyebabkan siswa memberikan perhatian yang lebih terhadap bermain media sosial. Jadi pada dasarnya bermain media sosial adalah kecendrungan yang mengandung unsur perasaan senang, keinginan, perhatian, ketertarikan, kebutuhan, harapan, dorongan dan kemauan untuk selalu eksis atau tampil dalam kehidupan sosialnya.

E. Jenis Penelitian

Sifat yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif yaitu menggambarkan atau mendeskripsikan tentang pengaruh layanan informasi terhadap kebiasaan bermain media sosial siswa melalui uji instrumen variabel penelitian. Menurut Whitne (1960), metode deskriptif merupakan suatu pencarian fakta menggunakan interpretasi yang tepat. Dalam penelitian ini mempelajari tentang masalah-masalah yang ada didalam masyarakat dan juga tata cara yang digunakan dalam masyarakat serta dalam situasi-situasi tertentu.

Penelitian deskriptif merupakan jenis metode yang menggambarkan suatu objek dan subjek yang sedang diteliti tanpa adanya rekayasa. Termasuk mengenai hubungan tentang kegiatan, pandangan, sikap dan proses-proses yang berpengaruh dalam suatu fenomena yang terjadi.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian Kuantitatif merupakan metode penelitian yang lebih menekankan pada aspek pengukuran secara objektif terhadap fenomena sosial. Untuk melakukan pengukuran, setiap fenomena sosial dijabarkan dalam beberapa komponen masalah, variable dan indikator.(Hamidi, 2004:35)

Tujuan penelitian kuantitatif yaitu untuk mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori atau hipotesis yang berkaitan dengan fenomena alam. Proses pengukuran adalah bagian sentrall dalma penelitian kuantitatif, karena hal tersebut memberikan hubungan yang fundamental antara pengamatan empiris dan ekspresi matematis dari hubungan-hubungan kuantitatif.

Penelitian kuantitatif merupakan studi yang diposisikan sebagai bebas nilai (*value free*). Dengan kata lain, penelitian kuantitatif sangat ketat menerapkan prinsip-prinsip objektivitas. Objektivitas itu diperoleh antara lain melalui penggunaan instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Peneliti yang melakukan studi kuantitatif mereduksi sedemikian rupa hal-hal yang dapat membuat bias, misalnya akibat masuknya persepsi dan nilai-nilai pribadi. Jika dalam penelaahan muncul adanya bias itu maka penelitian kuantitatif akan jauh dari kaidah-kaidah teknik ilmiah yang sesungguhnya. (Sugiyono, 2012: 14-16).

F. Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dan informasi mengenai Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Kebiasaan Bermain Media Sosial Siswa Kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajarang 20018/2019 adalah angket.

Angket adalah pengumpulan data dnenga menggunakan lembar pernyataan atau kuisioner yang diisi oleh orang yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Angket ini diberikan kepada siswa Kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajarang 20018/2019 yang disajikan sampel penelitian. Isi angket ini adalah tentang layanan informasi dan tentang minat siswa kelas XII untuk bermain media sosial.

Menurut Arikunto (2006:135) Angket adalah “Kumpulan pertanyaan yang digunakan secara tertulis kepada seorang (responden). Angket digunakan karena dapat mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan dalam jangka waktu

yang relatif singkat.” Setiap responden akan menerima angket yang akan diisi, kemudian jawaban yang sama dengan skor dan analisis sesuai dengan data yang diperoleh. Dalam memberikan jawaban siswa hanya memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang disediakan.

Tabel 3.4

Kisi-Kisi Angket

Variabel	Indikator	Nomor Item
1. Variabel X = Layanan Informasi	a. Akuratnya informasi	1, 2, 7, 12, 14
	b. Jelasnya informasi	4, 5, 8, 13, 15
	c. Ketersediaan informasi	3, 6, 9, 10, 11
2. Variabel Y = Pengaruh Kebiasaan Bermain Media Sosial	a. Akses Media Sosial	1,4
	b. Keinginan untuk eksis	2, 7
	c. Anti Sosial	5, 8
	d. Apatis	3, 11
	e. Situasi Perasaan	4, 6, 9
	f. Minat Belajar	12, 13, 14

Bentuk angket yang digunakan adalah angket yang tertutup dalam bentuk skala likert yang sudah dilengkapi jawaban dengan masing-masing pilihan diberi skor sebagai berikut:

- Sangat setuju bobot 1
- Setuju (S) bobot 2
- Tidak setuju (TS) bobot 3

- Kurang Setuju (KS) bobot 4
- Sangat Tidak Setuju bobot 5

G. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:168) “Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevaliditas atau kehasilan suatu instrumen”. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi dan begitu juga sebaliknya. Tujuan dilakukannya validitas instrumen adalah apakah suatu instrumen mampu mengukur apa yang diukur sehingga dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara cepat. Validitas ditentukan dengan menghitung indeks korelasi antara dua variabel yang dikorelasikan untuk menerapkan instrumen yang digunakan dicari validitas tes dengan menggunakan rumus:

Rumus korelasi produk moment

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi

X = skor total butir variabel layanan informasi pendekatan realitas.

