

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP
MINAT BELAJAR DAN POLA INTERAKSI SOSIAL
SISWA SMK MUHAMMADIYAH 14 SIABU
KABUPATEN MANDAILING NATAL**

Tesis

*Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Magister Ilmu Komunikasi (M.I.Kom)
Dalam Bidang Ilmu Komunikasi*

Oleh:

DEDDY PARWIS JAILANI NASUTION
NPM : 1720040035



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**

PENGESAHAN TESIS

Nama : **Deddy Parwis Jailani Nasution**
Nomor Pokok Mahasiswa : 1720040035
Program Studi/ Konsentrasi : Magister Ilmu Komunikasi
Judul Tesis : Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap
Minat Belajar dan Pola Interaksi Sosial Siswa
SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten
Mandailing Natal


Pengesahan Tesis:
Medan, 7 Maret 2020

Komisi Pembimbing:

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. Yan Hendra, M.Si


Dr. Ribut Priadi, S.Sos., M.I.Kom

Diketahui:

Direktur,

Ketua Program Studi,


Dr. Syaiful Bahri, M. AP


Hj. Rahmanita Ginting, M.Sc., Ph.D

PENGESAHAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP
MINAT BELAJAR DAN POLA INTERAKSI SOSIAL
SISWA SMK MUHAMMADIYAH 14 SIABU
KABUPATEN MANDAILING NATAL**

“Tesis ini Telah Dipertahankan Dihadapan Panitia Penguji Yang Dibentuk Oleh
Magister Ilmu Komunikasi PPs, UMSU dan Dinyatakan Lulus Dalam Ujian,
Pada Hari Sabtu, 7 Maret 2020”

Panitia Penguji:

1. **Dr. Yan Hendra, M.Si** 1.
Ketua
2. **Dr. Ribut Priadi, S.Sos., M.I.Kom** 2.
Sekretaris
3. **Hj. Rahmanita Ginting, M.Sc., Ph.D** 3.
Anggota
4. **Dr. Rudianto, S.Sos., M.Si** 4.
Anggota
5. **Dr. Levlia Khairani, S.Pd., M.Si** 5.
Anggota

PERNYATAAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP MINAT BELAJAR DAN POLA INTERAKSI SOSIAL SISWA SMK MUHAMMADIYAH 14 SIABU KABUPATEN MANDAILING NATAL

Dengan ini peneliti menyatakan bahwa:

1. Tesis ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister pada Program Magister Ilmu Komunikasi Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara benar merupakan hasil karya peneliti sendiri.
2. Tesis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/ atau doktor), baik di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara maupun di perguruan tinggi lain.
3. Tesis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Komisi Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
4. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
5. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya penulis sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, penulis bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang penulis sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Medan, 7 Maret 2020



Deddy Parwis Jailani Nasution
NPM: 1720040035

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Deddy Parwis Jailani Nasution**
NPM : 1720040035
Program Studi : Magister Ilmu Komunikasi Program Pascasarjana
Universitas : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non Exclusive Royalty Free Rights*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar dan Pola Interaksi Sosial Siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berhak menyimpan, mengalih media/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 7 Maret 2020



Deddy Parwis Jailani Nasution

**ENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP
MINAT BELAJAR DAN POLA INTERAKSI SOSIAL
SISWA SMK MUHAMMADIYAH 14 SIABU
KABUPATEN MANDAILING NATAL**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh media sosial yang dapat mempengaruhi minat belajar dan pola interaksi sosial siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial (*facebook*) terhadap minat belajar siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial (*facebook*) terhadap pola interaksi sosial siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial (*facebook*) secara bersamaan terhadap minat belajar dan pola interaksi sosial siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal. Teori yang digunakan dalam penelitian ini mencakup teori tentang komunikasi, media sosial, minat belajar, pola interaksi sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal yang duduk di kelas X dan kelas XI yang aktif menggunakan media sosial. Dari keseluruhan siswa kelas X dan kelas XI SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal tersebut yang berjumlah 108 orang dan kelas XI berjumlah 78 orang jadi total populasi keseluruhannya 186 orang dengan sampel 65 orang. Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan angket, observasi dan studi dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan rumus regresi sedangkan uji hipotesis dilakukan melalui uji t dan uji F. Hasil penelitian menunjukkan media sosial (*facebook*) atau variabel X berpengaruh secara parsial terhadap minat belajar atau variabel Y_1 , hal tersebut dapat dibuktikan dengan melihat dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($16,731 > 1,669$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Media sosial (*facebook*) atau variabel X berpengaruh secara parsial terhadap pola interaksi sosial atau variabel Y_2 , hal tersebut dapat dibuktikan dengan melihat atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($28,820 > 1,669$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Media sosial (*facebook*) berpengaruh secara simultan terhadap minat belajar (variabel Y_1) dan pola interaksi sosial (variabel Y_2), hal tersebut dibuktikan dari $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($421,497 > 3,145$), H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: Media Sosial; Minat Belajar; Pola Interaksi Sosial; Siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu;

**THE INFLUENCE OF THE USE OF SOCIAL MEDIA ON LEARNING
INTERESTS AND SOCIAL INTERACTION PATTERNS OF
SMK MUHAMMADIYAH 14 SIABU STUDENTS
IN MANDAILING NATAL REGENCY**

ABSTRACT

This research is motivated by social media which can influence learning interest and social interaction patterns of students of SMK Muhammadiyah 14 Siabu Mandailing Natal Regency. The purpose of this study was to determine the effect of the use of social media (*facebook*) on the learning interest of students of SMK Muhammadiyah 14 Siabu Mandailing Natal Regency, to determine the effect of using social media (*facebook*) on social interaction patterns of SMK Muhammadiyah 14 Siabu Mandailing Natal District students, to determine the effect the use of social media (*facebook*) simultaneously towards learning interest and social interaction patterns of students of SMK Muhammadiyah 14 Siabu in Mandailing Natal Regency. The theory used in this study includes theories about communication, social media, interest in learning, patterns of social interaction. This research uses a quantitative approach with a correlational method. The population in this study were students of SMK Muhammadiyah 14 Siabu Mandailing Natal Regency who sit in class X and class XI who actively use social media. Of the total students of class X and class XI of SMK Muhammadiyah 14 Siabu, Mandailing Natal Regency, which numbered 108 people and class XI numbered 78 people, so the total population was 186 people with a sample of 65 people. Data collection techniques by conducting questionnaires, observations and study documentation. Data analysis was performed using a regression formula while the hypothesis test was carried out through t test and F test. The results showed social media (*facebook*) or variable X partially influence learning interest or variable Y_1 , this can be proven by looking at $t_{count} > t_{table}$ ($16,731 > 1,669$), then H_0 is rejected and H_a is accepted. Social media (*facebook*) or variable X partially influences the pattern of social interaction or variable Y_2 , this can be proven by looking at or $t_{count} > t_{table}$ ($28,820 > 1,669$), then H_0 is rejected and H_a is accepted. Social media (*facebook*) simultaneously influence learning interest (variable Y_1) and patterns of social interaction (variable Y_2), this is evidenced from $F_{count} > F_{table}$ ($421,497 > 3,145$), H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: *Social Media; Interest to learn; Patterns of Social Interaction; Students of Muhammadiyah 14 Siabu Vocational School;*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.

Alhamdulillah atas segala limpahan rezeki dan karunia yang diberikan oleh Allah SWT kepada peneliti hingga dapat menyelesaikan tesis dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar dan Pola Interaksi Sosial Siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal”. Tesis ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi dalam rangka memperoleh gelar Magister Ilmu Komunikasi pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU). Peneliti juga menyadari masih terdapat kekurangan dalam penulisan maupun hasil dari tesis ini sehingga diharapkan menjadi saran dan kritikan bagi peneliti.

Penelitian ini tidak akan selesai jika tidak atas restu, doa dan bimbingan kedua orangtua Ayah tercinta Sudirman Nasution, S.Pd dan Ibu tersayang Robianna Rambe, yang setia memberikan motivasi serta bantuan kepada peneliti baik secara moril maupun materil guna menunjang kelancaran proses penelitian.

Terima kasih juga peneliti sampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU).
2. Bapak Dr. Syaiful Bahri, M.AP selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU).
3. Ibu Hj. Rahmanita Ginting, M.Sc., Ph.D selaku Ketua Program Studi Magister Ilmu Komunikasi Pascasarjana Universitas Muhammadiyah

Sumatera Utara (UMSU) dan selaku Dosen Pembimbing pada Seminar Kolokium dan Dosen Penguji atau Pembahas I pada Seminar Hasil yang telah banyak memberikan masukan, bimbingan dan motivasi kepada peneliti.

4. Bapak Dr. Yan Hendra, M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu sebagai tempat diskusi dan selalu sabar membimbing, memberikan nasehat dan motivasi kepada peneliti.
5. Bapak Dr. Ribut Priadi, S.Sos., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan waktunya untuk membimbing, memberikan koreksi dan saran agar hasil penelitian menjadi terarah dan berkualitas.
6. Bapak Dr. Rudianto, S.Sos., M.Si selaku Dosen Penguji atau Pembahas II yang telah memberikan waktunya untuk membimbing, memberikan koreksi dan saran agar hasil penelitian menjadi terarah dan berkualitas.
7. Ibu Dr. Leylia Khairani, S.Pd., M.Si, selaku Dosen Penguji atau Pembahas III pada Seminar Hasil yang juga telah banyak memberikan masukan, bimbingan dan motivasi kepada peneliti.
8. Bapak Ali Basrah, S.Pd selaku Kepala Sekolah dan keluarga besar SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal yang telah memberikan izin dan fasilitas kepada peneliti dalam melakukan penelitian.
9. Seluruh Bapak/ Ibu Dosen dan Staff di lingkungan Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) yang telah banyak membantu yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian sampai dengan pelaksanaan sidang tesis.

10. Teristimewa kepada kedua orangtua penulis Ayah tercinta Sudirman Nasution, S.Pd dan Ibu tersayang Robianna Rambe, buat anakku tercinta Imam Alfian Jailani Nasution dan Daffa Perwira Jailani Nasution, saudara-saudariku Resty Fitriah Nasution, S.Pd, Henita Herlina Pratiwi Nasution, S.Sos.I, Meida Atma Sari Nasution, SE dan Mulia Khamsah Jailani Nasution, adik ipar Ismed Harahap dan Hendra Saputra, S.Pd, kakek saya Aiptu (Purn) Arifin Rambe dan nenek Kholizah Hasibuan yang selalu jadi penyemangat, tetap setia mendoakan, memberikan motivasi dan pengorbanannya baik dari segi moril, maupun materi sehingga penulis dapat menyelesaikan tesisi ini.
11. Buat sahabat rekan mahasiswa stambuk 2017/ 2018 Jusuf Affandi, Akbar Maulana, Dwi Rizky Nurkusuma, Yolanda Harahap, Fariana Ulfah Rambe beserta sahabat para senior di Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, Arifana, S.Sos., M.I.Kom, H. Armen Rahmad Hasibuan, S.Ag., M.I.Kom, Toyib Prasetyo, S.I.Kom, M.I.Kom, serta sahabat Ikatan Mahasiswa Magister Ilmu Komunikasi (IMAMIKOM) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) yang selalu memberi motivasi dan sumbangan pemikiran kepada peneliti dalam penyelesaian tesis ini.
12. Buat Kepala Sekolah dan seluruh keluarga besar SD Negeri 014 Simangambat Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal. Terima kasih atas segala bentuk pengertiannya di saat-saat kesibukan saya dalam pengerjaan tesis ini.

13. Buat sahabat saya Ahmad Lolotan Lubis dan Ardiansyah Siregar, Ishak Hasibuan, S.Pd, Dedi Miswar Nasution, S.Pd, Mahadir Saleh Batubara, S.Pd.I., M.Pd, Abdul Halim Lubis, A.Md.Farm, Muhammad Said Saragih, S.Pd.I, Gunawan Rambe, Hatta Saleh Batubara, Ahmad Rizky Nasution, Ismail Lubis, Abdul Majid Lubis, Ihpan Suandi Hasibuan yang telah mendoakan, memberikan motivasi dan pengorbanannya baik dari segi moril, maupun materi sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
14. Serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah mendoakan dan banyak membantu dalam penyelesaian penulisan tesis ini.

Peneliti juga menyampaikan permohonan maaf kepada semua pihak yang secara tidak sengaja merasa tersinggung atas perilaku dan sikap peneliti saat berada di lingkungan kampus maupun luar kampus.

Wassalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.

Medan, 7 Maret 2020

Deddy Parwis Jailani Nasution

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	10
1.3. Tujuan Penelitian	11
1.4. Manfaat Penelitian	11
1.5. Pembatasan Masalah	12
BAB II. URAIAN TEORITIS	
2.1. Komunikasi	14
2.2. Media Sosial.....	16
2.3. Sejarah Media Sosial.....	18
2.4. Jenis-Jenis Media Sosial	21
2.5. Perkembangan Media Sosial	23
2.6. Media Sosial di Kalangan Perilaku Masyarakat	25
2.6.1. Dampak Positif Media Sosial.....	25
2.6.2. Dampak Negatif Media Sosial	26
2.6.3. Fakta Menarik Tentang Depresi Akibat Media Sosial.....	27
2.6.4. Gangguan Psikologis Akibat Penggunaan Media Sosial	31
2.7. Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Media Sosial	33
2.8. Minat Belajar.....	34
2.9. Faktor yang Mendasari Timbulnya Minat.....	36
2.10. Aspek-Aspek Minat Belajar	39
2.11. Fungsi Minat Belajar.....	41
2.12. Cara Meningkatkan Minat Belajar	43
2.13. Indikator Minat Belajar yang Diharapkan.....	44
2.14. Interaksi Sosial	45
2.15. Pola Interaksi Sosial.....	46
2.16. Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial	47
2.17. Syarat-Syarat Interaksi Sosial	52
2.18. Tahap-Tahap Interaksi Sosial.....	52
2.19. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial	54
2.20. Pengukuran Interaksi Sosial.....	57

2.21. Kajian Penelitian Terdahulu.....	58
2.22. Hipotesis Penelitian.....	61
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Metode Penelitian.....	63
3.2. Variabel Penelitian	64
3.3. Operasionalisasi Variabel.....	65
3.4. Populasi dan Sampel	66
3.4.1. Populasi.....	66
3.4.2. Sampel.....	68
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	70
3.5.1. Angket.....	70
3.5.2. Observasi.....	70
3.5.3. Dokumentasi	71
3.6. Validitas dan Reliabilitas	71
3.6.1. Uji Validitas	71
3.6.2. Uji Reliabilitas	72
3.7. Teknik Analisis Data.....	72
3.7.1. Pengujian Persyaratan Analisis.....	72
3.7.2. Pengujian Hipotesis	73
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	76
4.1. Hasil Penelitian	76
4.1.1. Identitas Responden	77
4.1.2. Deskriptif Persentase.....	79
4.1.3. Uji Validitas	123
4.1.4. Uji Reliabilitas	132
4.1.5. Uji Normalitas.....	136
4.1.6. Uji Multikolinieritas.....	138
4.2. Pembahasan.....	139
4.2.1. Uji t	139
4.2.2. Uji F	141
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	144
5.1. Simpulan	144
5.2. Saran	146
DAFTAR PUSTAKA	148
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

1.	Ga
mbar 1. Grafik Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia	4
2.	Ga
mbar 2. Grafik Konten Media Sosial yang Sering Dikunjungi.....	4
3.	Ga
mbar 3. Grafik Penetrasi Pengguna Internet Berdasarkan Pekerjaan	5
4.	Ga
mbar 4. Grafik Penetrasi Pengguna Internet Berdasarkan Umur.....	6
5.	Ga
mbar 5. Grafik Jumlah Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin	67
6.	Ga
mbar 6. Grafik Jumlah Siswa Berdasarkan Jenjang Kelas	68