Y = skor total butir pengaruh kebiasaan bermain media sosial

N = banyaknya sampel

$\sum x$ = jumlah skor variabel bebas

$\sum y$ = jumlah skor variabel bebas

$\sum xy$ = jumlah perkalian skor X dan Y

Σx^2 = jumlah kuadrat skor distribusi bebas

Σy^2 = jumlah kuadrat skor terikat dengan kriteria

$0,80 < r_{xy} \leq 1,000$ validitas sangat tinggi

$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$ validitas tinggi (baik)

$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$ validitas sedang (cukup)

$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$ validitas rendah (sedang)

$r_{xy} \leq 0,00$ tidak valid

2. Uji realibilitas

Konsep realibilitas alat ukur untuk mencari dan mengetahui sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya apabila beberapa kali pelaksanaan alat ukur diujikan tetap sama hasilnya. Menurut Ali Kunto (2006:170) “bahwa untuk realibilitas digunakan rumus Alpha:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_b^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliabilitas instrumen yang dicari

1 = Koefisien reliabilitas

k = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum S_b^2$ = Jumlah variansi skor butir soal ke-i

S_t^2 = Variansi total

Kriteria penentuan realibilitas suatu instrumen dengan membandingkan dengan nilai r_{tabel} jika $r_{Alpha} > r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan reliabel.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian kualitatif, analisis data yang telah ditemui sejak pertama peneliti datang kelokasi penelitian, yang dilaksanakan secara intensif sejak awal pengumpulan data lapangan sampai akhir data terkumpul semua. Analisis data dipakai untuk memberikan arti dari data-data yang telah dikumpulkan. Analisis data merupakan proses pengatur ukuran data, mengorganisasikan dalam suatu pola dan ukuran untuk dijadikan suatu kesimpulan. Jadi, analisis berdasarkan pada data yang telah diperoleh dari penelitian yang sifatnya terbuka.

1. Uji Korelasi produk moment

Rumus korelasi produk moment

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi

X = skor total butir variabel layanan informasi pendekatan realitas.

Y = skor total butir pengaruh kebiasaan bermain media sosial

N = banyaknya sampel

$\sum X$ = jumlah skor variabel bebas

$\sum Y$ = jumlah skor variabel bebas

$\sum xy$ = jumlah perkalian skor X dan Y

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat skor distribusi bebas

Σy^2 = jumlah kuadrat skor terikat dengan kriteria

$0,80 < r_{xy} \leq 1,000$ validitas sangat tinggi

$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$ validitas tinggi (baik)

$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$ validitas sedang (cukup)

$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$ validitas rendah (sedang)

$r_{xy} \leq 0,00$ tidak valid

2. Uji hipotesis

Untuk menguji kebenaran pengujian, hipotesis penelitian, dilakukan kebermaknaan koefisien korelasi maka digunakan rumus uji t dengan rumus:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

keterangan:

t = Nilai korelasi

n = Jumlah Sampel

r = Nilai Koefisien

Harga t dihitung disebut selanjutnya dibandingkan dengan harga t tabel. Untuk kepercayaan 5% ujian dua pihak dan $dk = n-2 \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dan jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a dan H_o diterima. Untuk mengetahui seberapa besar hubungan variabel dengan korelasi determinasi yaitu dengan rumus sebagai berikut:

$$D = r^2 \times 100$$

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Sekolah

1. Identitas sekolah

- a. Nama Sekolah : SMA SWASTA BUDI AGUNG MEDAN
- b. Tahun berdiri : 1987
- c. NPSN : 10210718
- d. NDS : 3007120118
- e. NSS : 304076011189
- f. Alamat : Jl. Platina Raya No. 7 Medan
 - Ø Kelurahan : Rengas Pulau
 - Ø Kecamatan : Medan Marelan
 - Ø Kota : Medan
 - Ø Provinsi : Sumatera Utara
 - Ø Kode pos : 20255
 - Ø Telpon : 061-6852807
- g. Status Sekolah : Swasta
- h. Jenjang Akreditasi : Terakreditasi “ B “
- i. Email : smabudiagung@gmail.com
- j. Website : <http://www.smaypbudiagung.sch.id>
- k. Facebook : osissmabudiagung
- l. Kurikulum yang digunakan: 1. KTSP
- m. Status tanah Tapak Sekolah

- 1) Status tanah : Milik
- 2) Luas tapak tanah : 4,439,96 M²
- 3) Luas bangunan : 1,300 M²
- 4) Luas Ruang terbuka hijau: 1,650 M²

2. Identitas Kepala Sekolah

- a. Nama Kepala Sekolah : Drs. Sandi Basuki
- b. NUPTK : 9840747649200012
- c. Tempat & Tanggal Lahir: Medan, 9 Mei 1969
- d. Jenis Kelamin : Laki-Laki
- e. Status : Kepala Sekolah
- f. Alamat : Jl. Marelan Pasar IV Lingkungan 10 Rengas
Pulau Komplek Tut WuriHandyani II No. 5C
- g. No. Hp : 0812 6386 242

3. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

a. Visi

Menumbuhkan Generasi Beriman, Berkarakter, Menerapkan Literasi, Menguasai Iptek, Berprestasi, Berdaya saing, Cinta Budaya dan Lingkungan

b. Misi

- 1) Menumbuhkan penghayatan dan pendalaman agama sebagai sumber kearifan berfikir dan bertindak.
- 2) Membentuk generasi yang beriman, berakhlak, dan memiliki karakter kebangsaan.
- 3) Menerapkan literasi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.

- 4) Menerapkan proses belajar mengajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
- 5) Menyelenggarakan kegiatan untuk meningkatkan keterampilan dan kreatifitas sebagai aplikasi ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan kebutuhan sekolah dan masyarakat.
- 6) Membentuk insan yang kompetitif (Regional, Nasional dan Internasional).
- 7) Meningkatkan prestasi akademik dan seleksi Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta
- 8) Meningkatkan kualitas kelulusan yang unggul di bidang ilmu pengetahuan, teknologi, keterampilan, seni dan budaya yang berorientasi pada kecakapan hidup.
- 9) Menumbuhkembangkan sikap cinta budaya.
- 10) Menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan.