DAFTAR TABEL

1. Tabel. 1. Operasionalisasi Variabel	65
2. Tabel . 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	77
3. Tabel . 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas.....	78
4. Tabel . 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	78
5. Tabel. 5. Apakah Anda Suka Menggunakan Media Sosial (Facebook)	79
6. Tabel. 6. Dalam Satu Hari Berapa Sering Anda Membuka Media Sosial (Facebook)	80
7. Tabel. 7. Berapa Lama Waktu Yang Anda Gunakan Ketika Menggunakan Media Sosial (Facebook).....	81
8. Tabel. 8. Apakah Anda Selalu Menggunakan Media Sosial (Facebook) Sebagai Tempat Curhat Anda	82
9. Tabel. 9. Apakah Anda Pernah Berpikir Lebih Memilih Mengurusi Media Sosial (Facebook) Daripada Kehidupan Anda.....	83
10. Tabel. 10. Apakah Ketika Anda Merasa Bosan Belajar, Anda Mengakses Media Sosial (Facebook)	85
11. Tabel. 11. Fitur Menulis Status dan Komentar Sangat Menarik di Media Sosial (Facebook).....	86
12. Tabel. 12. Fitur Chatingan atau Obrolan, Berkirim Pesan Sangat Menarik di Media Sosial (Facebook)	87
13. Tabel. 13. Fitur Unggah Foto dan Unduh Video yang Sangat Menarik di Media Sosial (Facebook)	88
14. Tabel. 14. Anda Menyukai Membaca Status Teman atau Idola di Media Sosial (Facebook).....	89
15. Tabel. 15. Dalam Membaca atau Mengupdate Status di Media Sosial (Facebook) Selalu Memilih yang Baik	90
16. Tabel. 16. Apakah Ketika Anda Menggunakan Media Sosial (Facebook), Anda Selalu Mendapat Informasi atau Pengalaman Baru	91
17. Tabel. 17. Dengan Menggunakan Media Sosial (Facebook), Saya Tetap Selalu Terhubung Oleh Kerabat dan Teman.....	92
18. Tabel. 18. Apakah Anda Selalu Membuka Media Sosial (facebook) pada Saat Anda Belajar di Luar Sekolah	93
19. Tabel. 19. Apakah Anda Selalu Hadir Tepat Waktu Ketika Pelajaran Dimulai.....	94
20. Tabel 20. Apakah Anda Merasa Takut Terlambat Pergi ke Sekolah dan Ketinggalan Pelajaran	95
21. Tabel. 21. Apakah Anda Selalu Menggunakan Waktu Luang Untuk Mengulangi Pelajaran	96
22. Tabel. 22. Apakah Anda Selalu Bertanya Kepada Guru Ketika Ada Pelajaran yang Belum Saya Pahami.....	97
23. Tabel. 23. Apakah Anda Merasa Kecewa Jika Guru Mata Pelajaran Tidak Masuk Kelas.....	98
24. Tabel. 24. Apakah Anda Sebelum Memulai Mata Pelajaran Selalu Menyiapkan Buku dan Peralatan Belajar.....	99

25. Tabel. 25. Apakah Anda Mencatat Jadwal Pelajaran Untuk Keperluan Belajar di Rumah	100
26. Tabel. 26. Apakah Anda Mengerjakan Tugas atau Latihan Mata Pelajaran yang Diberikan Oleh Guru Dengan Baik.....	101
27. Tabel. 27. Apakah Anda Mengerjakan Tugas Belajar Kelompok di Luar Sekolah Dengan Teman	102
28. Tabel. 28. Apakah Anda Menggunakan Media Sosial (Facebook) Sebagai Tempat Mendiskusikan Tugas Pembelajaran	103
29. Tabel. 29. Apakah Media Sosial (<i>Facebook</i>) Memberi Pengaruh Yang Besar Dalam Minat Belajar Anda	104
30. Tabel. 30. Apakah Ketika Pelajaran Menurut Anda Membosankan Media Sosial (Facebook) Dapat Memudahkan Anda Untuk Fokus Kepada Mata Pelajaran.....	105
31. Tabel. 31. Apakah Anda Suka Pergi ke Perpustakaan Untuk Menambah Sumber Pengetahuan.....	106
32. Tabel. 32. Apakah Anda Selalu Dihiraukan Oleh Teman Anda Karena Anda Lebih Memilih Media Sosial (Facebook) Daripada Teman Anda	107
33. Tabel. 33. Apakah Anda Telah Menjadikan Membuka Media Sosial (Facebook) Itu Adalah Hobi Anda.....	108
34. Tabel. 34. Apakah Anda Memiliki Banyak Waktu Untuk Bertemu Dengan Teman-Teman atau Kelompok	109
35. Tabel. 35. Apakah Anda Selalu Lebih Memilih Bermain Media Sosial (Facebook) Dari Pada Berkumpul Dengan Teman dan Kelompok Anda....	111
36. Tabel. 36. Apakah Anda Berusaha Menanggapi Dengan Serius Masalah yang Diutarakan Oleh Teman Kepadamu.....	112
37. Tabel. 37. Apakah Anda Mengucapkan Terima Kasih Kepada Teman yang Membantumu	113
38. Tabel. 38. Apakah Anda Mengemukakan Pendapat Ketika Mengikuti Diskusi Bersama Teman-Teman dan Kelompok	114
39. Tabel. 39. Apakah Anda Menunjukkan Wajah Masam Jika Merasa Tidak Suka Dengan Perlakuan Teman dan Kelompok	115
40. Tabel. 40. Apakah Anda Memberikan Saran Kepada Teman yang Membutuhkan Saran	116
41. Tabel. 41. Apakah Anda Menanyakan Keadaan Teman atau Tetangga Saat Berpapasan	117
42. Tabel. 42. Apakah Anda Bersedia Menerima Hasil Kesepakatan dan Usulan Teman-Teman Dalam Kelompok	118
43. Tabel. 43. Saat Berkumpul Bersama, Apakah Anda Merasa Bebas Melakukan Apa Saja dan Tidak Peduli Teman Lainnya.....	119
44. Tabel. 44. Apakah Anda Akan Pergi Bersama Teman-Teman, yang Sudah Menentukan Tujuannya	120
45. Tabel. 45. Apakah Bermain Bersama Teman-Teman dan Kelompok Merupakan Hal yang Menyenangkan Bagi Anda dan Tidak Cepat Merasa Bosan.....	121
46. Tabel. 46. Apakah Anda Merasa Aman Saat Berkumpul Bersama Teman-Teman dan Kelompok.....	122

47. Tabel. 47. Uji Validitas Kuisisioner Variabel X Media Sosial (Facebook) ...	123
48. Tabel. 48. Uji Validitas Kuisisioner Variabel Y ₁ Minat Belajar	126
49. Tabel. 49. Uji Validitas Kuisisioner Variabel Y ₂ Pola Interaksi Sosial	129
50. Tabel. 50. Uji Reliabilitas Per/ item Kuisisioner Variabel X Media Sosial (Facebook)	133
51. Tabel. 51. Uji Reliabilitas Keseluruhan Kuisisioner Variabel X Media Sosial (Facebook).....	133
52. Tabel. 52. Uji Reliabilitas Per/ item Kuisisioner Variabel Y ₁ Minat Belajar..	134
53. Tabel. 53. Uji Reliabilitas Keseluruhan Kuisisioner Variabel Y ₁ Minat Belajar.....	135
54. Tabel. 54. Uji Reliabilitas Per/ item Kuisisioner Variabel Y ₂ Pola Interaksi Sosial.....	135
55. Tabel. 55. Uji Reliabilitas Keseluruhan Variabel Y ₂ Pola Interaksi Sosial .	136
56. Tabel. 56. Uji Normalitas“One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test”	137
57. Tabel. 57. Uji Multikolinieritas.....	138
58. Tabel. 58. Uji t Correlation Partial Variabel X-Y1	140
59. Tabel. 59. Uji t Correlation Partial Variabel X-Y2	140
60. Tabel. 60. Uji F Correlation	142
61. Tabel. 61. Koefisien Determinasi	142

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran Angket
 - Angket Responden I (Ali Imran Matondang, Siswa Kelas X Akuntansi 1)
 - Angket Responden II (Nur Hodmanian, Siswa Kelas X Akuntansi 2)
 - Angket Responden III (Anggita Ramadhani, Siswa Kelas X Akuntansi 3)
 - Angket Responden IV (Desri Khofifah, Siswa Kelas XI Akuntansi 1)
 - Angket Responden V (Dandi Saputra Sinaga, Siswa Kelas XI Akuntansi 2)
2. Lampiran Tabulasi Jawaban Responden
3. Lampiran Foto Dokumentasi
4. Tabel r
5. Biodata Peneliti

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi begitu pesat di zaman sekarang ini, khususnya dalam teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. (Anissa Anas, 2016: 6). Jika dilihat pada saat sekarang ini perkembangan teknologi informasi terutama di Indonesia semakin berkembang. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi dapat memudahkan kita untuk belajar dan mendapatkan informasi yang kita butuhkan dari mana saja, kapan saja, dan dari siapa saja. Menurut Anatta Sannai, (2004: 20), Teknologi Informasi dan komunikasi adalah sebuah media atau alat bantu dalam memperoleh pengetahuan antara seseorang kepada orang lain.

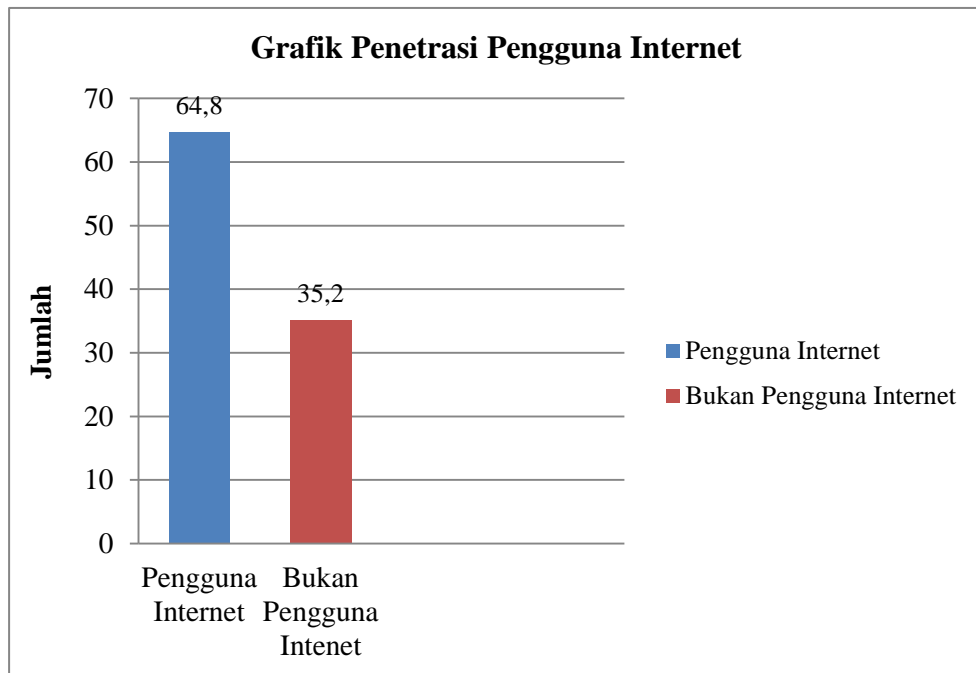
Perkembangan teknologi ini secara langsung berdampak terhadap tatanan dan perilaku dari manusia, baik sebagai sarana informasi maupun sebagai sarana sosialisasi dan interaksi antar manusia. Kemajuan telekomunikasi di masyarakat saat ini semakin pesat dengan fasilitas teknologi, seperti telepon genggam atau handphone dan alat komunikasi yang lainnya. Semakin berkembangnya teknologi, manusia lebih memilih telepon genggam atau handphone dibandingkan telepon rumah untuk berkomunikasi (Aingindra, 2009: 2).

Media online atau internet, dan yang paling populer adalah media sosial yang saat ini menjadi bagian alat komunikasi manusia, memang sulit dipisahkan dari kehidupan. Media ini cukup berpengaruh terhadap kehidupan manusia seperti dalam dunia hiburan, bisnis, pendidikan, sampai ke ranah perpolitikan. Perkembangannya sangat pesat, karena setiap pergantian bulannya media ini selalu cepat berubah-ubah. Ruang lingkup media sosial sangatlah luas di dalamnya kita dapat mengakses berbagai kebutuhan informasi, karena pada dasarnya media yang satu ini dapat memberikan informasi yang cepat walaupun belum tentu akurat. Salah satunya bentuk teknologi untuk saling bisa berinteraksi antar manusia secara personal adalah melalui media sosial antara lain facebook. Sarana informasi untuk berinteraksi tersebut saat ini cukup banyak diminati dan digunakan oleh masyarakat dunia khususnya di Indonesia. Sarana teknologi informasi ini bisa digunakan dan dapat di akses oleh seluruh masyarakat dengan tidak membedakan kelas, ras, agama, dan antar golongan.

Penggunaan teknologi informasi ini khususnya yang disebut dengan media sosial bisa menjadi nilai yang positif jika para penggunanya menggunakan sarana tersebut untuk hal-hal yang bersifat positif misalnya untuk menambah ilmu pengetahuan, untuk sarana komunikasi dan promosi, untuk sarana mengeksplorasi kemampuan diri, dan juga sebagai sarana untuk membangun silaturahmi antar sesama pengguna. Tetapi jika penggunaan media sosial ini digunakan untuk hal yang negatif dan tidak produktif akan berdampak kurang baik terhadap tatanan kepribadian pengguna maupun kepada tatanan budaya dasar masyarakat dan lingkungan. Untuk itu, sebaiknya masyarakat pengguna media

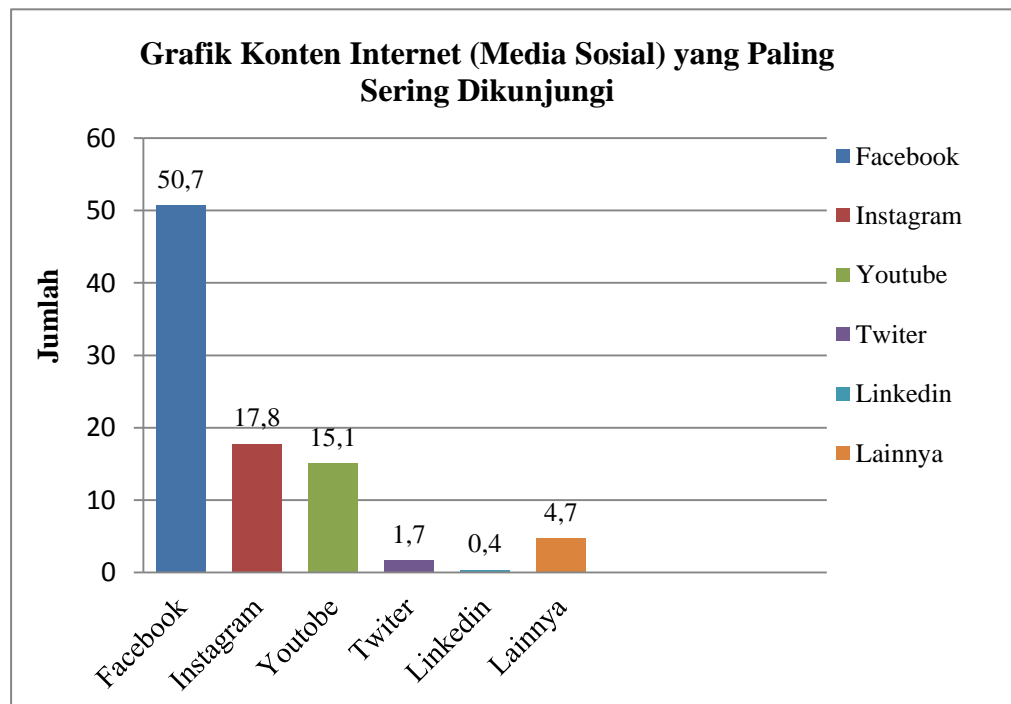
sosial harus berhati-hati dalam menggunakan teknologi informasi yang cukup berkembang dewasa ini, sehingga dampak negatif harus dapat kita hindari dan dampak positif yang harus diberdayakan. Mau tidak mau atau suka tidak suka, teknologi informasi media sosial ini sudah hadir dan ada di tengah-tengah masyarakat pengguna, hanya saja bagaimana kita bisa menyiasati dan memanfaatkan untuk kebaikan pengguna dalam teknologi informasi media sosial ini. Media sosial menurut Caleb T. Carr dan Rebecca A. Hayes (2015: 46-65), media sosial adalah media berbasis internet yang memungkinkan pengguna berkesempatan untuk berinteraksi dan mempresentasikan diri, baik secara seketika ataupun tertunda, dengan khalayak luas maupun tidak yang mendorong nilai dari *user generated content* dan persepsi interaksi dengan orang lain.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh APJII dan Polling Indonesia menyebut penetrasi pengguna internet di Indonesia mencapai 64,8% di tahun 2018. Asosiasi tersebut optimistis, penetrasi pengguna internet tersebut akan terus meningkat ke depan seiring dengan berkembangnya pembangunan infrastruktur jaringan di berbagai daerah di Indonesia. Hasil survei asosiasinya menunjukkan bahwa penetrasi pengguna internet di Indonesia tahun 2018 naik 10,12% dari tahun sebelumnya. Kenaikan ini mencapai 27 juta pengguna. “Artinya, ada 171,17 juta jiwa pengguna internet dari total 246,16 juta jiwa penduduk Indonesia berdasarkan data BPS (Badan Pusat Statistik) Nasional.



Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

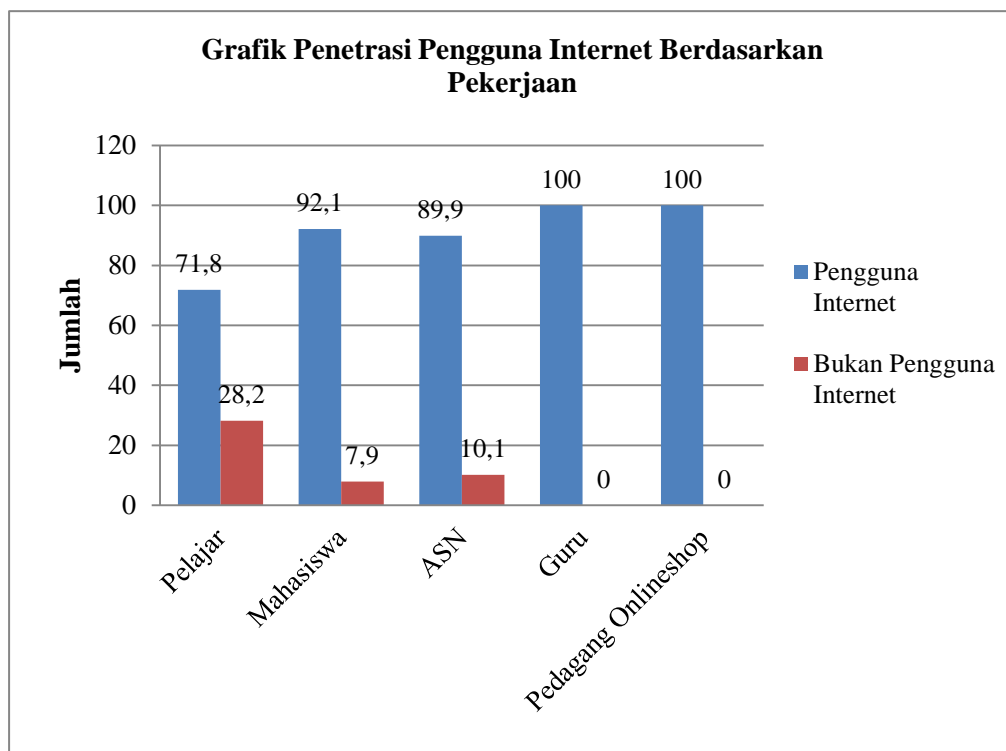
Gambar 1. Hasil Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Mengenai Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia Pada Tahun 2018.



Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

Gambar 2. Hasil Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Mengenai Konten Media Sosial yang Sering Dikunjungi oleh Pengguna Internet di Indonesia Pada Tahun 2018.

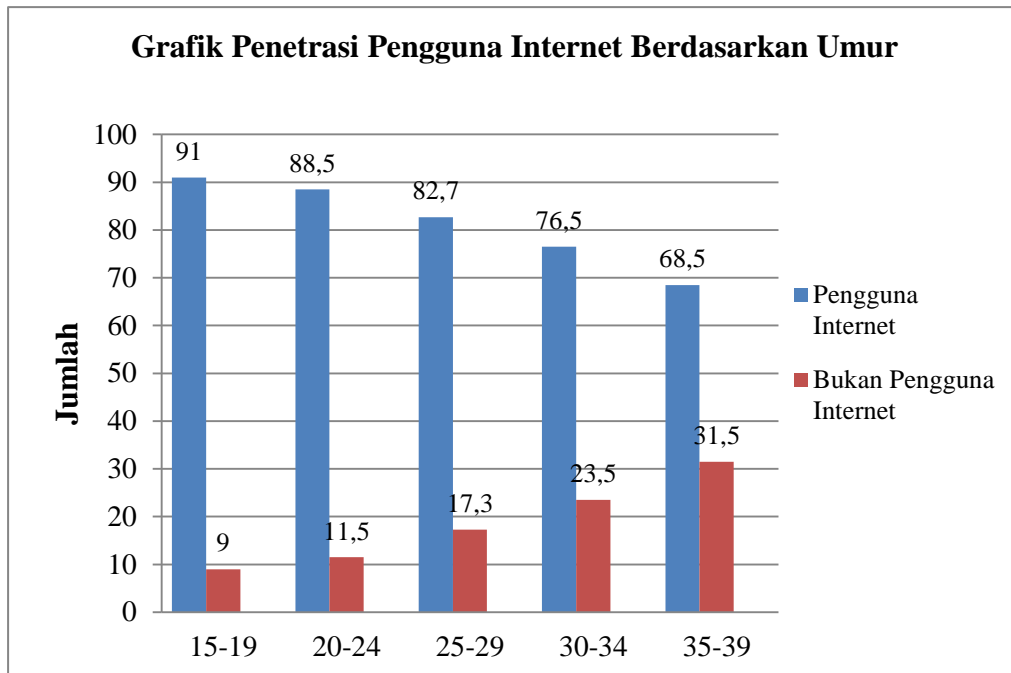
Dari hasil survey tersebut juga dijelaskan bahwa dari 171,17 juta pengguna internet, paling banyak adalah pengguna *Facebook* yaitu sebanyak 86,70 juta atau 50,70%, diposisi kedua adalah pengguna *Instagram* dengan 30,40 juta atau 17,80% pengguna, sedangkan *Youtube* berada diposisi ketiga dengan pengguna sebanyak 25,80 juta atau 15,10%, diikuti oleh pengguna *Twitter* 1,70% atau 0,99 juta dan *In* 0,40% atau 0,23 juta. Dan yang menggunakan konten internet lainnya sebanyak 4,70% atau sebanyak 2,75 juta.



Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)
 Gambar 3. Hasil Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Mengenai Penetrasi Pengguna Internet Berdasarkan Pekerjaan (Pelajar) di Indonesia Pada Tahun 2018.

Melihat hasil survey tersebut, jelas bahwa pengguna internet pada kalangan pelajar atau peserta didik dari total 100% pengguna internet terdapat 71,80% yang merupakan bagian dari aktifitas sehari-harinya. Dengan penggunaan

internet yang demikian *intens* dan dengan durasi yang lama, sedikit banyaknya akan berpengaruh pada perilaku dan sikap mereka dalam pergaulan sehari-hari.



Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

Gambar 4. Hasil Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Mengenai Penetrasi Pengguna Internet Berdasarkan Umur di Indonesia Pada Tahun 2018.

Berdasarkan hasil survey tersebut, pengguna internet pada umur 15-19 tahun ini merupakan golongan pelajar atau siswa setingkat SMA dari total 100% terdapat 91% lebih *intens* dalam menggunakan waktu sehari-harinya di internet. Dengan penggunaan internet yang demikian *intens* dan dengan durasi yang lama, sedikit banyaknya akan berpengaruh pada perilaku dan sikap mereka dalam berinteraksi sosial sehari-hari.

Seiring berjalannya teknologi dan komunikasi media online pun atau sering disebut dunia maya mulai berkembang dari masa ke masa. Kebanyakan media sosial di mata anak-anak sekolah hanya sebagai tempat hiburan dan

bergaya saja, seperti mencari teman baru, update status, chattingan, mengupload foto terbaru mereka, dan lain sebagainya. Ditambah lagi dengan munculnya smartphone yang menyediakan kebebasan bersosial media dan provider yang menyediakan murahny layanan sosial media. Hal ini jelas mengakibatkan remaja melupakan akan batasan-batasan pergaulan yang seharusnya mereka ketahui. Besarnya dampak media sosial tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga memberikan dampak negatif kepada manusia terutama dampaknya bagi interaksi sesama manusia yang saat ini telah di pengaruhi media sosial. Media sosial sedikit demi sedikit membawa kita ke suatu pola budaya yang baru dan mulai menentukan pola pikir kita. Media sosial dapat membuat seseorang menjadi ketergantungan terhadap media sosial.

Kehadiran internet sewajarnya dapat menumbuhkan minat belajar siswa jika digunakan dengan tepat agar prestasi siswa dapat meningkat. Pada kenyataannya pemanfaatan internet sering kali disalahgunakan oleh siswa. Penggunaan media sosial tidak hanya digunakan oleh siswa untuk menunjang proses belajar, tetapi lebih banyak pada non-belajar. Penggunaan media sosial yang paling sering digunakan oleh siswa seperti facebook seharusnya memanfaatkan fitur yang diberikan yakni bisa melihat informasi tentang perkembangan jaman atau menjadi sumber belajar seperti komunitas rumah belajar kemdikbud page, sahabat pembelajar page dan sumeraz art collection page postingan yang ditawarkan untuk menunjang proses pembelajaran siswa.

Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai

minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar. Slameto (2010: 57) menerangkan minat belajar besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik bagi siswa. Siswa segan-segan untuk belajar, siswa tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yakni kondisi siswa, kemampuan daya intelektual, motivasi, kebiasaan belajar, kondisi guru, ketersediaan sumber belajar, keluarga, keadaan ekonomi, lingkungan.

Minat belajar mengikuti pembelajaran siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal sangat kurang. Masalah yang sangat krusial adalah kebanyakan siswa yang sering berbicara sendiri dalam proses belajar mengajar yang sangat mengganggu keberlangsungan proses belajar mengajar, karena dapat mengganggu siswa yang lain yang ingin memperhatikan serta bagi siswa yang berbicara sendiri akan tidak dapat menyerap materi lebih baik. Minat belajar mengikuti pembelajaran yang kurang disebabkan siswa bosan dengan keadaan proses belajar mengajar atau adanya dipikiran siswa rencana aktivitas yang harus ia lakukan dalam bermedia sosial.

Bentuk umum proses sosial adalah interaksi sosial karena interaksi merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial, bentuk lain proses

sosial hanya merupakan bentuk-bentuk khusus dari interaksi sosial. Interaksi adalah kunci dari semua kehidupan, oleh karena itu interaksi tidak akan ada jika tidak ada kehidupan bersama. Menurut Thibaut dan Kelley (2008: 65) bahwa interaksi sosial sebagai peristiwa saling mempengaruhi satu sama lain ketika dua orang atau lebih hadir bersama, mereka menciptakan suatu hasil satu sama lain atau berkomunikasi satu sama lain. Jadi dalam kasus interaksi, tindakan setiap orang bertujuan untuk mempengaruhi individu yang lainnya. Interaksi sosial antara kelompok-kelompok manusia terjadi pula di dalam masyarakat. Interaksi tersebut lebih dominan di lihat apabila terjadi benturan antara kepentingan perorangan dengan kepentingan kelompok. Interaksi sosial hanya berlangsung antara pihak-pihak apabila terjadi reaksi terhadap dua belah pihak. Interaksi sosial tak akan mungkin terjadi apabila manusia mengadakan hubungan yang langsung dengan sesuatu yang sama sekali tidak berpengaruh terhadap sistem sosial sebagai akibat hubungan. sederhana, ternyata merupakan proses yang kompleks.

Mereka khususnya anak SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal tidak mau kalah dan ketinggalan zaman, karena mereka beranggapan jejaring sosial merupakan sudah menjadi salah satu bagian dari kehidupan mereka. Bahkan lebih senang berinteraksi melalui dunia maya, karena saat dunia maya dianggap sebagai hidup yang nyata di bandingkan dengan kehidupan yang sebenarnya. Para siswa tersebut umumnya menggunakan internet untuk mengupdate akun situs media sosial mereka masing-masing. Media sosial ini umumnya digunakan untuk berkomunikasi bersama teman-teman sekolah maupun keluarga. Frekuensi penggunaan media sosial dari masing-masing peserta

didik umumnya berbeda. Ada siswa yang menggunakan media sosial sebagai media komunikasi dengan temannya dengan cara chatting, mengupdate status, memposting foto maupun video beserta untuk memberi informasi kepada teman media sosialnya dengan tujuan untuk mengharapkan respon dari teman media sosialnya tersebut.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penulis merasa tertarik untuk meneliti bagaimana sebenarnya pengaruh penggunaan media sosial terhadap minat belajar dan pola interaksi sosial siswa di sekolah yang penulis maksud. Apakah kebiasaan siswa menggunakan media sosial seperti dapat mempengaruhi hal tersebut di atas. Dan oleh karena itu penulis berniat melakukan suatu penelitian yang diberi judul **"Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar dan Pola Interaksi Sosial Siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal"**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media sosial (facebook) terhadap minat belajar siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal?
2. Apakah ada pengaruh media sosial (facebook) terhadap pola interaksi sosial siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal?

3. Apakah ada pengaruh penggunaan media sosial (facebook) secara bersamaan terhadap minat belajar dan pola interaksi sosial siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial (facebook) terhadap minat belajar siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial (facebook) terhadap pola interaksi sosial siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial (facebook) secara bersamaan terhadap minat belajar dan pola interaksi sosial siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam beberapa aspek sebagai berikut:

1. Manfaat Akademik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian tentang pengaruh penggunaan media sosial, khususnya pengaruh penggunaan media sosial terhadap minat belajar dan pola interaksi sosial siswa.

2. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah uraian yang bersifat teoritis, tentang media sosial, terutama pengaruh penggunaan media sosial terhadap minat belajar dan pola interaksi sosial siswa.

3. Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran bagi para pengguna media sosial dalam membentuk, mengarahkan, dalam menggunakan media sosial untuk menciptakan sarana komunikasi yang sehat dan lebih baik. Serta sebagai bahan masukan bagi para guru, khususnya di SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal, agar selalu memberikan perhatian khusus, terutama bagi siswa yang aktif menggunakan media sosial dengan bimbingan dan pengajaran sehingga minat belajar dan pola interaksi sosial siswa tidak terganggu dan bahkan bisa meningkat.

1.5. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak melebar, maka perlu diberi pembatasan masalah. Dengan demikian diharapkan masalahnya dapat dikaji secara mendalam untuk memperoleh hasil yang maksimal. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa kelas X (sepuluh) dan kelas XI (sebelas) yang aktif menggunakan media sosial.

2. Media sosial yang dimaksud dalam penelitian ini dibatasi dengan penggunaan facebook karena aplikasi tersebut yang sering digunakan oleh siswa kelas X (sepuluh) dan kelas XI (sebelas) SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

BAB II **URAIAN TEORITIS**

2.1. Komunikasi

Komunikasi adalah proses sosial dimana individu-individu menggunakan simbol-simbol untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna dalam lingkungan mereka. Setiap orang yang hidup dalam masyarakat, sejak bangun tidur sampai tidur kembali, secara kodrati senantiasa terlibat dalam komunikasi. Terjadinya komunikasi adalah sebagai konsekuensi hubungan sosial (*social relations*).

Kegiatan dalam berkomunikasi merupakan efektifitas dasar manusia. Dengan berkomunikasi, manusia dapat saling berhubungan satu sama lainnya, baik dalam kehidupan di rumah tangga, masyarakat, tempat pekerjaan, atau dimana saja manusia itu berada. Tidak ada manusia yang tidak akan terlibat dalam komunikasi. Secara sederhana Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata Latin *communicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama disini maksudnya adalah sama makna (Effendy, 2005: 9) jadi, ketika kita melakukan percakapan dengan orang lain maka komunikasi akan terjadi atau berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang dipercakapkan. Dalam arti kata bahwa komunikasi itu minimal harus mengandung kesamaan makna antara dua pihak yang terlibat.

Menurut Carl I. Hovland (dalam Effendy, 2005: 10) ilmu komunikasi adalah upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap. Sedangkan menurut Harold Lasswell (2009: 118) dalam karyanya, *The Structure and*

Function of Communication in Society. Lasswell mengatakan bahwa cara yang baik untuk menjelaskan komunikasi ialah menjawab pertanyaan sebagai berikut:

“*Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?*”

- a. *Who* (siapa): Komunikator, orang yang menyampaikan pesan-pesan dalam proses komunikasi massa, bisa per orang atau mewakili suatu lembaga, organisasi maupun instansi.
- b. *Says What* (apa yang dikatakan): pernyataan umum, dapat berupa suatu ide, informasi, opini, pesan dan sikap, yang sangat erat kaitannya dengan masalah analisis pesan.
- c. *In Which Channel* (melalui saluran apa): media komunikasi atau saluran yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan komunikasi.
- d. *To Whom* (kepada siapa): komunikan atau audiens yang menjadi sasaran komunikasi. Kepada siapa pernyataan tersebut ditunjukkan, berkaitan dengan masalah penerima pesan.
- e. *With What Effect* (dengan efek apa): hasil yang dicapai dari usaha penyampain pernyataan umum itu pada sasaran yang dituju.