4. Sarana dan Prasarana Sekolah

Tabel 4.1

NO	Jenis Sarana Dan Prasarana	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kelas	38	Permanen
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Permanen
3	Ruang Guru	1	Permanen
4	Ruang Perpustakaan	1	Permanen
5	Ruang Laboratorium	1	Permanen
6	Ruang BP	2	Permanen

7	Ruang UKS	1	Permanen
8	Ruang Olahraga	2	Permanen
9	Ruang Musolla	1	Permanen
10	Tempat Parkir	3	Permanen
11	Toilet	12	Permanen
12	Ruang Sanggar	1	Permanen
13	Komputer	36	Milik sendiri
14	Ruang TU	1	Permanen
15	Mesin TIK	5	Milik sendiri
16	Lemari Besi	7	Milik sendiri
17	Lemari Kayu	10	Milik sendiri
18	Meja	822	Milik sendiri
19	Kursi	421	Milik sendiri
20	TV	4	Milik sendiri
21	Tiang Bendera	3	Milik sendiri
22	Bendera	9	Milik sendiri
23	Pengeras suara	2	Milik sendiri
24	Tape Recorder	2	Milik sendiri
25	Peralatan Atletik	2	Milik sendiri
26	Peralatan Bola Basket	2	Milik sendiri
27	Peralatan Bola Voli	2	Milik sendiri
28	Peralatan Keterampilan	2	Milik sendiri

5. Keadaan Guru

Tabel 4.2
Keadaan Guru SMA Budi Agung

No.	Nama	Jenis PTK
1	Ahadiyah Lubis	Guru
2	Andri Syahputra	Guru
3	Ari Qadri Pratama	Guru
4	Ayu Widyaningtyas	Guru
5	Bayu Satria	Guru
6	Doni Irawan Saragih	Guru
7	Eka Wahyuni	Guru
8	Hasnan	Guru
9	Hery S.pd	Guru
10	Indra Bakti Rangkuti	Guru
11	Irwansyah	Guru
12	Jefri	Guru
13	Juli Elviani Tambusay	Guru
14	Juliwanto	Guru
15	Kartika Dewi	Guru
16	Khania Puspita Lestari	Guru
17	Lailan Nazlah Daulay	Guru
18	M. Idris Syaputra	Guru
19	M. IRFAN	Guru
20	Masitah	Guru
21	Misnawati, S. Pd	Guru
22	Muhammad Arifin Syahputra	Guru
23	Muhammad Ridho	Guru
24	Muhammad Rizky Mazaly	Guru
25	Mulianingsih	Guru
26	Nur Ainun	Guru
27	Nurmala Sari Harahap	Guru
28	Nurmina Pasaribu	Guru
29	Putri Adilah Noer	Guru
30	Sandi Basuki	Guru
31	Saputra	Guru
32	Sella Yulanda	Guru
33	Septia Ningsih	Guru
34	Siti Rofiah Lubis	Guru
35	Sofi Khairani	Guru

36	Sri Astuti	Guru
37	Suriati Ningsih	Guru
38	Syammia Panggabean	Guru
39	Tiara Mahdalena Arwira	Guru
40	Tiur Ida Roulina Tambunan S.pd	Guru
41	Umar	Guru
42	Widya Putri Utami	Guru

6. Tata Tertib Sekolah

Untuk dapat menegakkan disiplin siswa di sekolah, diperlukan adanya tata tertib dan peraturan-peraturan bagi siswa yang diharapkan dengan adanya membina tata tertib dan peraturan-peraturan bagi siswa, dan guru mengambil hikmahnya dalam membina disiplin siswa di sekolah. Peraturan sekolah memiliki beberapa kegunaan, diantaranya ialah:

- a. Agar sekolah tertib.
- b. Agar dapat mengikuti proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dengan nyaman dan tenang.
- c. Melatih untuk tepat waktu
- d. Melatih disiplin.
- e. Melatih untuk mandiri.
- f. Melatih menaati peraturan di masyarakat kelak.
- g. Melatih respon dan menyikapi sebuah peraturan.

Tata tertib sekolah adalah aturan peraturan yang ada dalam lembaga pendidikan dan pengajaran yang harus ditegakkan dan dilaksanakan oleh individu dalam lembaga pendidikan demi terbukanya ketertiban untuk mencapai ilmu pengetahuan yang dicita-citakan. Adapun tata tertib sekolah SMA BUDI AGUNG adalah sebagai berikut:

1. Hal Masuk Sekolah

- a. Semua murid harus masuk sekolah selambat-lambatnya hadir di sekolah pukul 07.00 WIB.
- b. Murid yang datang terlambat tidak diperkenankan langsung masuk kelas, melainkan harus melapor dahulu kepada guru piket.
- c. Murid absen, hanya benar-benar sakit atau ada keperluan yang sangat penting/ tidak bisa diwakilkan.
- d. Murid yang absen pada waktu masuk kembali harus melapor kepada wali kelas dengan membawa surat-surat yang diperlukan.
- e. Murid tidak diperbolehkan meninggalkan sekolah selama jam pelajaran berlangsung.
- f. Kalau seandainya murid sudah merasa sakit dirumah, maka sebaiknya tidak masuk sekolah dan memberikan keterangan kepada wali kelas.

2. Kewajiban Murid

- a. Taat kepada Guru-guru dan Kepala Sekolah.
- b. Ikut bertanggung jawab atas membersihkan, keamanan, ketertiban kelas dan sekolah pada umumnya.
- c. Membantu kelancaran pelajaran baik di kelasnya maupun di sekolah pada umumnya.

- d. Ikut menjaga nama baik sekolah, guru dan pelajar pada umumnya, baik di dalam maupun diluar sekolah.
- e. Tidak merokok di dalam dan diluar sekolah.
- f. Tidak mengganggu jalannya pelajaran baik terhadap kelasnya maupun terhadap kelas lain.
- g. Tidak berkelahi dan main hakim sendiri jika menemukan persoalan antar teman.
- h. Tidak menjadi perkumpulan anak-anak nakal dan geng-geng terlarang.

3. Hak-Hak Murid

- a. Murid-murid berhak mengikuti pelajaran selama tidak melanggar tata tertib.
- b. Murid-murid dapat meminjam buku-buku dari perpustakaan sekolah dengan menaati peraturan perpustakaan sekolah yang berlaku.
- c. Murid-murid berhak mendapat perlakuan yang sama dengan murid- murid yang lain sepanjang tidak melanggar peraturan tata tertib.