Paradigma Lasswell menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan (Effendy, 2005: 10), yakni:

- a. Komunikator (*communicator, source, sender*)
Komunikator adalah seseorang atau sekelompok orang yang memberikan informasi kepada lawan bicaranya.
- b. Pesan (*message*)
Pesan merupakan seperangkat lambang yang bermakna yang disampaikan oleh komunikator.
- c. Media (*channel, media*)
Media adalah saluran komunikasi tempat berlalunya pesan dari komunikator kepada komunikan.
- d. Komunikan (*communicant, receiver, recipient*)

Komunikasi adalah seseorang atau sekelompok orang yang menerima pesan atau informasi dari komunikator.

e. Efek (*effect, impact, influence*)

Efek adalah tanggapan atau seperangkat reaksi pada komunikan setelah diterpa pesan. Berdasarkan paradigma Lasswell tersebut komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.

Berdasarkan definisi diatas dapat diketahui bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian pesan melalui penggunaan simbol/ lambang yang dapat menimbulkan efek berupa perubahan tingkah laku yang bisa dilakukan dengan menggunakan media tertentu. Komunikasi memang menyentuh semua aspek kehidupan bermasyarakat, atau sebaliknya semua aspek kehidupan masyarakat menyentuh komunikasi. Justru itu orang melukiskan komunikasi sebagai *ubiquitous* atau serbahadir (Arifin, 2006: 20)

Terdapat tiga unsur penting yang selalu hadir dalam setiap komunikasi, yaitu sumber informasi (*receiver*), saluran (*media*), dan penerima informasi (*audience*). Sumber informasi adalah seseorang atau institusi yang memiliki bahan informasi (*pemberitaan*) untuk disebarkan kepada masyarakat luas. Saluran adalah media yang digunakan untuk kegiatan pemberitaan oleh sumber berita, berupa media interpersonal yang digunakan secara tatap muka maupun media massa yang digunakan khalayak umum. Sedangkan *audience* adalah per orang atau kelompok dan masyarakat yang menjadi sasaran informasi atau yang menerima informasi (Bungin, 2008: 57-58).

2.2. Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring

sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.

Menurut Van Dijk (2013), yang dikutip oleh Nasrullah dalam buku Media Sosial (2016: 11), bahwa “Media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi. Karena itu media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial”.

Berbagai definisi dalam buku Media Sosial (Dr. Rulli Nasrullah, M.Si 2016: 13), menyimpulkan bahwa media sosial merupakan medium di internet yang memungkinkan penggunanya mempresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerjasama, saling berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lainnya, dan membentuk ikatan sosial secara virtual.

Beberapa jenis media sosial sekarang menjadi fenomenal di khalayak luas, seperti, Facebook dan Instagram. Khususnya di kalangan remaja yang di mana-mana menggunakan perangkat digital yang berjejaring untuk membantu mereka beraktivitas di akun media sosialnya seperti chatting, membaca status, mengupdate status, memposting foto diri, melihat gambar, mengupload video diri maupun menonton video dalam frekuensi dan durasi yang berbeda-beda dengan

tujuan memberi informasi kepada teman media sosialnya dengan mengharapkan respon dari teman media sosialnya tersebut.

Pada penelitian ini, bahwa siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal menggunakan media sosial sebagai medium untuk berinteraksi dalam baik dengan teman dunia maya. Media sosial merupakan media yang menggunakan perantara teknologi informasi dan saling terhubung satu sama lain baik itu individu, kelompok maupun organisasi dan terjadilah interaksi satu sama lain.

Teori Communication Technology Determinism ini menjelaskan tentang perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Jadi intinya adanya perubahan dari teknologi tradisional menjadi teknologi modern, untuk berinteraksi agar lebih mudah dan cepat (Timbowo, 2016: 6).

2.3. Sejarah Media Sosial

Sosial media mengalami perkembangan yang sangat signifikan dari tahun ke tahun. Jika pada tahun 2002 Friendster merajai sosial media karena hanya Friendster yang mendominasi sosial media di era tersebut, kini telah banyak bermunculan sosial media dengan keunikan dan karakteristik masing-masing.

Sejarah sosial media diawali pada era 70-an, yaitu ditemukannya sistem papan buletin yang memungkinkan untuk dapat berhubungan dengan orang lain menggunakan surat elektronik ataupun mengunggah dan mengunduh perangkat lunak, semua ini dilakukan masih dengan menggunakan saluran telepon yang terhubung dengan modem.

Pada tahun 1995 lahirlah situs GeoCities, GeoCities melayani web hosting (layanan penyewaan penyimpanan data-data website agar website dapat diakses dari manapun). GeoCities merupakan tonggak awal berdirinya websitewebsite. Pada tahun 1997 sampai tahun 1999 munculah sosial media pertama yaitu Sixdegree.com dan Classmates.com. Tak hanya itu, di tahun tersebut muncul juga situs untuk membuat blog pribadi, yaitu Blogger. situs ini menawarkan penggunaanya untuk bisa membuat halaman situsnya sendiri. sehingga pengguna dari Blogger ini bisa memuat hal tentang apapun.

Pada tahun 2002 Friendster menjadi sosial media yang sangat booming dan kehadirannya sempat menjadi fenomenal. Setelah itu pada tahun 2003 sampai saat ini bermunculan berbagai sosial media dengan berbagai karakter dan kelebihan masing-masing, seperti LinkedIn, MySpace, Facebook, Twitter, Wisr, Google+ dan lain sebagainya.

Seperti Facebook yang didirikan oleh Mark Zuckerberg bersama teman sekamarnya dan sesama mahasiswa Universitas Harvard, Eduardo Saverin, Andrew Mc Collum, Dustin Moskovitz dan Chris Hughes. Keanggotaan situs web ini awalnya terbatas untuk mahasiswa Harvard saja, kemudian diperluas ke perguruan lain di Boston, Ivy League, dan Universitas Stanford. Situs ini secara perlahan membuka diri kepada mahasiswa di universitas lain sebelum dibuka untuk siswa sekolah menengah atas, dan akhirnya untuk setiap orang yang berusia minimal 13 tahun.

Facebook adalah sebuah layanan jejaring sosial yang diluncurkan pada bulan Februari 2004, dimiliki dan dioperasikan oleh Facebook Inc. Pada

September 2012, Facebook memiliki lebih dari satu miliar pengguna aktif, lebih dari separuhnya menggunakan telepon genggam (handphone). Pengguna harus mendaftar sebelum dapat menggunakan situs ini. Setelah itu, pengguna dapat membuat profil pribadi, menambahkan pengguna lain sebagai teman, dan bertukar pesan, termasuk pemberitahuan otomatis ketika mereka memperbarui profilnya. Selain itu, pengguna dapat bergabung dengan grup pengguna dengan ketertarikan yang sama, diurutkan berdasarkan tempat kerja, sekolah atau perguruan tinggi, atau ciri khas lainnya, dan mengelompokkan teman-teman mereka ke dalam daftar seperti "rekan kerja" atau "teman dekat".

Facebook merupakan suatu aplikasi sosial media yang berbasis Android untuk Smartphone, iOS untuk iPhone, Blackberry, Windows Phone dan bahkan yang terbaru saat ini juga bisa dijalankan di komputer atau PC anda. Namun untuk penggunaan di dalam komputer tidak akan bisa sama sepenuhnya dengan yang ada pada perangkat mobile phone anda. Pada umumnya orang-orang menggunakan facebook untuk saling *mensharing* atau membagikan foto maupun video dan penggunaan kata-kata atau status untuk dibagikan ke publik.

Sama halnya seperti aplikasi media sosial lain, pada facebook ini anda dapat mencari banyak teman dengan menggunakan istilah *follow* dan *follower* atau mengikuti dan pengikut. Dengan banyaknya *follower* maka menandakan akun anda sudah memiliki banyak teman. Interaksi bisa dilakukan dengan kegiatan like atau saling komen pada postingan anda ataupun teman anda. Bisa juga dilakukan dengan menggunakan perpesanan atau *direct message* (DM) dan

yang paling populer saat ini yakni *insta story* yang berupa aktivitas membagikan video secara live atau langsung.

Sosial Media juga kini menjadi sarana atau aktivitas digital marketing, seperti *social media maintenance*, *social media endorsement* dan *social media activation*. Oleh karena itu, media sosial kini menjadi salah satu servis yang ditawarkan oleh *digital agency*.

2.4. Jenis-Jenis Media Sosial

Media sosial teknologi mengambil berbagai bentuk termasuk majalah, forum internet, weblog, blog sosial, micro blogging, wiki, podcast, foto atau gambar, video, peringkat dan book mark sosial. Dengan menerapkan satu set teori-teori dalam bidang media penelitian (kehadiran sosial, media kekayaan) dan proses sosial (*self presentasi*, *self disclosure*). Kaplan dan Haenlein (2010: 59-68), mendefinisikan bahwasanya media sosial merupakan suatu kelompok dari aplikasi yang berjalan dengan menggunakan koneksi internet, dimana hal ini dibangun berdasarkan ideologi dan teknologi Web 2.0. Menurut Kaplan dan Haenlein ada enam jenis media sosial.

a) Proyek Kolaborasi

Website mengizinkan usernya untuk dapat mengubah, menambah, ataupun me-remove konten konten yang ada diwebsite ini, contohnya wikipedia.

b) Blog dan Microblog

User lebih bebas dalam mengekspresikan sesuatu di blog ini seperti curhat ataupun mengkritik kebijakan pemerintah, contohnya twitter.

c) Konten

Para user dari pengguna website ini saling meng-share konten konten media, baik seperti video, ebook, gambar, dan lain-lain, contohnya youtube.

d) Situs Jejaring Sosial

Aplikasi yang mengizinkan user untuk dapat terhubung dengan cara membuat informasi pribadi sehingga dapat terhubung dengan orang lain, informasi pribadi itu bisa seperti foto-foto, contoh facebook.

e) Virtual Game World

Dunia virtual, dimana mengreplikasikan lingkungan 3D, dimana user bisa muncul dalam bentuk avatar-avatars yang diinginkan serta berinteraksi dengan orang lain selayaknya di dunia nyata, contohnya game online.

f) Virtual Social World

Dunia virtual yang dimana penggunaannya merasa hidup di dunia virtual, sama seperti virtual game world, berinteraksi dengan yang lain. Namun, *virtual social world* lebih bebas, dan lebih ke arah kehidupan, contohnya *second life*.

Media sosial mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: Pesan yang di sampaikan tidak hanya untuk satu orang saja namun bisa keberbagai banyak orang contohnya pesan melalui SMS ataupun internet. Pesan yang di sampaikan bebas, tanpa harus melalui suatu *gate keeper* Pesan yang di sampaikan cenderung lebih

cepat di banding media lainnya, penerima pesan yang menentukan waktu interaksi.

2.5. Perkembangan Media Sosial

Saat ini kita sudah dapat melihat beberapa perkembangan teknologi sosial media yang sudah maju pesat. Bahkan mungkin perkembangan teknologi yang ada sudah jauh melampaui apa yang bisa dibayangkan beberapa masa yang lalu. Dan berikut ini 3 perkembangan teknologi media sosial yang layak untuk anda ketahui.

1. SoLoMo (Social, Location, and Mobile)

SoLoMo atau yang merupakan singkatan dari *Social, Location, and Mobile* merupakan konsep teknologi sosial yang mendasari perkembangan awal munculnya dunia sosial media. Dulu, orang mulai terfikir untuk menciptakan sosial media dengan tujuan sebagai wadah dimana orang bisa bersosialisasi dengan orang atau kerabat yang mereka kenal dengan mudah meskipun terpisah jarak dan waktu. Konsep bersosial dalam batasan tempat tersebut nyatanya kian berkembang. Pengguna sosial media mengharapkan lebih dari bersosial jarak jauh.

Disini dituntut adanya sebuah kemudahan dalam mengakses media sosialisasi digital tersebut. Dan konsep mobile atau dapat dibawa kapan dan dimana saja mulai dikembangkan dan menjadi konsep utama dari teknologi sosial media. Perkembangan yang paling nampak adalah dengan adanya sosial media berbasis *location tagging* seperti *four square*. Dengan menggunakan teknologi

GPS, kini fitur yang menawarkan kemudahan mobile tersebut nyatanya menjadi kebutuhan baru masyarakat digital dewasa ini.

2. Gamifikasi

Perkembangan teknologi yang diterapkan dalam sosial media berikutnya adalah Gamifikasi. Gamifikasi adalah penerapan fasilitas game lewat sosial media atau sebaliknya penerapan fitur sosial media pada sebuah game. Dulu banyak yang mengira bahwa penggabungan dalam sistem teknologi gamifikasi akan semaju saat ini, namun kenyataannya kemajuannya sudah sangat besar saat ini. Bahkan telah menjadi sebuah industri baru yang sangat potensial.

Pada dasarnya dengan adanya perkembangan teknologi gamifikasi dalam sosial media terdapat sebuah kelebihan dimana kebutuhan hiburan telah bertemu dengan kemudahan bersosialisasi. Bahkan lebih lanjut bersosial juga telah menjadi fitur yang makin membuat sebuah game terasa nyata saat dimainkan.

3. Augmented Reality

Augmented Reality atau yang dalam bahasa Indonesia dikenal juga dengan istilah realitas tambahan merupakan sebuah teknologi penerapan dari obyek 2 dimensi terhadap obyek 3 dimensi yang ditujukan untuk menambahkan *efek real* atau nyata.

Dengan implementasi teknologi ini, seseorang bisa menikmati sebuah teknologi 2 dimensi hanya yang terkesan seper 3 dimensi. Penerapannya dalam dunia sosial media bisa dilihat dari dimasukkannya fitur sosial media pada perangkat Google Glass. Google Glass menawarkan sebuah semua informasi yang anda butuhkan hanya dari kacamata yang anda pakai. Dan kini dengan

penanamann fitur sosial media didalamnya sudah dak bisa dibayangkan lagi apa saja yang bisa kita lakukan dengan teknologi tersebut. Kapanpun, dimanapun dan dalam keadaan apapun anda tetap bisa menjalankan akfitas sosial media dengan sangat mudah lewat sudut mata anda.

Perkembangan teknologi dalam sosial media nampaknya masih akan terus menghadirkan kejutan bagi kita. Namun yang perlu disadari adalah dengan makin merasuknya kemudahan yang dibawa oleh teknologi ke dalam kehidupan kita, menuntut kita untuk makin bijak juga dalam menggunakannya. Karena pada dasarnya teknologi ada untuk memaksimalkan hidup bukan untuk melemahkan diri dan pribadi kita.

2.6. Media Sosial Dikalangan Perilaku Masyarakat

Perkembangan media sosial cukup pesat sekali terbukti dengan banyaknya ragam dan jenis media sosial di kalangan pengguna, dan penggunaannya pun bisa dengan menggunakan jasa komputer, handphone, laptop, dan lainnya. Alat-alat komunikasi tersebut bisa digunakan oleh pengguna dimana saja dan kapan saja tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, sehingga memudahkan pengguna berinteraksi di media sosial. Terlepas dari itu semua yang harus diingat adalah dampak positif dan negatifnya dalam penggunaan media sosial tersebut terutama dampaknya terhadap perilaku masyarakat. Berikut analisa dampak positif dan negatif dari penggunaan sarana media sosial :

2.6.1. Dampak Positif Media Sosial

Memperluas jaringan pertemanan. Berkat situs media sosial ini anak menjadi lebih mudah berteman dengan orang lain di seluruh dunia. Meskipun

sebagian besar diantaranya tidak pernah mereka temui secara langsung. Anak dan remaja akan termotivasi untuk belajar mengembangkan diri melalui teman-teman yang mereka jumpai secara online, karena mereka berinteraksi dan menerima umpan balik satu sama lain.

Situs jejaring sosial membuat anak dan remaja menjadi lebih bersahabat, perhatian dan empati. Misalnya memberikan perhatian saat ada teman mereka berulang tahun, mengomentari foto, video dan status teman mereka, menjaga hubungan persahabatan meski tidak dapat bertemu secara fisik. Menjalin silaturahmi terhadap teman-teman lama yang terputus komunikasi sebagai akibat dari perbedaan jarak dan waktu, sehingga silaturahmi yang terputus bisa terjalin kembali dengan baik.

Menambah ilmu pengetahuan dan teknologi, karena dengan menggunakan teknologi dengan jejaring sosial, secara langsung kita dapat menguasai penggunaan teknologi tersebut dan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan membaca dan membuka link-link yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan. Media Sosial bisa digunakan untuk usaha atau kegiatan-kegiatan yang menghasilkan pendapatan bagi pengguna, misalnya menawarkan produk atau jasa yang kita jual melalui sosial media.

2.6.2. Dampak Negatif Media Sosial

Anak dan remaja menjadi malas belajar berkomunikasi di dunia nyata, tingkat pemahaman bahasapun menjadi terganggu, jika anak terlalu banyak berkomunikasi di dunia maya. Situs jejaring sosial akan membuat anak dan remaja lebih mementingkan diri sendiri, mereka menjadi tidak sadar akan

lingkungan di sekitar mereka, karena kebanyakan menghabiskan waktu di internet.

Hal ini dapat mengakibatkan menjadi kurang berempati di dunia nyata. Bagi anak dan remaja, tidak ada aturan ejaan dan tata bahasa di situs jejaring sosial. Dan membuat mereka semakin sulit untuk membedakan antara berkomunikasi di situs jejaring sosial dan di dunia nyata. Situs jejaring sosial adalah lahan yang subur bagi predator untuk melakukan kejahatan, kita tidak akan pernah tahu apakah seseorang yang baru kita kenal anak kita di internet menggunakan jati diri yang sesungguhnya atau tidak. Banyaknya situs-situs porno yang bisa dengan mudah diakses oleh pengguna, hal ini bisa mempengaruhi terhadap perilaku pengguna atau masyarakat.

Pemerintah dalam hal ini Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) harus berbuat tegas dan massif untuk memblokir semua situs-situs porno yang beredar diinternet atau media sosial. Bagi masyarakat modern yang kini sudah sangat akrab dengan internet, jejaring sosial, tentu bukan hal yang asing lagi. Ada banyak jenis jejaring sosial yang digunakan masyarakat, terutama anak muda untuk menjalin pertemanan atau fungsi lainnya. Meski awalnya jejaring sosial tidak dimaksudkan untuk digunakan sangat sering, namun faktanya saat ini jejaring sosial hampir menguasai hidup penggunanya, terutama anak muda.

2.6.3. Fakta Menarik Tentang Depresi Akibat Media Sosial

Media Sosial tak hanya memberikan manfaat melainkan juga bisa memberikan dampak buruk untuk penggunanya, salah satunya adalah depresi.

Berikut adalah 7 (Tujuh) fakta menarik tentang depresi akibat sosial media seperti dilansir oleh Mag for Women.

1. Jejaring Sosial Memicu Emosi Berlebihan

Menggunakan jejaring sosial bisa memicu banyak emosi pada penggunanya. Meski jejaring sosial hanya sebatas aktivitas maya, namun dampaknya tentu sangat nyata terhadap emosi penggunanya. Jika emosi yang terus didapatkan oleh pengguna adalah emosi negatif, maka ke depannya akan memicu depresi. Tak jarang juga jejaring sosial menyebabkan pertengkaran antar pasangan atau teman baik. Dampak jejaring sosial yang begitu besar terhadap pengguna yang sudah terlanjur kecanduan bisa sangat serius hingga mempengaruhi emosi mereka dan bisa menyebabkan depresi.

2. Depresi Akibat Rasa Iri

Depresi yang disebabkan oleh jejaring sosial biasanya timbul akibat rasa iri terhadap teman-teman. Rasa iri tersebut karena jejaring sosial bisa membuat seseorang membandingkan diri mereka dengan orang lain dengan sangat mudah. Tanpa sadar seseorang menganggap apa yang ditampilkan oleh jejaring sosial merupakan gambaran dari kehidupan mereka secara keseluruhan. Hal ini sangat salah, karena tentunya setiap orang di jejaring sosial akan berbagi momen terbaik mereka di kehidupan nyata, begitu juga seperti yang anda lakukan. Karena itu, ada banyak hal dalam kehidupan mereka yang tersembunyi. Sayangnya citra tersebut bisa

membuat seseorang membanding-bandingkan kehidupannya satu sama lain yang nantinya bisa berujung pada depresi.

3. Masalah Kelainan Mental

Sebenarnya depresi akibat jejaring sosial adalah masalah kesehatan mental yang serius. Namun sayangnya hingga saat ini depresi yang disebabkan oleh jejaring sosial belum diakui sebagai masalah atau kelainan mental. Meski depresi akibat jejaring sosial belum diakui dan dicatat sebagai salah satu masalah kelainan mental, namun depresi ini sangat nyata dan bisa terjadi pada siapa saja, terutama generasi muda saat ini yang sangat akrab dengan penggunaan jejaring sosial.

4. Lebih Berbahaya Pada Remaja

Penelitian mengungkap bahwa dampak jejaring sosial dan internet berbedabeda pada pria, wanita, orang dewasa, remaja, dan anak-anak. Hal ini tentunya juga dipengaruhi oleh kecenderungan seseorang untuk mengalami depresi, sehingga bisa jadi sangat bervariasi padasetiap orang. Namun penelitian juga menunjukkan bahwa anak-anak dan remaja lebih mudah terserang depresi akibat jejaring sosial dan internet dibandingkan dengan wanita dewasa dan pria. Sementara wanita lebih mudah terkena depresi ini dibandingkan pria. Meski begitu, tidak dijelaskan apa yang membuat golongan usia tertentu seperti remaja lebih berisiko terkena depresi dibandingkan dengan orang dewasa.

5. Bergantung Penggunaan

Depresi yang disebabkan oleh jejaring sosial dipengaruhi oleh penggunaan jejaring sosial itu sendiri. Cara seseorang memperlakukan jejaring sosial sebagai bagian dari hidupnya mempengaruhi apakah dia akan mudah mengalami depresi yang disebabkan oleh jejaring sosial. Misalkan jika Anda menggunakan jejaring sosial hanya untuk berkomunikasi dengan teman, atau untuk memantau kehidupan seseorang, atau untuk bersenang-senang saja. Semakin serius seseorang memperlakukan jejaring sosial, maka semakin serius juga dampaknya terhadap emosi orang tersebut. Menganggap jejaring sosial sebagai hal yang terlalu penting bisa membuat seseorang rentan terkena depresi akibat jejaring sosial.

6. Depresi Disebabkan Kepura-Puraan

Alasan lain mengapa jejaring sosial bisa menyebabkan depresi adalah karena banyak orang yang hanya pura-pura bahagia ketika menciptakan identitas dan citra diri mereka di dunia maya. Sangat jarang orang yang benar-benar menunjukkan hidup mereka apa adanya di jejaring sosial. Hal semacam ini juga bisa menyebabkan depresi terhadap orang lain karena menganggap kehidupannya tak sebaik Anda. Tanpa sadar, kepura-puraan yang ada di jejaring sosial menyebabkan banyak orang menjadi depresi karena saling membandingkan kehidupan satu sama lain.

7. Jangan Bandingkan Diri Dengan Orang Lain

Salah satu hal yang disarankan oleh para ahli adalah penggunaan jejaring sosial secara wajar. Jangan menjadikan jejaring sosial sebagai hidup Anda, karena kehidupan Anda sesungguhnya bukan di dunia maya dan tidak tercermin dari apa yang Anda perlihatkan di jejaring sosial. Selain itu, para ahli juga menyarankan untuk tidak membandingkan diri dengan orang lain karena inilah pemicu depresi yang paling besar. Komunikasi secara langsung lebih penting daripada hanya mengandalkan jejaring sosial. Jangan jadikan komunikasi lewat jejaring sosial sebagai kebutuhan pribadi anda. Bagi para pengguna jejaring sosial, depresi akibat jejaring sosial tampaknya hal yang remeh. Namun Anda tak pernah tahu kapan depresi tersebut bisa benar-benar mempengaruhi kesehatan mental dan bahkan memicu banyak orang untuk melakukan tindakan fatal hanya karena dampak dari jejaring social.

2.6.4. Gangguan Psikologis Akibat Penggunaan Media Sosial

Media sosial tak ubahnya buku harian bagi seseorang. Seruan kegembiraan, keluhan, hingga kegalauan bermuara di sana. Antara pencitraan atau kejujuran, dak ada yang tahu, kecuali sang pengguna sendiri. Apakah Anda juga begitu menggandrungi media sosial?. Selain merasa lebih lega, bermain media sosial memang dapat memperbaiki silaturahmi dengan teman lama dan mendatangkan teman baru. Namun, manfaat positif ini bisa tergantikan dengan efek negatif akibat penggunaan yang berlebihan. Ya, ada dua sisi yang harus disikapi dengan bijak. Ketidakmampuan mengontrol diri bisa saja mengakibatkan Anda

mengalami gangguan psikologis akibat teknologi. Dari sekian banyak, kenililah 3 (tiga) jenis gangguan berikut ini agar Anda dapat lebih waspada dan bersikap lebih bijak, yaitu sebagai berikut :

1. Social (Media) Anxiety Disorder (SAD)

Pernahkah ketika anda asyik mengobrol dengan beberapa teman, masih bisa sigap memperhatikan nyala atau bunyi notifikasi dari ponsel? Perhatian bisa seketika teralihkan karena seseorang telah mengomentari status facebook terbaru atau "menyambar" tweet Anda. Apabila perilaku-perilaku seperti itu melekat dalam diri, bisa jadi Anda berpotensi untuk mengidap *Social (Media) Anxiety Disorder* (SAD).

Gangguan ini dapat dipahami sebagai ketakutan atau kecemasan dalam berkomunikasi di media sosial. Seseorang merasa takut atas penghakiman buruk dari kerabat yang berada di jejaring sosial. Kecemasan terlihat ketika seseorang takut dicap sebagai orang yang sombong ketika memberikan respons yang lambat. Bahkan seseorang bisa merasa tertekan jika kerabat dekatnya *mengunfollow* atau *mem-block* akunnya bla-bla. SAD juga bisa berpeluang untuk masuk dalam kategori penyakit klinis.

2. Obsessive-Compulsive Disorder (OCD)

Penggunaan teknologi memicu hadirnya kedua gangguan ini. Salah satu gejala seseorang mengalami *Obsessive Compulsive Disorder* (OCD). ia tidak dapat meninggalkan ponselnya sedetik pun ketika sedang menjalani aktivitas lain. Sementara itu, social phobia menunjukkan gejala adanya rasa sakit hati ketika seseorang mendapat komentar atau balasan

pesan negatif dari orang lain di dunia maya. Hal ini tidak menutup kemungkinan dapat memberikan pengaruh buruk dalam interaksi sosial di dunia nyata.

3. Fear Of Missing Out (FOMO)

FOMO dimaknai sebagai perasaan tidak nyaman karena ada sesuatu yang terlewatkan mengenai aktivitas orang lain. Hal ini mengakibatkan seseorang cenderung untuk terus mencari tahu apa yang dialami orang lain, apalagi pengalaman tersebut belum pernah dirasakan sendiri. Kini, seseorang mudah tergoda untuk selalu mengakses jejaring sosial dan memantau akun lain secara konstan. Kehidupan orang lain seolah-olah terlihat lebih indah dan menarik, sayang jika terlewatkan. Gejala-gejala sepele yang kerap terlihat, sejumlah orang tanpa sadar “*mewajibkan*” diri memantau lini masa sebelum dan sesudah tidur meski hanya sekadar menyimak perbincangan antar akun.

2.7. Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Media Sosial

Media sosial (facebook) merupakan salah satu situs yang sangat diminati di Indonesia. Begitu juga dengan siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal. Variabel kepentingan siswa menggunakan media sosial terdapat 4 (empat) variabel yaitu informasi, kesenangan, komunikasi dan transaksi.

Faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas penggunaan media sosial adalah suasana emosional (mood), skema kognitif, suasana terpaan, predisposisi individual, dan tingkat identifikasi khalayak dengan tokoh dalam situs jejaring

sosial (Andarwati dan Sankarto, 2005: 14). Menurut Strauss and Frost (2012: 27), media sosial adalah cara terbaik untuk mengumpulkan orang-orang yang dengan minat yang sama dalam komunitas online untuk target yang lebih efektif. Untuk itu dibutuhkan strategi yang berbeda seperti menyediakan lingkungan atau atmosfer situs yang nyaman, menumbuhkan rasa percaya pada pengguna, mengutamakan efisiensi dan ketepatan waktu, membangun hubungan baik dengan pengguna media sosial lainnya, dan adanya kebebasan pengguna media sosial untuk mengupload konten.

2.8. Minat Belajar

Menurut Sardiman (2008: 76), minat dapat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan tersendiri. Minat yang ada pada diri seseorang akan memberikan gambaran dalam aktivitas untuk mencapai tujuan.

Crow and Crow dalam Djaali (2013: 121), mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong untuk menghadapi atau berusaha dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Minat belajar adalah salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik.

Minat dapat menjadi sebab suatu kegiatan dan sebagai hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan. Tidak adanya minat dapat mengakibatkan siswa tidak menyukai pelajaran yang ada sehingga sulit berkonsentrasi dan sulit mengerti isi mata pelajaran dan akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada yang lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap objek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap objek tersebut.

Minat belajar menurut Priansa (2015: 61) adalah sesuatu keinginan atas kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dan menurut Kompri (2015: 268) minat belajar adalah kecenderungan siswa terhadap aspek belajar. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu, dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta memengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi, minat terhadap belajar merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Sedangkan Hansen (dalam Susanto, 2013: 57) menyatakan bahwa minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan. Lebih lanjut Susanto menjelaskan bahwa minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu

obyek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Minat merupakan kekuatan yang mendorong seseorang dalam memberi perhatian terhadap suatu kegiatan tertentu, sehingga adanya keinginan untuk berbuat atau melakukan sesuatu sesuai dengan keinginannya. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal yang dapat dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli mengenai minat belajar peneliti mengambil kesimpulan bahwa indikator minat belajar itu dapat tumbuh dan dipengaruhi oleh lingkungan fisik dan mental serta budaya disekitarnya minat terdiri dari aspek perasaan senang, ketertarikan peserta didik, perhatian peserta didik, dan keterlibatan peserta didik menguasai pengetahuan dan pengalaman yang disertai dengan rasa kepuasan sehingga dapat mempengaruhi apa yang ada dalam dirinya sendiri.

2.9. Faktor yang Mendasari Timbulnya Minat Belajar

Menurut Taufani (2008: 38), ada tiga faktor yang mendasari timbulnya minat yaitu.

1. Faktor dorongan dalam, yaitu dorongan dari individu itu sendiri, sehingga timbul minat untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu untuk memenuhinya. Misalnya, dorongan untuk belajar dan menimbulkan minat untuk belajar.
2. Faktor motivasi sosial, yaitu faktor untuk melakukan suatu aktivitas agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungannya. Minat ini

merupakan semacam kompromi pihak individu dengan lingkungan sosialnya. Misalnya, minat pada studi karena ingin mendapatkan penghargaan dari orang tuanya.

3. Faktor emosional, yakni minat erat hubungannya dengan emosi karena faktor emosional selalu menyertai seseorang dalam berhubungan dengan objek minatnya. Kesuksesan seseorang pada suatu aktivitas disebabkan karena aktivitas tersebut menimbulkan perasaan suka atau puas, sedangkan kegagalan akan menimbulkan perasaan tidak senang dan mengurangi minat seseorang terhadap kegiatan yang bersangkutan guru disekolah.

Hal terpenting dalam kegiatan belajar adalah membangkitkan minat belajar siswa terhadap semua mata pelajaran yang dihadapinya. Jika minat belajar tersebut dapat ditimbulkan maka kegiatan belajar akan lebih baik dan berhasil. Minat dapat dibangkitkan dengan berbagai macam cara, misalnya dengan melengkapi fasilitas belajar dan nasihat atau dorongan yang dapat membangkitkan minat siswa supaya lebih rajin belajar dengan cara menekuni pelajaran, rajin dalam mengerjakan tugas, memiliki jadwal belajar, disiplin dalam belajar, perasaan senang dalam belajar, ketertarikan untuk belajar, serta memiliki semangat belajar dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Menurut Herlina (2010: 20), bahwa untuk mengetahui berapa besar minat belajar siswa, dapat diukur melalui.

1. Kesukaan, pada umumnya individu yang suka pada sesuatu disebabkan karena adanya minat. Biasanya apa yang paling disukai

mudah sekali untuk diingat. Sama halnya dengan siswa yang berminat pada suatu mata pelajaran tertentu akan menyukai pelajaran itu. Kesukaan ini tampak dari kegairahan dan inisiatifnya dalam mengikuti pelajaran tersebut.

2. Ketertarikan, seringkali dijumpai beberapa siswa yang merespon dan memberikan reaksi terhadap apa yang disampaikan guru pada saat proses belajar mengajar di kelas.
3. Perhatian, semua siswa yang mempunyai minat terhadap pelajaran tertentu akan cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap pelajaran itu.
4. Keterlibatan yakni keterlibatan, keuletan dan kerja keras yang tampak melalui diri siswa menunjukkan bahwa siswa tersebut ada keterlibatannya dalam belajar di mana siswa selalu belajar lebih giat, berusaha menemukan hal-hal yang baru yang berkaitan dengan pelajaran yang diberikan guru disekolah.

Berikut ini adalah beberapa cara yang dapat dilakukan pengajar untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1. Memberikan informasi kepada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu serta menguraikan kegunaannya bagi siswa di masa yang akan datang.
2. Menghubungkan bahan pengajaran dengan suatu berita sensasional yang sudah diketahui banyak siswa.