Penelitian ini dilakukan di Kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajaran 2018/2019 yang menjadi subjek adalah 3 kelas dan berjumlah 60 siswa. Sebelum melakukan penyebaran angket kepada siswa, peneliti terlebih dahulu observasi disekolah. Penyebaran angket dengan pilihan alternatif yang ada dimaksudkan untuk memudahkan para siswa dalam memberikan pilihan sesuai dengan keadaan mereka. Data yang diuraikan dari sub bahasan ini adalah hasil jawaban 60 orang responden atau siswa dalam penggunaan media sosial 15 item angket mengenai

pengaruh layanan informasi terhadap kebiasaan bermain media sosial siswa Kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajaran 2018/2019.

Sebelum menyebarkan angket, peneliti terlebih dahulu menyampaikan informasi menggunakan metode tatap muka, mengenai bagaimana manfaat, tujuan dan pengaruh menggunakan media sosial. Berikut ini akan diberikan jawaban dan skor dari angket yang diedarkan kepada siswa adalah sebagai berikut :

4. Hasil Angket untuk Variabel X: Layanan informasi

Perolehan hasil angket Layanan informasi (variabel X) yang terdiri dari 15 butir pernyataan di paparkan pada tabel 4.

Tabel 4.3
Hasil Angket Layanan Informasi (Variabel X)

No Subjek	No Item															ΣX
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	47
2	2	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	1	5	5	47
3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	1	1	1	5	5	49
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	48
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	55
6	4	4	4	4	5	5	4	2	4	3	4	2	2	4	1	44
7	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	2	2	3	2	45
8	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	1	3	45
9	4	5	4	5	5	4	4	4	3	4	5	4	5	4	5	56
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
11	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	56
12	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	61
13	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	59
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
16	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	55
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	50
18	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	2	4	45
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	2	46
20	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	1	4	59

21	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	50
22	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	51
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
24	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	55
25	5	3	5	3	4	4	5	5	4	4	4	4	2	4	4	52
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	50
28	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	51
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	52
30	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	2	5	2	45
31	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	45
32	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	47
33	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	48
34	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	1	60
35	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	52
36	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	62
37	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	63
38	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	53
39	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	63
40	5	5	5	5	5	5	3	4	4	4	5	4	5	5	5	59
41	5	5	5	4	4	4	4	3	3	5	4	3	3	4	5	61
42	5	4	4	4	5	5	4	3	3	3	5	5	5	5	4	64
43	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	64
44	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	3	5	68
45	4	3	4	3	4	4	4	3	3	5	3	3	5	5	4	57
46	4	5	5	5	5	3	3	4	3	4	3	5	3	3	5	60
47	5	5	5	5	4	3	4	3	4	4	4	5	4	5	4	64
48	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	45
49	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	47
50	2	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	1	5	5	47
51	4	4	4	4	5	5	4	2	4	3	4	2	2	4	1	44
52	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	2	2	3	2	45
53	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	1	3	45
54	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
55	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
56	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	55
57	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	50
58	2	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	1	5	5	47
59	4	4	4	4	5	5	4	2	4	3	4	2	2	4	1	44
60	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	2	2	3	2	45
Jumlah															3154	

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui nilai tertinggi dan terendah dari variabel layanan informasi (X) adalah nilai terendah dengan skor nilai 44, sedangkan nilai tertinggi dengan skor nilai 68.

5. Hasil Angket untuk Variabel Y : Penggunaan Media Sosial

Perolehan hasil angket penggunaan media sosial variabel (Y) yang terdiri dari 15 butir pernyataan di paparkan pada tabel 4.2

Tabel 4.5
Skor Angket Penggunaan Media Sosial Siswa (Variabel Y)

No Subjek	No Item															ΣY
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	53
2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	1	5	5	5	5	57
3	5	5	5	5	4	4	4	4	1	1	1	5	5	5	5	59
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	52
5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	63
6	4	4	5	5	4	2	4	3	4	2	2	4	1	4	3	51
7	4	4	4	4	4	4	5	4	3	2	2	3	2	3	3	51
8	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	1	3	4	3	52
9	4	5	5	4	4	4	3	4	5	4	5	4	5	3	5	64
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
11	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	64
12	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	70
13	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	68
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
16	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	64
17	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	58
18	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	2	4	2	5	52
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	2	4	4	54
20	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	1	4	5	5	69

21	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	58
22	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	58
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
24	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	64
25	5	3	4	4	5	5	4	4	4	4	2	4	4	4	4	60
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	57
28	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	59
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	60
30	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	2	5	2	4	4	53
31	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	52
32	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	53
33	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	2	54
34	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	1	4	4	68
35	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	4	4	60
36	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	71
37	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	73
38	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	5	62
39	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	73
40	5	5	5	5	3	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	69
41	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	58
42	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	58
43	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
44	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	64
45	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	53
46	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	2	54
47	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	58
48	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	53
49	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	2	54
50	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	2	5	2	4	4	53
51	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	52
52	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	53
53	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	2	54
54	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	58
55	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
56	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	57
57	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	59
58	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	60
59	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	2	5	2	4	4	53
60	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	52
Jumlah Total															3573	

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui nilai tertinggi dari variabel penggunaan media sosial siswa (Variable Y) adalah dengan skor nilai tertinggi 51, sedangkan nilai terendah dengan skor nilai 75.

a. Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil olahan data dengan menggunakan SPSS dapat diketahui bahwa uji realibilitas pada penelitian ini adalah seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 4.6
Hasil Uji Realibilitas Variabel X dan Y

Variabel	Nilai Realibilitas	Status
Layanan Informasi (X)	0,774 > 0,6	Reliabel
Penggunaan media sosial (Y)	0,747 > 0,6	Reliabel

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS

Menunjukkan bahwa ketiga instrument penelitian pada penelitian ini telah memenuhi unsur realibilitas penelitian ini. Maka dengan demikian instrument memiliki realibilitas yang baik, atau dengan kata lain instrument adalah reliabel atau terpercaya.