3. Menggunakan insentif sebagai alat yang dipakai untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang tidak mau dilakukan atau yang tidak dilakukan dengan baik (Slameto, 2012: 181).

Siswa yang memiliki minat belajar diharapkan aktivitas pembelajarannya akan berlangsung dengan lancar, sehingga tujuan pembelajarannya dapat dicapai dengan baik dan hasil yang diperoleh dari proses belajar juga akan semakin baik. Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai dengan baik pelajaran dalam proses pembelajaran.

2.10. Aspek-Aspek Minat Belajar

Menurut Hurlock Mengemukakan bahwa minat memiliki tiga aspek yaitu:

- a. Aspek Kognitif

Aspek kognitif didasari pada konsep perkembangan di masa anak-anak mengenai hal-hal yang menghubungkannya dengan minat. Minat pada aspek kognitif berpusat seputar pertanyaan, apakah hal yang diminati akan menguntungkan? Apakah akan mendatangkan kepuasan? Ketika seseorang melakukan suatu aktivitas, tentu mengharapkan sesuatu yang akan didapat dari proses suatu aktivitas tersebut. Sehingga seseorang yang memiliki minat terhadap suatu aktivitas akan dapat mengerti dan mendapatkan banyak manfaat dari suatu aktivitas yang dilakukannya. Jumlah waktu yang dikeluarkan pun berbanding lurus dengan kepuasan yang diperoleh dari suatu aktivitas yang dilakukan sehingga suatu aktivitas tersebut akan terus dilakukan.

b. Aspek Afektif

Aspek afektif atau emosi yang mendalam merupakan konsep yang menampakkan aspek kognitif dari minat yang ditampilkan dalam sikap terhadap aktivitas yang diminatinya. Seperti aspek kognitif, aspek afektif dikembangkan dari pengalaman pribadi, sikap orang tua, guru, dan kelompok yang mendukung aktivitas yang diminatinya. Seseorang akan memiliki minat yang tinggi terhadap suatu hal karena kepuasan dan manfaat yang telah didapatkannya, serta mendapat penguatan respon dari orang tua, guru, kelompok, dan lingkungannya, maka seseorang tersebut akan fokus pada aktivitas yang diminatinya. Dan akan memiliki waktu-waktu khusus atau memiliki frekuensi yang tinggi untuk melakukan suatu aktivitas yang diminatinya tersebut.

c. Aspek Psikomotor

Aspek psikomotor lebih mengorientasikan pada proses tingkah laku atau pelaksanaan, sebagai tindak lanjut dari nilai yang didapat melalui aspek kognitif dan diinternalisasikan melalui aspek afektif sehingga mengorganisasi dan diaplikasikan dalam bentuk nyata melalui aspek psikomotor. Seseorang yang memiliki minat tinggi terhadap suatu hal akan berusaha mewujudkannya sebagai pengungkapan ekspresi atau tindakan nyata dari keinginannya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka minat terhadap salah satu mata pelajaran yang dimiliki seseorang bukan bawaan sejak lahir, tetapi dipelajari melalui proses penilaian kognitif, penilaian afektif dan psikomotorik seseorang

yang dinyatakan dalam sikap. Dengan kata lain, jika proses penilaian kognitif, afektif dan psikomotorik seseorang terhadap objek minat adalah positif maka akan menghasilkan sikap yang positif dan dapat menimbulkan minat.

2.11. Fungsi Minat dalam Belajar

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas pemerolehan pembelajaran siswa, diantaranya minat. Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian belajar siswa dalam bidang studi tertentu. Siswa yang mampu mengembangkan minatnya dan mampu mengerahkan segala daya upayanya untuk menguasai mata pelajaran tertentu. Minat merupakan faktor pendorong bagi anak didik dalam melaksanakan usaha untuk mencapai keberhasilan dalam belajar dengan demikian jelas terlihat bahwa minat sangat penting dalam pendidikan, karena merupakan sumber usaha anak didik.

Menurut Ngalim Purwanto (2000: 85), secara lebih terinci arti dan peranan penting minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan belajar atau studi ialah:

a. Minat melahirkan perhatian yang serta merta

Perhatian seseorang terhadap sesuatu hal dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu perhatian yang serta merta, dan perhatian yang dipaksakan, perhatian yang serta merta secara spontan, bersifat wajar, mudah bertahan, yang tumbuh tanpa pemaksaan dan kemauan dalam diri seseorang, sedang perhatian yang dipaksakan harus menggunakan daya untuk berkembang dan kelangsungannya.

b. Minat memudahkan terciptanya konsentrasi

Minat memudahkan terciptanya konsentrasi dalam pikiran seseorang. Perhatian serta merta yang diperoleh secara wajar dan tanpa pemaksaan tenaga kemampuan seseorang memudahkan berkembangnya konsentrasi, yaitu memusatkan pemikiran terhadap sesuatu pelajaran. Jadi, tanpa minat konsentrasi terhadap pelajaran sulit untuk diperhatikan.

c. Minat mencegah gangguan perhatian di luar

Minat studi mencegah terjadinya gangguan perhatian dari sumber luar misalnya, orang berbicara. Seseorang mudah terganggu perhatiannya atau sering mengalami pengalihan perhatian dari pelajaran kepada suatu hal yang lain, kalau minat studinya kecil. Dalam hubungan ini Donald Leired menjelaskan bahwa gangguan-gangguan perhatian seringkali disebabkan oleh sikap bathin karena sumber-sumber gangguan itu sendiri. Kalau seseorang berminat kecil bahaya akan diganggu perhatiannya.

d. Minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan

Bertalian erat dengan konsentrasi terhadap pelajaran ialah daya mengingat bahan pelajaran. Pengingatan itu hanya mungkin terlaksana kalau seseorang berminat terhadap pelajarannya. Siswa yang mempunyai minat dapat menyebut bunyi huruf, dapat mengingat kata-kata, memiliki kemampuan membedakan dan memiliki perkembangan bahasa lisan dan kosa kata yang memadai.

- e. Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri.

Kejemuan melakukan sesuatu atau terhadap sesuatu hal juga lebih banyak berasal dari dalam diri seseorang daripada bersumber pada hal-hal di luar dirinya. Oleh karena itu, penghapusan kebosanan dalam belajar dari seseorang juga hanya bisa terlaksana dengan jalan pertama-tama menumbuhkan minat belajar dan kemudian meningkatkan minat itu sebesar-besarnya.

2.12. Cara Membangkitkan Minat Belajar

Slameto, (2015: 180) berpendapat bahwa cara paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu objek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada. Misalnya dengan cara menghubungkan bahan pengajaran dengan suatu berita sensasional yang sudah diketahui kebanyakan siswa. Di samping memanfaatkan minat yang telah ada, Tanner dan Tanner dalam Slameto (2015: 181) menyarankan agar para pengajar juga berusaha membentuk minat-minat baru pada diri siswa. Ini dapat dicapai dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa di masa yang akan datang.

Djamarah (2008: 162) mengemukakan disamping manfaat minat yang telah ada, peran guru juga sangat penting untuk membentuk minat-minat baru pada diri siswa. Terdapat beberapa cara bahwa yang dapat dilakukan oleh guru untuk membangkitkan minat belajar siswa, yaitu:

1. Membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri siswa sehingga dia rela belajar tanpa paksaan.
2. Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki siswa, sehingga siswa mudah menerima bahan pelajaran.
3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan menyediakan lingkungan belajar yang efektif dan kondusif.
4. Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual siswa

2.13. Indikator Minat Belajar yang Diharapkan

Slameto, (2015: 180) mengemukakan bahwa suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal yang lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberi perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung memberi perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Beberapa hal yang menjadi indikator minat sesuai dengan yang diungkapkan oleh Slameto, (2010: 97) bahwa:

1. Pernyataan yang menunjukkan rasa suka terhadap sesuatu.
2. Partisipasi pada suatu kegiatan.
3. Tingkat perhatian yang diberikan terhadap suatu hal atau aktivitas.

2.14. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan suatu hubungan sosial yang dinamis. Hubungan sosial tersebut adalah berupa hubungan antara individu dengan individu lainnya, antara kelompok dengan kelompok lainnya, maupun antara kelompok dengan individu. Interaksi sosial yang paling ideal adalah interaksi sosial tatap muka atau langsung, karena bertatap muka lebih mendapatkan timbal baliknya secara langsung dan bersifat dinamis, ada kelemahan dalam bertatap muka yaitu tidak efisiennya waktu karena harus bertatap langsung di tempat yang sama dan waktu yang bersamaan agar dapat mengetahui langsung umpan baliknya yang kita berikan. Terdapat dua syarat terjadinya interaksi sosial yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi.

Dalam teori *uses and gratifications* mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan untuk memuaskan kebutuhannya (Nurudin, 2003: 181). Jika dikaitkan dengan konsep penggunaan media sosial, di mana para pengguna media sosial bisa dengan mudah berinteraksi satu dengan yang lainnya di suatu wadah yang sama seperti jejaring sosial.

Pada penelitian ini, bahwa siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal memakai media sosial sebagai medium untuk berinteraksi dengan para khalayak di dunia maya. Penggunaan media sosial memudahkan siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal untuk berinteraksi dan memperoleh informasi dalam kegiatan atau dalam hal yang disukainya.

2.15. Pola Interaksi Sosial

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pola adalah gambar yang dibuat contoh/ model ataupun bentuk (struktur) yang tetap. Jika dihubungkan dengan interaksi, maka pola interaksi adalah bentuk-bentuk dalam proses terjadinya interaksi. Apabila dua orang bertemu maka interaksi sosial dimulai pada saat itu. Mereka saling menegur, berjabat tangan, saling berbicara bahkan mungkin berkelahi. Aktivitas-aktivitas semacam itu merupakan bentuk/ pola interaksi sosial.

Terbentuknya pola dalam interaksi sosial tersebut melalui proses cukup lama dan berulang-ulang. Akhirnya, muncul menjadi model yang tetap untuk dicontoh dan ditiru oleh anggota masyarakat. Pola sistem norma pada masyarakat tertentu akan berbeda dengan pola sistem norma masyarakat lainnya karena pola interaksi masyarakat diterapkan berbeda-beda. Adanya pola interaksi dalam sebuah masyarakat tersebut nantinya akan menghasilkan sebuah keajegan, di mana 7 (tujuh) keajegan adalah gambaran suatu kondisi keteraturan sosial yang tetap dan relatif tidak berubah sebagai hasil hubungan yang selaras antara tindakan, norma, dan nilai dalam interaksi sosial.

Bentuk jalinan interaksi yang terjadi antara individu dan individu, individu dan kelompok, dan kelompok dan kelompok bersifat dinamis dan mempunyai pola tertentu. Apabila interaksi sosial tersebut diulang menurut pola yang sama dan bertahan untuk jangka waktu yang lama, akan terwujud hubungan sosial yang relatif mapan. Pola interaksi sosial memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Berdasarkan kedudukan sosial (status) dan peranannya. Contohnya, seorang guru yang berhubungan dengan muridnya harus mencerminkan perilaku seorang guru. Sebaliknya, siswa harus menaati gurunya.
- b. Merupakan suatu kegiatan yang terus berlanjut dan berakhir pada suatu titik yang merupakan hasil dari kegiatan tadi. Contohnya, dari adanya interaksi, seseorang melakukan penyesuaian, pembauran, terjalin kerja sama, adanya persaingan, muncul suatu pertentangan, dan seterusnya.

Berdasarkan definisi di atas, maka peneliti menyimpulkan pola interaksi adalah suatu bentuk yang dihasilkan dari suatu tindakan antara dua individu atau lebih yang menghasilkan suatu aktivitas sosial seperti keterlibatan dalam musyawarah, keterlibatan dalam kerja sama di lingkungan sekitar, obrolan antar teman maupun antar kelompok, berkomunikasi dengan teman atau tetangga saat berpapasan di jalan, perasaan atau toleransi dalam suatu situasi, tingkah laku individu secara bersama-sama, berkumpul dengan banyak orang disuatu tempat tertentu, hubungan dengan pihak lain secara langsung maupun tidak langsung.

2.16. Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Dalam kehidupan sehari-hari, interaksi sosial dipengaruhi oleh berbagai macam faktor baik langsung maupun tidak langsung. Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial terbagi dalam berbagai macam bentuk. Faktor-faktor ini bisa berwujud keinginan, kekaguman, dan juga perilaku meniru. Supaya

lebih jelas mengenai faktor- faktor yang mempengaruhi interaksi sosial, berikut ini merupakan uraiannya.

1. Imitasi

Faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yang pertama adalah imitasi. Dalam kehidupan sehari- hari, kita mengenal imitasi sebagai sebuah tiruan atau peniruan. Istilah imitasi sendiri berasal dari bahasa Inggris yaitu *imitation*. Imitasi merupakan salah satu proses yang penting dalam interaksi sosial. Imitasi merupakan suatu kegiatan dalam meniru seseorang yang disukai atau mejadi idolanya baik tampilan fisik maupun tingkah lakunya.

Proses imitasi ini seseorang bisa meniru dari cara berpakaian, gaya rambut, cara berbicara, cara bertingkah laku dan lainnya yang menarik perhatian. Dalam kenyataannya imitasi ini memiliki pengaruh yang baik, namun bisa juga memberikan pengaruh yang buruk. Imitasi bisa memberikan dampak yang baik apabila bisa mempertahankan kebudayaan, tradisi dan juga norma- norma yang baik di masyarakat. Namun imitasi bisa dikatakan berdampak buruk apabila bisa membawa seseorang melakukan hal-hal yang melanggar norma, baik norma sosial maupun norma agama.

2. Sugesti

Faktor selanjutnya adalah sugesti. Sugesti yang kita kenal sebagai tindakan mempengaruhi orang lain. Sugesti merupakan pandangan atau sikap seseorang yang kemudian diterima dan juga diikuti oleh orang lain. Sugesti ini biasanya dibawa oleh pihak- pihak yang memiliki pengaruh terhadap orang lain, yang berwibawa dan dihormati, misalnya dokter maupun pejabat. Berlangsungnya

sugesti ini hanya pada waktu tertentu saja. Sugesti ini biasanya berlangsung ketika pihak penerima sugesti mengalami kekalutan atau pikirannya sedang tidak stabil sehingga daya pikirannya terhambat oleh emosi. Berlangsungnya sugesti juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain sebagai berikut:

- Keadaan pikiran yang sedang terpecah belah
- Kemampuan berpikir seseorang yang terhambat
- Faktor mayoritas
- Faktor Otoritas

Nah itulah beberapa faktor yang mempengaruhi sugesti. Dari beberapa faktor tersebut bisa disimpulkan bahwa sugesti akan lebih mudah terjadi pada pikiran yang tidak jernih.

3. Simpati

Faktor selanjutnya yang mempengaruhi interaksi sosial adalah simpati. Simpati merupakan sikap tertarik pada pihak lain. Proses simpati ini dapat berkembang apabila ada sikap saling pengertian diantara pihak-pihak yang bersangkutan. Simpati ini disampaikan pada saat-saat tertentu, bisa ketika suasana gembira bisa juga ketika suasana sedih. Sebagai contoh ketika seseorang sedang terkena musibah maka perasaan simpati bisa berubah menjadi rasa sayang. Simpati ini juga bisa menimbulkan ketertarikan kepada pihak lain yang nantinya bisa menimbulkan ikatan yang lebih kuat dan hubungan baru yang lebih kuat juga.

4. Identifikasi

Faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yang selanjutnya adalah identifikasi. Identifikasi adalah proses meniru pihak lain, seperti imitasi.

Perbedaan identifikasi dengan imitasi adalah bahwa identifikasi ini lebih mendalam daripada imitasi. Identifikasi adalah peniruan hingga pada tingkah laku dan juga cara berfikir seseorang agar sama persis dengan idolanya.

Dalam proses identifikasi ini maka turut membentuk kepribadian seseorang. Identifikasi bisa terjadi karena disengaja maupun tanpa sengaja. Seseorang seolah-olah menjadi pihak lain atau sama identik dengan idolanya. Meskipun terkesan meniru dan tidak memiliki cara berfikir sendiri, namun proses identifikasi ini pada akhirnya bisa membantu membentuk kepribadian seseorang, tentunya berlangsung tidak cepat dan melalui beberapa tahapan terlebih dahulu.

5. Empati

Faktor selanjutnya yang mempengaruhi interaksi sosial adalah empati. Empati merupakan faktor yang begitu mendalam. Empati adalah perasaan yang menempatkan diri kita seolah-olah berada di posisi seseorang atau kelompok tertentu yang sedang mengalami suatu perasaan tertentu. Pengertian dari empati merupakan keadaan mental yang membuat seseorang merasa atau mengidentifikasikan dirinya dalam suatu keadaan perasaan ataupun pikiran yang sama persis dengan orang atau kelompok lain.