6. Hasil Pengaruh Layanan Informasi terhadap Penggunaan media sosial Siswa

Setelah diketahui skor dari masing-masing variabel, maka selanjutnya mencari apakah ada pengaruh antara variabel X dan variabel Y. untuk mempermudah mencari hubungan variabel X terhadap Y diperlukan tabel kerja *product moment* seperti tertera pada table 4.3.

Tabel 4.7
Distribusi Product Moment

No	X	Y	X²	Y²	XY
1	47	53	2209	2809	2491
2	47	57	2209	3249	2679
3	49	59	2401	3481	2891
4	48	52	2304	2704	2496
5	55	63	3025	3969	3465
6	44	51	1936	2601	2244
7	45	51	2025	2601	2295
8	45	52	2025	2704	2340
9	56	64	3136	4096	3584
10	52	60	2704	3600	3120
11	56	64	3136	4096	3584
12	61	70	3721	4900	4270
13	59	68	3481	4624	4012
14	52	60	2704	3600	3120
15	52	60	2704	3600	3120
16	55	64	3025	4096	3520
17	50	58	2500	3364	2900
18	45	52	2025	2704	2340
19	46	54	2116	2916	2484
20	59	69	3481	4761	4071
21	50	58	2500	3364	2900
22	51	58	2601	3364	2958
23	65	75	4225	5625	4875
24	55	64	3025	4096	3520
25	52	60	2704	3600	3120
26	52	60	2704	3600	3120
27	50	57	2500	3249	2850

28	51	59	2601	3481	3009
29	52	60	2704	3600	3120
30	45	53	2025	2809	2385
31	45	52	2025	2704	2340
32	47	53	2209	2809	2491
33	48	54	2304	2916	2592
34	60	68	3600	4624	4080
35	52	60	2704	3600	3120
36	62	71	3844	5041	4402
37	63	73	3969	5329	4599
38	53	62	2809	3844	3286
39	63	73	3969	5329	4599
40	59	69	3481	4761	4071
41	61	58	3721	3364	3538
42	64	58	4096	3364	3712
43	64	75	4096	5625	4800
44	68	64	4624	4096	4352
45	57	53	3249	2809	3021
46	60	54	3600	2916	3240
47	64	58	4096	3364	3712
48	45	53	2025	2809	2385
49	47	54	2209	2916	2538
50	47	53	2209	2809	2491
51	44	52	1936	2704	2288
52	45	53	2025	2809	2385
53	45	54	2025	2916	2430
54	52	58	2704	3364	3016
55	52	75	2704	5625	3900
56	55	57	3025	3249	3135
57	50	59	2500	3481	2950

58	47	60	2209	3600	2820
59	44	53	1936	2809	2332
60	45	52	2025	2704	2340
Σ	3154	3573	168384	215553	189848

Berdasarkan tabel diatas diperoleh :

$$\Sigma X = 3154$$

$$\Sigma Y = 3573$$

$$\Sigma X^2 = 168384$$

$$\Sigma Y^2 = 215553$$

$$\Sigma XY = 189848$$

Untuk mencari pengaruh antara Variabel X dan Variabel Y digunakan rumus teknik korelasi product moment yaitu :

$$r_{xy} = \frac{n \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{n \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{n \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{60(189848) - (3154)(3573)}{\sqrt{\{60(168384) - (3154)^2\} \{60(215553) - (3573)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{11390880 - 11269242}{\sqrt{(10103040 - 9947716)(12933180 - 12766329)}}$$

$$r_{xy} = \frac{121638}{\sqrt{(155324)(166851)}}$$

$$r_{xy} = \frac{121638}{\sqrt{25915964724}}$$

$$r_{xy} = \frac{121638}{160984,36}$$

$$r_{xy} = 0,755$$

Dari hasil perhitungan diatas dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh antara layanan informasi sebesar 0,755 dengan kebiasaan bermain media sosial siswa. Selanjutnya untuk dapat memberi interpretasi terhadap kuat atau rendahnya pengaruh itu maka dapat digunakan pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi seperti yang ada pada tabel 4.4.

Tabel 4.8 Hasil Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Pengaruh
0,00 – 0,200	Sangat Rendah
0,20 – 0,400	Rendah
0,40 – 0,600	Sedang
0,60 – 0,800	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

(Suharsimi Arikunto 2010 : 319)

Berdasarkan tabel diatas, maka koefisien korelasi yang ditemukan sebesar 0,755 dan termasuk pada kategori **Kuat**. Jadi terdapat pengaruh kuat antara layanan informasi terhadap kebiasaan bermain media sosial siswa. Harga r_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga r tabel. Untuk taraf signifikan 5% dan $n = 60$. Memperoleh r_{tabel} dimulai dengan menentukan df (*degree of freedom*) dengan rumus: $df = n - 2$, jadi nilai df adalah 58. Taraf signifikannya adalah 5% karena dua sisi jadi signifikasinya 0,025. Maka $r_{tabel} = 0,2542$ dan $r_{hitung} = 0,755$ hal ini dapat disimpulkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,755 > 0,2542$) berarti ada pengaruh antara variabel X dan variabel Y.

A. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji signifikansi pengaruh, yaitu apakah pengaruh yang ditemukan itu berlaku untuk seluruh sampel yang berjumlah 60 orang, maka selanjutnya hasil dari r hitung diuji dengan menggunakan rumus uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Selanjutnya hasil dari r_{hitung} diuji dengan menggunakan rumus uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{0,755\sqrt{60-2}}{\sqrt{1-0,5^2}}$$

$$t = \frac{0,755\sqrt{58}}{\sqrt{1-0,25}}$$

$$t = \frac{0,755(7.60)}{0,75}$$

$$t = 7,65$$

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh $r_{hitung} = 0,755$ dan dihitung dengan menggunakan rumus uji “ t ” maka diperoleh nilai $t_{hitung} = 7,65$ dan nilai $t_{tabel} = 2.001$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7.65 > 2.001$) pada taraf signifikan nyata ($\alpha = 0,05$). Maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak.