Perasaan yang dirasakan dalam sikap empati ini begitu mendalam. Sebagai contoh adalah ketika kita mendapati korban kecelakaan ataupun kebakaran, maka orang-orang yang menjadi korban pasti akan merasakan kesedihan yang begitu dalam. Nah, perasaan empati disini adalah kita ikut merasakan keadaan tersebut dengan seolah-olah kita menempatkan diri menjadi para korban tersebut. Dengan demikian kita akan memiliki sudut pandang yang sama dan perasaan yang sama

seperti para korban. Hal ini yang akan membawa kita ke dalam perasaan yang mendalam dan kita akan lebih memahami perasaan dari pihak-pihak yang memiliki masalah. Empati biasanya berlaku pada hal-hal yang bersifat kesedihan.

6. Motivasi

Motivasi merupakan faktor selanjutnya yang mempengaruhi interaksi sosial. Motivasi sering juga disebut sebagai semangat atau dorongan. Ya memang benar. Motivasi merupakan dorongan atau semangat yang diberikan kepada individu ke individu atau kelompok ke kelompok, maupun antara individu dengan kelompok.

Tujuan motivasi adalah agar supaya orang yang diberikan motivasi menurut pada orang yang memberikan motivasi untuk melakukan apa yang dimotivasikan. Sebagai contoh adalah seorang ayah yang memberikan motivasi kepada anaknya supaya rajin belajar agar nantinya menjadi juara kelas. Nah hal ini merupakan contoh motivasi antara individu dengan individu. Selain itu motivasi juga bisa diberikan kepada individu pada kelompok, kelompok pada individu atau kelompok pada kelompok. Motivasi ini biasanya bersifat positif atau berlaku pada hal-hal yang baik.

7. Sikap Kepada Orang Lain

Faktor tambahan yang mempengaruhi interaksi sosial adalah sikap kepada orang lain. Sikap positif kepada orang lain akan sangat berpengaruh terhadap sikap orang lain kepada kita. Jadi apabila kita bersikap baik, maka respon yang akan kita dapatkan juga baik. Sebaliknya apabila kita bersikap buruk maka sikap orang kepada kita juga buruk. Semua ini merupakan kekuatan timbal balik.

2.17. Syarat-Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Menurut Soerjono Soekanto (2012: 71-73) suatu interaksi sosial tidak mungkin akan terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu:

- a. Adanya kontak sosial
- b. Adanya komunikasi

Kontak sosial merupakan salah satu syarat terjadinya interaksi sosial. Kata kontak berasal dari kata *con* atau *cum* yang artinya bersama-sama dan *tango* yang artinya menyentuh. Jadi kontak sosial dapat diartikan bersama-sama menyentuh. Dengan kata lain kontak sosial terjadi karena adanya stimulus yang diberikan seseorang dan menghasilkan respon dari orang lain. Kontak sosial dapat dikatakan sebagai tahap awal pada terjadinya interaksi sosial.

Selain adanya kontak sosial syarat terpenting terjadinya interaksi sosial adalah adanya komunikasi. Komunikasi merupakan situasi dimana seseorang memberikan arti pada perilaku orang lain, perasaan-perasaan yang ingin disampaikan orang tersebut kemudian orang tersebut memberikan respon terhadap terasaan yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Dengan demikian, dengan adanya komunikasi maka sikap-sikap dan perasaan suatu kelompok atau orang perseorangan dapat diketahui oleh kelompok-kelompok lain atau orang-orang lain.

2.18. Tahap-Tahap Interaksi Sosial

Menurut Santoso (2010: 189-190), dalam proses interaksi sosial, terdapat tahap-tahap interaksi sosial sebagai berikut:

a. Ada Kontak/ Interaksi,

Pada tahap ini, individu-individu saling mendahului kontak atau interaksi, baik langsung maupun tidak langsung dan tiap-tiap individu ada kesiapan untuk saling mengadakan kontak.

b. Ada Bahan dan Waktu,

Pada tahap ini, individu perlu memiliki bahan-bahan untuk berinteraksi sosial seperti informasi penting, pemecahan masalah, dan bahan-bahan dari aspek kehidupan lain.

c. Timbul Problema,

Walaupun proses interaksi sosial telah direncanakan dengan baik, namun bahan-bahan interaksi sosial seringkali menimbulkan problema bagi individu-individu yang ada.

d. Timbul Ketegangan,

Pada tahap ini, masing-masing memiliki rasa tegang yang tinggi karena masing-masing individu dituntut mencari penyelesaian terhadap problem yang ada.

e. Ada Integrasi

Pada proses integrasi sosial, permasalahan atau problem yang timbul dapat dipecahkan secara bersama-sama walaupun proses interaksi itu berlangsung berulang-ulang.

Berdasarkan pendapat Santoso di atas dapat disimpulkan bahwa setiap individu melakukan interaksi sosial akan mengalami tahap-tahap tersebut. Dimana dalam proses interaksi sosial tersebut dibutuhkan interaksi antara individu yang

satu dengan yang lainnya, dibutuhkan bahan dan waktu untuk terjadinya interaksi dengan orang lain, timbulnya masalah ketika individu melakukan interaksi sosial dengan orang lain, dan individu dituntut untuk dapat menyelesaikan masalah itu, namun dalam penyelesaian masalah, individu dapat bekerja sama dengan orang lain untuk menyelesaikan masalah.

2.19. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Bentuk-bentuk interaksi sosial menurut Gillin dan Gillin (dalam Soekanto, 2007: 65), proses sosial yang timbul dari akibat interaksi sosial ada dua macam yaitu proses sosial asosiatif (*process of association*) dan proses sosial disosiatif (*process of dissociation*), yakni:

Proses asosiatif merupakan bentuk-bentuk interaksi sosial yang bersifat positif dan sebaliknya proses disosiatif merupakan bentuk-bentuk interaksi sosial yang bersifat negatif. Dalam proses asosiatif bentuk interaksi sosial terdiri dari kerja sama, akomodasi, dan asimilasi. Sedangkan proses disosiatif bentuk interaksi sosial terdiri dari persaingan, pertentangan dan konflik.

Kerja sama merupakan suatu usaha bersama antara individu atau kelompok manusia untuk mencapai suatu tujuan. Dalam kegiatan kerja sama, individu melakukan interaksi dengan orang lain. Dimana individu memberikan stimulus kepada individu lain kemudian individu lain memberikan reaksi terhadap stimulus yang diterimanya ataupun sebaliknya. Kerja sama ini dapat dilihat dari turut sertanya individu dalam kegiatan kelompok. Bentuk-bentuk kerjasama adalah kerukunan (gotong royong), bargaining (perjanjian mengenai pertukaran barang atau jasa), kooptasi (proses penerimaan unsure-insur baru

untuk menghindari terjadinya kegoncangan pada suatu organisasi), koalisi (kombinasi dua orang atau lebih yang memiliki tujuan yang sama), join venture (kerja sama dalam perusahaan proyek tertentu).

Kerja sama dilakukan individu karena individu membutuhkan bantuan dari individu lain. Dengan adanya kerja sama tersebut, diharapkan bahwa tujuan bersama dapat tercapai secara optimal. Charles H. Cooley (dalam Soekanto, 2007: 66) menggambarkan pentingnya kerja sama yakni:

“Kerjasama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka menyadari mereka memiliki kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut; kesadaran akan adanya kepentingan-kepentingan yang sama dan adanya organisasi merupakan fakta-fakta yang penting dalam kerja sama yang berguna”.

Akomodasi merupakan suatu keadaan dimana adanya suatu keseimbangan dalam interaksi antara individu atau kelompok seinteraksi dengan norma-norma sosial atau nilai-nilai yang berlaku di dalam masyarakat. Dengan adanya akomodasi maka individu belajar untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungan disekitarnya. Selain hal itu akomodasi juga dilakukan untuk mengurangi pertentangan agar tercipta kerja sama dalam suatu kelompok.

Bentuk proses asosiatif yang ke tiga adalah asimilasi. Asimilasi ditandai dengan adanya usaha-usaha mengurangi perbedaan-perbedaan yang terdapat antara orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia dan juga meliputi usaha-usaha mempertinggi kesatuan tindak, sikap dan proses-proses mental dengan memperhatikan kepentingan dan tujuan bersama. Dalam asimilasi, individu tidak lagi memikirkan kepentingan dirinya sendiri, melainkan individu

memikirkan kepentingan kelompok. Bentuk asimilasi ini ditandai adanya pengembangan sikap yang sama dengan kelompok dalam mencapai suatu tujuan.

Bentuk proses disosiatif adalah persaingan dan pertentangan. Persaingan diartikan sebagai suatu proses sosial, dimana individu atau kelompok yang bersaing mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa menjadi pusat perhatian umum dengan cara menarik perhatian atau mempertajam prasangka yang telah ada, tanpa mempergunakan kekerasan atau ancaman. Persaingan dilakukan oleh individu untuk mendapatkan sesuatu. Persaingan tidak selalu bersifat negatif. Misalnya, di dalam kelas seorang siswa untuk mendapatkan peringkat kelas siswa perlu bersaing dengan teman-teman yang lainnya. Untuk mendapatkan peringkat kelas itu siswa perlu melakukan suatu usaha. Dan usaha tersebut adalah belajar dengan giat. Contoh tersebut menjelaskan bahwa persaingan tidak selalu bernilai negatif.

Selanjutnya bentuk proses disosiatif yang kedua adalah pertentangan. Berbeda halnya dengan persaingan, dalam pertentangan individu telah melakukan kekerasan dalam mempertahankan pendapat dan keinginannya. Pertentangan dapat diartikan sebagai suatu proses sosial, dimana individu atau kelompok berusaha mempengaruhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan dengan ancaman dan kekerasan. Pertentangan ini dikatakan sebagai bentuk interaksi sosial dikarenakan dalam pertentangan ini individu atau kelompok mencoba untuk mempengaruhi pihak lain untuk memiliki pendapat yang sama dengan individu atau kelompok tersebut.

Konflik diartikan sebagai suatu proses sosial antara dua orang atau lebih (bisa juga kelompok) di mana salah satu pihak berusaha menyingkirkan pihak lain dengan menghancurkannya atau membuatnya tidak berdaya. Konflik dilatarbelakangi oleh perbedaan ciri-ciri yang dibawa individu dalam suatu interaksi. Perbedaan-perbedaan tersebut diantaranya adalah menyangkut ciri fisik, kepandaian, pengetahuan, adat istiadat, keyakinan, dan lain sebagainya. Dengan dibawasertanya ciri-ciri individual dalam interaksi sosial, konflik merupakan situasi yang wajar dalam setiap masyarakat dan tidak satu masyarakat pun yang tidak pernah mengalami konflik antar anggotanya atau dengan kelompok masyarakat lainnya, konflik hanya akan hilang bersamaan dengan hilangnya masyarakat itu sendiri.

2.20. Pengukuran Interaksi Sosial

Menurut Newcomb (dalam Santoso, 2010: 163) mendefinisikan interaksi sosial ditinjau dari sudut psikologis, interaksi sosial adalah peristiwa yang kompleks, termasuk tingkah laku yang berupa rangsangan dan reaksi keduanya, dan yang mungkin mempunyai satu arti sebagai rangsangan dan yang lain sebagai reaksi. Interaksi sosial juga dapat dikatakan sebagai hubungan yang saling mempengaruhi di antara individu yang satu dengan individu lainnya. Lebih lanjut, interaksi sosial itu meliputi hubungan antara individu dengan lingkungan fisik maupun lingkungan psikologis disekelilingnya.

Kemampuan interaksi sosial setiap siswa berbeda-beda. Terdapat siswa yang memiliki kemampuan untuk menjalin interaksi sosial dengan orang lain dan ada juga siswa yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial dengan orang

lain. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam berinteraksi sosial dapat dilakukan pengukuran. Pengukuran interaksi sosial dapat diartikan sebagai cara atau usaha untuk mengetahui sejauh mana siswa berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Pengukuran interaksi sosial dapat dilakukan dengan skala dan observasi. Skala digunakan dalam pengukuran interaksi sosial karena dalam interaksi sosial, individu membentuk pola sikap tertentu terhadap berbagai objek psikologis dihadapannya, diantaranya faktor pengalaman pribadi, orang lain yang dianggap penting, kebudayaan, media massa serta faktor emosi dalam diri individu. Dan observasi digunakan dalam pengukuran interaksi sosial karena dalam interaksi sosial terlihat perilaku yang tampak dan dapat diamati oleh orang lain.

2.21. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian Pertama berasal dari Maharani mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Kekhususan Pendidikan Sosiologi Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar yang berjudul Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Pola Interaksi Pada Siswa SLTP Di Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar. Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pola perubahan interaksi pada; untuk mengetahui dampak media sosial facebook pada perubahan pola interaksi pada siswa SLTP di Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar. Jenis penelitian adalah kuantitatif dengan fokus penelitian siswa SLTP pengguna facebook di Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar. Teknik penentuan informan purposive sampling dengan jumlah informan 24 orang. Metode pengumpulan data adalah angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa kemunculan facebook, sangat memberi kemudahan bagi siswa untuk saling berinteraksi dengan sesamanya. Tak hanya itu dengan tampilan-tampilan yang ada di facebook mempermudah siswa untuk berinteraksi secara personal kepada teman barunya, apalagi dengan ditampilkannya fitur-fitur yang memudahkan siswa berinteraksi. Dampak positif yang dapat dirasakan bagi para siswa antara lain semakin eratnya tali silaturahmi antara teman yang sudah terjalin di dunia nyata, memberikan berbagai macam informasi yang menarik, sarana untuk saling menyapa dan berinteraksi dengan teman, juga sebagai sarana untuk merileksakan pikiran. Sedangkan dampak negatif facebook yaitu siswa cenderung lupa waktu sehingga banyak waktu mereka yang terbuang sia-sia, tidak ada batasan ranah pribadi dan publik karena hal-hal yang harusnya tidak terungkap dapat terungkap di facebook.

.Penelitian Kedua yang dibuat oleh Muhammad Ramdhani, S.Ag, M.Si tentang Pengaruh Media Sosial (Facebook) Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Singaperbangsa (UNSIKA) Karawang. Dari hasil penelitian yang diperoleh pengaruh isi facebook terhadap sikap tentang prestasi belajar berpengaruh positif. Jenis penelitian adalah kuantitatif dengan fokus penelitian Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Singaperbangsa (UNSIKA) Karawang pengguna facebook. Tetapi pengaruhnya relatif kecil, hal ini didukung dengan data rata-rata total skor jawaban responden yang mengindikasikan bahwa respons khalayak atas isi facebook dalam kategori sedang, respons khalayak atas isi facebook yang dipersepsi dalam kategori sedang. Pengaruh kelompok pergaulan terhadap sikap tentang prestasi belajar berpengaruh positif.

Pengaruhnya sangat tinggi, hal ini menunjukkan bahwa adanya kecenderungan semakin tinggi berinteraksi dengan kelompok sendiri, pembatasan berinteraksi dengan kelompoknya sendiri akan semakin memperbesar prestasi belajar.

Penelitian Ketiga yang dibuat oleh I Gusti Ayu Agung Ratih Mayuni, Ni Made Ras Amanda Gelgel, Ni Nyoman Dewi Pascarani tentang Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Pada Sekaa Teruna Desa Adat Kuta, Badung, Bali. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial tatap muka pada Sekaa Teruna Desa Adat Kuta. Jenis penelitian adalah kuantitatif dengan fokus penelitian Sekaa Teruna Desa Adat Kuta, Badung, Bali pengguna line. Dari hasil penelitian yang diperoleh ada pengaruh antara penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial tatap muka pada Sekaa Teruna Desa Adat Kuta, Badung, Bali. Pengaruh penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial tatap muka pada Sekaa Teruna Desa Adat Kuta, Badung, Bali sebesar 26,6 persen. Sisanya faktor lain yang mempengaruhi. Penggunaan media sosial secara signifikan berpengaruh positif terhadap interaksi sosial tatap muka pada Sekaa Teruna Desa Adat Kuta, Badung, Bali. Hasil ini menunjukkan jika semakin tinggi penggunaan media sosial maka akan semakin tinggi interaksi sosial tatap muka pada Sekaa Teruna Desa Adat Kuta, Badung, Bali. Responden laki-laki lebih sering menggunakan media sosial dibandingkan dengan responden perempuan dan responden perempuan dalam interaksi sosial tatap muka lebih tinggi dibandingkan dengan responden laki-laki. Responden yang berusia 21-30 tahun rata-rata pada penggunaan media sosial paling tinggi yaitu sebesar 3,44 dikategorikan sangat baik dan dalam interaksi

sosial tatap muka yang lebih tinggi rata-ratanya adalah responden berusia 21-30 tahun yaitu 3,37 dikategorikan sangat baik.