Untuk mengetahui seberapa besar persentase yang dapat dijelaskan variabel bebas terhadap variabel terikat nilai r hitung di uji dengan menggunakan rumus uji D .

$$D = r^2 \times 100\%$$

$$D = (0,755)^2 \times 100\%$$

$$D = 0,57 \times 100\%$$

$$D = 57\%$$

Dari hasil perhitungan diatas dapat diketahui pengaruh layanan informasi terhadap penggunaan media sosial siswa yaitu sebesar 57%.

B. Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh Layanan Informasi terhadap Penggunaan media sosial Siswa Kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajaran 2018/2019. Untuk mengetahui hasil penelitian ini digunakan angket yang disebar sebagai instrument penelitiannya dengan variabel bebas (X) yakni layanan informasi dan variabel terikat (Y) yakni penggunaan media sosial siswa.

Dari analisis data telah terbukti bahwa terdapat pengaruh antara layanan informasi terhadap penggunaan media sosial siswa. Hal ini ditunjukkan dengan korelasi yang diperoleh dari perhitungan korelasi Product Moment ($r_{hitung} = 0,755 > r_{tabel} 0,2542$) dan ($t_{hitung} = 7.65 > t_{tabel} = 2.001$).

Dengan demikian berdasarkan pembahasan penelitian disimpulkan bahwa adanya Pengaruh yang signifikan antara layanan informasi terhadap penggunaan media sosial siswa sebesar 57% yang berarti sedang dan selebihnya merupakan pengaruh dari variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian.

- a. Interpretasi Hasil Penelitian Layanan Informasi
 - i. Angket Pernyataan Nomor 1

Berdasarkan pernyataan layanan informasi diadakan untuk membekali para siswa dengan pengetahuan tentang data dan fakta di bidang pendidikan sekolah pekerjaan maupun sosial, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 15 orang (27,5%) yang menjawab setuju sebanyak 26 orang (65,0%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 10 orang (5,0%) yang menjawab tidak setuju sebanyak 9 orang (2,5%) dan yang menjawab sangat tidak setuju adalah tidak ada.

ii. Angket Pernyataan Nomor 2

Berdasarkan pernyataan dengan adanya layanan informasi saya mudah memahami pelajaran, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 21 orang (22,5%) yang menjawab setuju sebanyak 30 orang (65,0%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 9 orang (12,5%) yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju adalah tidak ada.

iii. Angket Pernyataan Nomor 3

Berdasarkan pernyataan Saya sangat memahami pelaksanaan layanan informasi, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 10 orang (27,5%) yang menjawab setuju sebanyak 31 orang (65,0%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 8 orang (5,0%) yang menjawab tidak setuju sebanyak 1 orang (2,5%) dan yang menjawab sangat tidak setuju adalah tidak ada.

iv. Angket Pernyataan Nomor 4

Berdasarkan pernyataan Saya sangat memahami fungsi /kegunaan layanan informasi, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 9 orang (22,5%) yang menjawab setuju sebanyak 26 orang (65,0%) yang menjawab kurang setuju

sebanyak 5 orang (12,5%) yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju adalah tidak ada.

v. Angket pernyataan nomor 5

Berdasarkan pernyataan layanan informasi juga sangat dibutuhkan dikalangan siswa, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 16 orang (35,0%) yang menjawab setuju sebanyak 36 orang (62,5%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 8 orang (2,5%) yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju adalah tidak ada.

vi. Angket pernyataan nomor 6

Berdasarkan pernyataan Layanan informasi bertujuan untuk membekali siswa dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman tentang berbagai hal yang berguna bagi dirinya, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 20 orang (30,0%) yang menjawab setuju sebanyak 30 orang (65,0%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 10 orang (5,0%) yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju adalah tidak ada.

vii. Angket pernyataan nomor 7

Berdasarkan pernyataan Saya selalu melaksanakan peraturan yang dibuat pihak sekolah ini karena saya mengikuti layanan informasi, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 15 orang (17,5%) yang menjawab setuju sebanyak 33 orang (72,5%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 12 orang (10,0%) yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju adalah tidak ada.

viii. Angket pernyataan nomor 8

Berdasarkan pernyataan Kurangnya layanan informasi disekolah dapat

mempengaruhi siswa pengguna media sosial dikelas, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 9 orang (22,5%) yang menjawab setuju sebanyak 24 orang (60,0%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 5 orang (12,5%) yang menjawab tidak setuju sebanyak 1 orang (2,5%) dan yang menjawab sangat tidak setuju adalah tidak ada.

ix. Angket pernyataan nomor 9

Berdasarkan pernyataan Merasa sama atau setara dengan orang lain merupakan bagian dari materi layanan informasi, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 17 orang (22,5%) yang menjawab setuju sebanyak 30 orang (72,5%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 2 orang (5,0%) yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju adalah tidak ada.

x. Angket pernyataan nomor 10

Berdasarkan pernyataan Layanan informasi meliputi tugas perkembangan masa remaja berkenaan dengan pengembangan diri, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 18 orang (20,0%) yang menjawab setuju sebanyak 28 orang (70,0%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 14 orang (10,0%) yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju adalah tidak ada.

xi. Angket pernyataan nomor 11

Berdasarkan pernyataan Informasi tentang pergaulan teman sebaya, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 14 orang (20,0%) yang menjawab setuju sebanyak 26 orang (65,0%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 15 orang (12,5%) yang menjawab tidak setuju sebanyak 5 orang (2,5%) dan yang menjawab sangat tidak setuju adalah tidak ada.

xii. Angket pernyataan nomor 12

Berdasarkan pernyataan Informasi tentang pekerjaan atau karir dan informasi kelanjutan sekolah, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 17 orang (17,5%) yang menjawab setuju sebanyak 27 orang (65,4%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 6 orang (2,5%) yang menjawab tidak setuju sebanyak 6 orang (10,0%) dan yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 4 orang (2,5%)

xiii. Angket pernyataan nomor 13

Berdasarkan pernyataan Layanan informasi lebih banyak di dapat dilingkungan sekolah dari pada dilingkungan keluarga, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 30 orang (27,5%) yang menjawab setuju sebanyak 12 orang (30,0%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 9 orang (22,5%) yang menjawab tidak setuju sebanyak 6 orang (15,0%) dan yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 3 orang (5,0%)

xiv. Angket pernyataan nomor 14

Berdasarkan pernyataan berbagai informasi untuk dimanfaatkan dalam belajar, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 25 orang (30,5%) yang menjawab setuju sebanyak 19 orang (47,5%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 8 orang (10,0%) yang menjawab tidak setuju sebanyak 4 orang (7,5%) dan yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 2 orang (5,0%)

xv. Angket pernyataan nomor 15

Berdasarkan pernyataan Kepentingan informasi untuk menjalankan tugas

di sekolah, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 23 orang (30,5%) yang menjawab setuju sebanyak 20 orang (47,5%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 7 orang (7,5%) yang menjawab tidak setuju sebanyak 7 orang (10,0%) dan yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 3 orang (5,0%).

b. Interpretasi Hasil Penelitian Penggunaan Media Sosial (Y)

i. Angket pernyataan nomor 1

Berdasarkan pernyataan tidak membuka facebook ketika jam pelajaran berlangsung, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 22 orang (27,5%) yang menjawab setuju sebanyak 29 orang (65,0%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 7 orang (5,0%) yang menjawab tidak setuju sebanyak 2 orang (2,5%) dan yang menjawab sangat tidak setuju adalah tidak ada.

ii. Angket pernyataan nomor 2

Berdasarkan pernyataan Tidak membuka hp ketika jam pelajaran, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 14 orang (22,5%) yang menjawab setuju sebanyak 34 orang (65,0%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 12 orang (12,5%) yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju adalah tidak ada.

iii. Angket pernyataan nomor 3

Berdasarkan pernyataan Tidak membuka laptop atau sejenisnya tanpa ada perintah dari guru, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 24 orang (35,0%) yang menjawab setuju sebanyak 33 orang (62,5%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 3 orang (2,5%) yang menjawab tidak setujudan yang

menjawab sangat tidak setuju adalah tidak ada.

iv. Angket pernyataan nomor 4

Berdasarkan pernyataan mempunyai akun facebook dan twitter merupakan hal yang wajib bagi pelajar, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 16 orang (30,0%) yang menjawab setuju sebanyak 36 orang (65,0%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 8 orang (5,0%) yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju adalah tidak ada.

v. Angket pernyataan nomor 5

Berdasarkan pernyataan kurangnya konsentrasi dalam belajar, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 7 orang (17,5%) yang menjawab setuju sebanyak 29 orang (72,5%) yang menjawab kurang setuju sebanyak orang (10,0%) yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju adalah tidak ada.

vi. Angket pernyataan nomor 6

Berdasarkan pernyataan ketergantungan atau kecanduan dalam menggunakan media sosial yaitu facebook, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 18 orang (22,5%) yang menjawab setuju sebanyak 30 orang (60,0%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 9 orang (12,5%) yang menjawab tidak setuju sebanyak 3 orang (5,0%) dan yang menjawab sangat tidak setuju adalah tidak ada.

vii. Angket pernyataan nomor 7

Berdasarkan pernyataan melalui sosial media dapat menjalani silaturahmi meskipun terpisah jarak, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 17 orang (22,5%) yang menjawab setuju sebanyak 33 orang (72,5%) yang menjawab

kurang setuju sebanyak 10 orang (5,0%) yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju adalah tidak ada.

viii. Angket pernyataan nomor 8

Berdasarkan pernyataan tidak membuka situs terlarang (porno), responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 16 orang (20,0%) yang menjawab setuju sebanyak 38 orang (70,0%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 6 orang (10,0%) yang menjawab tidak setuju dan yang menjawab sangat tidak setuju adalah tidak ada.

ix. Angket pernyataan nomor 9

Berdasarkan pernyataan sosial media juga membantu menyelesaikan tugas yang diberi oleh guru, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 8 orang (20,0%) yang menjawab setuju sebanyak 26 orang (65,0%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 5 orang (12,5%) yang menjawab tidak setuju sebanyak 1 orang (2,5%) dan sangat tidak setuju adalah tidak ada.

x. Angket pernyataan nomor 10

Berdasarkan pernyataan media sosial digunakan untuk mencari informasi yang bermanfaat, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 12 orang (17,5%) yang menjawab setuju sebanyak 39 orang (67,5%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 3 orang (2,5%) yang menjawab tidak setuju 5 orang (10,0) dan sangat tidak setuju sebanyak 1 orang (2,5%).

xi. Angket pernyataan nomor 11

Berdasarkan pernyataan saya merasa menggunakan media sosial facebook itu sangat penting daripada bermain dengan teman., responden yang menjawab

sangat setuju sebanyak 18 orang (27,5%) yang menjawab setuju sebanyak 22 orang (30,0%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 12 orang (22,5%) yang menjawab tidak setuju sebanyak 6 orang (15,0%) dan yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 2 orang (5,0%).

xii. Angket pernyataan nomor 12

Berdasarkan pernyataan saya lebih menempatkan internet diatas kepentingan primer, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 18 orang (30,0%) yang menjawab setuju sebanyak 26 orang (47,5%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 8 orang (10,0%) yang menjawab tidak setuju sebanyak 6 orang (7,5%) dan yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 2 orang (5,0%)

xiii. Angket pernyataan nomor 13

Berdasarkan pernyataan lebih suka berlama-lamaan di depan gadget (hanphone), responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 19 orang (30,0%) yang menjawab setuju sebanyak 27 orang (47,5%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 5 orang (7,5%) yang menjawab tidak setuju sebanyak 7 orang (10,0%) dan yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 2 orang (5,0%)

xiv. Angket pernyataan nomor 14

Berdasarkan pernyataan jaringan internet sangat rentan dengan ancaman berbagai virus yaitu penipuan dan penculikan, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 20 orang (22,5%) yang menjawab setuju sebanyak 30 orang (62,5%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 7 orang (10,0%) yang menjawab tidak setuju sebanyak 3 orang (7,5%) dan yang menjawab sangat tidak setuju tidak ada.

xv. Angket pernyataan nomor 15

Berdasarkan pernyataan lebih banyak menggunakan facebook daripada mendengarkan guru ketika belajar, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 22 orang (32,5%) yang menjawab setuju sebanyak 28 orang (42,5%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 8 orang (20,0%) yang menjawab tidak setuju sebanyak 2 orang (5,0%) dan yang menjawab sangat tidak setuju tidak ada.

C. Keterbatasan Penelitian

Kendala-kendala yang dihadapi sejak dari pembuatan, rangkaian penelitian, pelaksanaan penelitian hingga pengolahan data seperti :

1. Sulit untuk mengukur secara tepat tentang pengaruh layanan informasi terhadap penggunaan media sosial siswa karena tes yang digunakan hanya tes angket berjumlah 30 *point*.
2. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini hanya berjumlah 60 responden dan ini sangat terbatas. Kendati pun jumlah ini telah memenuhi persyaratan dalam melakukan penelitian.
3. Terbatasnya waktu yang penulis miliki untuk melakukan riset lebih lanjut pada Kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajaran 2018/2019. Di samping adanya keterbatasan dana, buku panduan, waktu serta moril dan materil yang peneliti miliki akibat dari berbagai faktor tersebut, maka penelitian ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh sebab itu dengan senang hati peneliti mengharapkan adanya kritikan untuk menyempurnakan penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis laksanakan mengenai pengaruh Layanan informasi terhadap penggunaan media sosial siswa Kelas XI SMA Budi Agung Tahun Ajaran 2018/2019. Maka penulis akan mengemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut yakni:

1. Berdasarkan hasil angket variable layanan informasi maka dapat diketahui nilai tertinggi dan terendah dari variabel layanan informasi (X) adalah nilai terendah dengan skor nilai 44, sedangkan nilai tertinggi dengan skor nilai 65 sedangkan nilai tertinggi dari variabel penggunaan media sosial siswa (Variable Y) adalah 51, sedangkan nilai terendah dengan skor nilai 75.
2. Berdasarkan perhitungan korelasi diperoleh $r = 0,5$ dan dihitung dengan menggunakan rumus uji “ t ” maka diperoleh nilai $t_{hitung} = 5$ dan nilai $t_{tabel} = 1.671$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5 > 1.671$) pada taraf signifikan nyata ($\alpha = 0,05$). Maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak.
3. Dari analisis data telah terbukti bahwa terdapat pengaruh antara layanan informasi terhadap kebiasaan siswa bermain sosial media. Hal ini ditunjukkan dengan korelasi yang diperoleh dari perhitungan korelasi Product Moment ($r_{hitung} = 0,5 > r_{tabel} 0,2542$) dan ($t_{hitung} = 5 > t_{tabel} = 1.671$). Adanya Pengaruh antara layanan informasi terhadap kebiasaan bermain media sosial siswa yaitu sebesar 25% yang berarti sedang dan selebihnya

merupakan pengaruh dari variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan maka, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Diharapkan bagi guru bimbingan konseling secara rutin memberikan kegiatan-kegiatan konseling, salah satunya dengan memberikan layanan informasi mengenai layanan informasi agar para peserta didik bisa lebih menghargai dirinya maupun hidupnya sehingga mereka dapat memaknai setiap perjalanan kehidupannya dengan hal-hal yang positif.
2. Diharapkan bagi siswa agar mampu memahami penggunaan media sosial serta potensi yang ada pada diri mereka serta bisa lebih meningkatkan layanan informasinya.
3. Bagi pihak sekolah, dari awal peneliti melakukan penelitian di SMA Budi Agung Tamethun Ajaran 2018/2019., peneliti melihat jarang sekali memberikan kegiatan-kegiatan bimbingan dan konseling kepada siswa. Hal ini yang bisa menyebabkan siswa lebih focus menggunakan social media daripada belajar di kelas.
4. Diharapkan bagi peneliti lain untuk dapat mengembangkan kembali pembahasan yang berkenaan dengan masalah ini dengan variabel penelitian yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Ahmad Juntika Nurihsan. 2014. *Bimbingan & Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: Refika Aditama.
- Arikunto. 2006. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Renika Cipta.
- Burhan Bungin. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenada Madia.
- Endri Kusumaratih. 2017. *Renik Media Sosial*. Jakarta: Hadila.
- Jasa Ungguh Muliawan. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: Gava Media.
- H. Asis Saefuddin. 2016. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamidi. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif: Aplikasi Praktis Pembuatan Proposal dan Laporan Penelitian*. Malang: UMM Press.
- M Abu Bakar Luddin. 2011. *Bimbingan dan Konseling Islam di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mugiarso, Heru. 2004. *Bimbingan dan Konseling*. Semarang: UNNES Press.
- Moh. Suardi dan Syofrianisda. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pramana Ilmu.
- Ngalimun. 2018. *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: Pramana Ilmu.
- Prayitno. 2012. *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Padang: UNP.
- Prayitno. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwoko Budi. 2008. *Organisasi dan Managemen Bimbingan Konseling*. Surabaya: Unesa University Press.
- Shiefti Dyah Alyusi. 2016. *Media Sosial*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyadi. 2018. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Rosda.
- Tohirin. 2008. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Winkel W.S., dan Sri Hastuti. 2006. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

Yusuf Gunawan. 1987. *Pengantar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

B. Sumber Lain

<https://www.progresstech.co.id/blog/jenis-sosial-media/>

<https://manfaat.co.id/10-manfaat-sosial-media-di-berbagai-bidang>