2.22. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari sebuah masalah yang kebenarannya perlu diuji dengan menggunakan metode ilmiah. Adapun hipotesa atau jawaban sementara dari penelitian ini adalah :

- H_{01} : Tidak ada pengaruh penggunaan media sosial terhadap minat belajar siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal.
- H_{a1} : Ada pengaruh penggunaan media sosial terhadap minat belajar siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal.
- H_{02} : Tidak ada pengaruh penggunaan media sosial terhadap pola interaksi sosial siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal.
- H_{a2} : Ada pengaruh penggunaan media sosial terhadap pola interaksi sosial siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal.
- H_{03} : Tidak ada pengaruh penggunaan media sosial terhadap minat belajar dan pola interaksi sosial siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

- Ha₃ : Ada pengaruh penggunaan media sosial terhadap minat belajar dan pola interaksi sosial siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap minat belajar dan Interaksi Sosial siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal menggunakan metode penelitian kuantitatif yang berbentuk eksplanatif dan menganalisis data dengan statistik inferensial. Eksplanatif dimaksudkan menjelaskan suatu pengaruh atau hubungan variabel satu dengan yang lain dengan generalisasi sampel terhadap populasinya.

Jenis penelitian yang digunakan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan “penelitian dengan meneliti seberapa besar pengaruh variabel bebas (*independent*) terhadap variabel terikat (*dependent*) (Sugiyono, 2006: 11). Penyajian data dalam penelitian kuantitatif adalah berupa angka-angka dan menggunakan analisa statistik biasanya bertujuan untuk menunjukkan hubungan antara variabel, menguji teori dan mencari generalisasi yang mempunyai nilai prediksi (Sugiyono, 2006:11).

Metode penelitian kuantitatif yang digunakan adalah metode penelitian korelasional untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Variabel-variabel yang digunakan untuk mengetahui pengaruh yang bersifat sebab akibat (*kausal*) antara variabel *independent* dengan variabel *dependent* ini ialah dengan proses penganalisaan data yang berupa data kuantitatif. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis regresi berganda dari dua variabel independen terhadap

satu variabel dependen, yang masing-masing variabel telah diketahui nilai-nilainya sebagai petunjuk untuk mengetahui pengaruh dari variabel *independent* terhadap variabel *dependent* yang diteliti.

Statistik inferensial yaitu teknik yang dilakukan mengambil sampel dan populasi harus jelas dan harus dilakukan secara acak (Sugiyono, 2014: 207). Kuesioner merupakan instrumen penelitian dalam melakukan survei dengan data kuantitatif. respondennya adalah siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal dengan jumlah siswanya adalah 259 responden. Teknik penarikan sampel probabilita yang akan digunakan adalah Penarikan Sampel Acak Berstrata (*Stratified Random Sampling*). Teknik analisis datanya menggunakan Uji Regresi Linier Sederhana.

3.2. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi obyek pengamatan penelitian. Sering pula dinyatakan variabel penelitian sebagai faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti (Suryabrata, 1995: 72). Dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu satu variabel bebas atau independent variabel (X), yaitu variabel yang mempengaruhi variabel lain disebut juga variabel prediktor, dan variabel terikat atau dependent variabel (Y) yaitu variabel yang dipengaruhi. Sesuai dengan masalah, penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu *Media Sosial* sebagai prediktor variabel bebas (X), sedangkan perilaku *Minat Belajar* (Y_1) dan *Pola Interaksi Sosial* (Y_2), sebagai kriteria atau variabel terikat.

3.3. Operasionalisasi Variabel

Operasional variabel penelitian merupakan penjelasan dari masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian terhadap indikator-indikator yang membentuknya. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1 (satu) variabel bebas dan 2 (dua) variabel terikat:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah: *Media Sosial (X)*.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah: *Minat Belajar (Y₁) dan Pola Interaksi Sosial (Y₂)*.

Operasionalisasi variabel ditampilkan dalam bentuk tabel yakni :

Tabel 1. Operasionalisasi Variabel

Variabel	Indikator
Media Sosial (X)	<ul style="list-style-type: none"> - Chatting - Membaca status - Mengupdate status - Memposting foto diri - Melihat gambar - Mengupload video diri - Menonton video - Durasi penggunaan - Frekwensi penggunaan
Minat Belajar (Y ₁)	<ul style="list-style-type: none"> - Rajin dalam belajar - Ketekunan dalam belajar - Rajin dalam mengerjakan tugas

	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki jadwal belajar - Disiplin dalam belajar. - Perasaan senang dalam belajar - Ketertarikan belajar - Semangat belajar dan Keterlibatan
Pola Interaksi Sosial (Y ₂)	<ul style="list-style-type: none"> - Keterlibatan dalam musyawarah - Keterlibatan dalam kerja sama di lingkungan sekitar - Obrolan antar teman dan antar kelompok - Komunikasi antar teman maupun tetangga yang saling berpapasan di jalan - Perasaan atau toleransi dalam suatu situasi - Tingkah laku individu secara bersama-sama - Berkumpul dengan banyak orang disuatu tempat tertentu - Hubungan dengan pihak lain secara langsung maupun tidak langsung

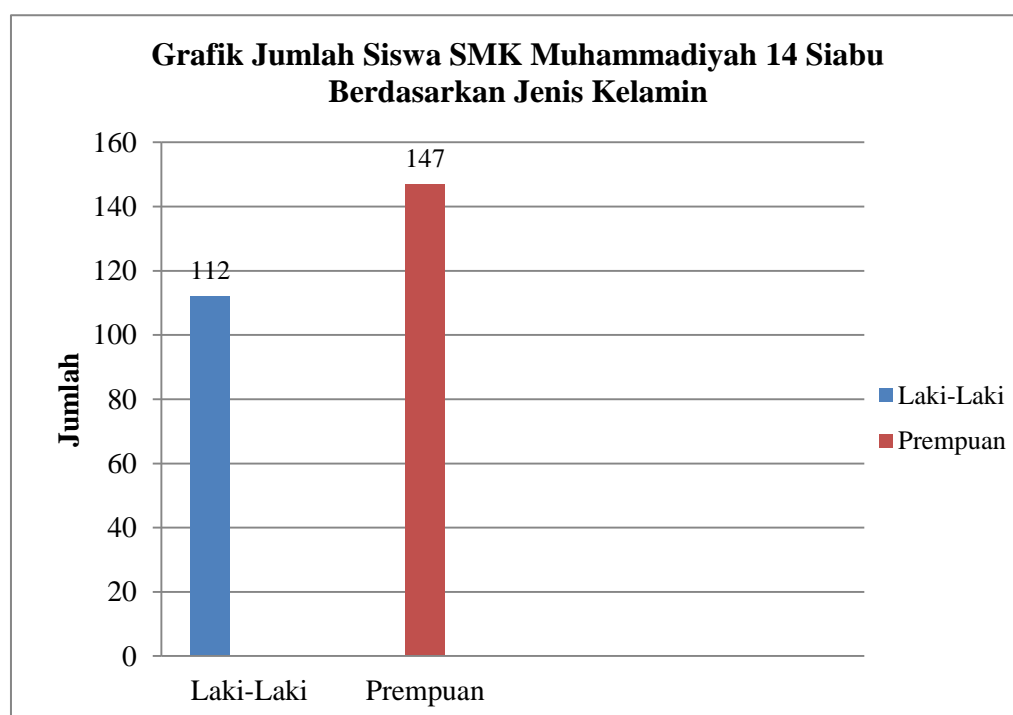
3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011: 80). Populasi merupakan jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari

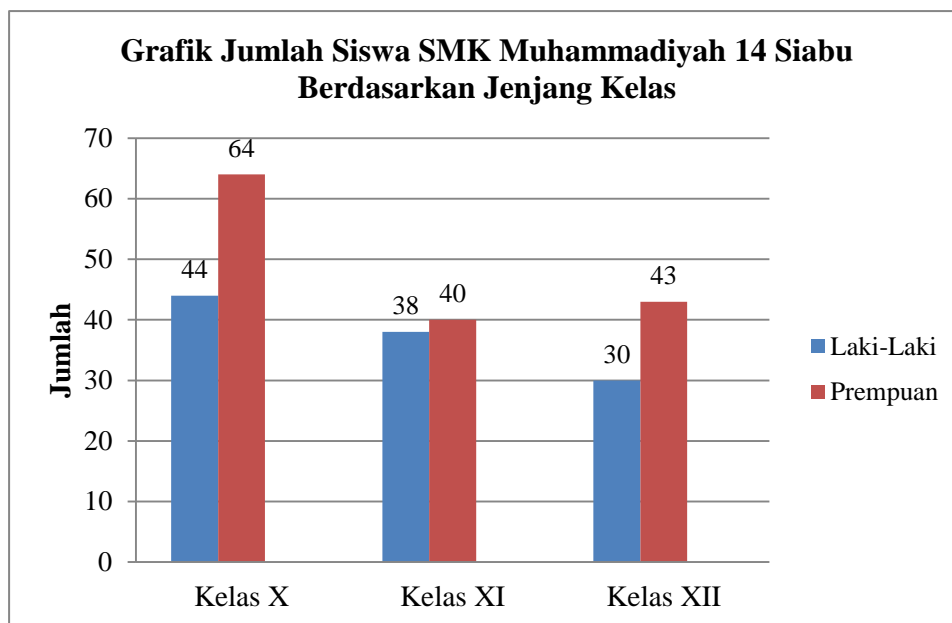
yang meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh obyek atau subyek itu.

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal yang duduk di kelas X dan XI yang aktif menggunakan media sosial. Dari keseluruhan siswa kelas X, XI dan XII SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal tersebut yang berjumlah 259 orang, dan peneliti hanya ingin meneliti siswa kelas X berjumlah 108 orang dan kelas XI berjumlah 78 orang jadi total populasi keseluruhannya 186 orang.



Sumber: <https://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/progres/3/071508>

Gambar 5. Hasil Rekapitulasi Progres Pengiriman Dapodik Terakhir:
5 Desember 2019 Pukul 06:54:45.250



Sumber: <https://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/progres/3/071508>
 Gambar 1.6. Data Rombongan Belajar Hasil Sinkronisasi Progres Pengiriman Dapodik Terakhir: 5 Desember 2019 Pukul 06:54:45.250

Adapun alasan penulis memilih siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal (setara SMA) adalah karena usia siswa tersebut menurut Peaget (dalam Elizabeth B. Hurlock, 2004: 206) bahwa mereka berada pada masa *adolescence*. Awal masa remaja bermula dari usia 13 tahun sampai 16 atau 17 tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun. Dalam usia ini terjadi proses kematangan mental, emosional, sosial dan fisik.

3.4.2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2011: 81). Dalam ketentuan pengambilan sampel menurut Suharsimi Arikunto yaitu jika subyeknya kurang dari 100 sebaiknya diambil semua sehingga penelitiannya disebut penelitian populasi,

namun jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih (Arikunto, 2002: 71).

Dari populasi yang berjumlah 182 siswa, dikarenakan jumlah populasi yang diambil dalam penelitian ini lebih dari 100 orang, maka penelitian ini mengambil sebagian yang menjadi sampel sebagai responden. Untuk mendapatkan jumlah sampel penelitian, disini penulis menggunakan rumus Slovin yang dijelaskan oleh Sugiyono (2011: 87). Adapun rumus Slovin yang dimaksud adalah :

Keterangan :

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

e : Batas kesalahan yang ditoleransi (peneliti mengambil kesalahan 10% atau 0,1)

Berdasarkan rumus di atas, maka untuk menentukan jumlah sampel dari data keseluruhan populasi adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} = \frac{186}{1+186(0,1)^2} = \frac{186}{2,86} = 65,03 \text{ (digenapkan menjadi 65)}$$

Jadi, jumlah sampel pada penelitian ini adalah sebanyak 65 siswa.

Untuk menyeleksi sampel yang berjumlah 65 dari populasi yang berjumlah 182 siswa, peneliti menggunakan teknik *Sampling Purposive*. *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. (Sugiyono, 2011: 84). Pertimbangan yang dimaksud adalah pemilihan sampel berdasarkan durasi siswa dalam menggunakan media sosial.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.5.1. Angket

Angket merupakan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan tentang topik tertentu yang diberikan kepada subyek, baik secara individu atau kelompok, untuk mendapatkan informasi tertentu, prefensi, keyakinan, minat dan perilaku (Hadjar, 1999: 181).

Pengukuran skala ini mengikuti skala likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang disebut sebagai variabel penelitian (Sugiyono, 2011: 93). Dalam penelitian ini menggunakan empat alternatif jawaban, yaitu: “Selalu”, “Sering”, “Kadang-kadang”, “Jarang” dan “Tidak Pernah”. Skor jawaban mempunyai nilai antara 1 (satu) sampai 5 (lima).

3.5.2. Observasi

Observasi adalah kegiatan pencatatan dan pengamatan yang disengaja dan sistematis tentang keadaan/ fenomena sosial dan gejala-gejala yang muncul pada objek penelitian (Mardalis, 2003: 63). Observasi yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah observasi sistematis (berkerangka) mulai dari metode yang digunakan dalam observasi sampai cara-cara pencatatannya (Hadi, 1992: 147), dilengkapi dengan format/ blangko pengamatan sebagai instrumen yang berisi

item-item tentang kejadian yang digambarkan akan terjadi (Arikunto, 2002: 185), sehingga penulis tinggal memberikan tanda terhadap kejadian yang muncul.

Observasi atau pengamatan digunakan penulis untuk memperoleh data tentang keadaan siswa, sekolah maupun para guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Pengamatan yang penulis lakukan mulai dari siswa hadir kesekolah, belajar, berinteraksi dilinkungannya.

3.5.3. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data-data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2002: 206).

Dalam hal ini, penulis memerlukan sejumlah dokumentasi yang membantu penulis dalam memahami keadaan para siswa serta perkembangannya. Dokumen yang dimaksud adalah seperti rapot siswa, buku tugas, daftar hadir dan sebagainya.

3.6. Validitas dan Reliabilitas

3.6.1. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu usaha untuk menguji apakah data yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat diukur dan sesuai dengan alat ukur. Validitas ini akan menghasilkan derajat yang tinggi dari kedekatan data yang diperoleh dengan apa yang kita yakini dalam pengukuran (Umar, 2008: 127).

Untuk menguji validitas tiap item instrument adalah dengan mengkorelasikan antara skor-skor tiap item dengan skor total keseluruhan instrument. Item dikatakan valid, jika $r_{hit} > r_{tab}$ dan sebaliknya (Sudijono,

1987: 190). Untuk mengetahui validitas instrument pada penelitian ini, digunakan program *SPSS 21.0 for windows*.

3.6.2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah uji derajat ketepatan, ketelitian atau keakuratan yang ditunjukkan oleh instrumen pengukuran. Pengujiannya dapat dilakukan secara internal, yaitu pengujian dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada (Umar, 2008: 126). Butir Kuesioner dikatakan *reliable* (handal) apabila jawaban seseorang terhadap kuesioner adalah konsisten. Penentuan kuesioner *reliable* (handal) dengan menggunakan *alpha cronbach* $> 0,60$ dan tidak *reliable* (handal) jika sama dengan atau dibawah $0,60$ (Sunyoto, 2013: 114)

3.7. Teknik Analisis Data

Ada dua tahap dalam menganalisis data yaitu pengujian persyaratan analisis dan pengujian hipotesis.

3.7.1. Pengujian Persyaratan Analisis

Sesuai dengan jenis penelitian ini, maka sebelum teknik statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis diterapkan, terlebih dahulu data dideskripsikan dengan mengungkapkan mean, median, modus, dan standar deviasi, juga disajikan daftar distribusi frekuensi dan histogram. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji multikolinieritas.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi sebuah data yang didapatkan mengikuti atau mendekati hukum sebaran normal baku dari Gauss. Di sini peneliti menggunakan *uji kolmogorov*

smirnov satu sampel dengan *SPSS 23.0 for windows*, untuk menguji normalitas.

b) Uji Multikolinieritas

Uji asumsi dasar ini diterapkan untuk analisis regresi yang terdiri atas dua atau lebih variabel dimana akan diukur tingkat asosiasi (keeratan) hubungan atau pengaruh antar variabel melalui besaran koefisien korelasi (r). Dikatakan multikolinieritas jika koefisien korelasi antar variabel bebas (X) lebih besar dari 0.05. dikatakan tidak terjadi multikolinieritas jika koefisien korelasi antar variabel bebas lebih kecil atau sama dengan 0.05 (Danang dan Ari, 2013: 153).

3.7.2. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini menggunakan rumus Regresi ganda. Analisis regresi ganda merupakan pengembangan dari analisis regresi sederhana. Kegunaannya yaitu untuk meramalkan nilai variabel terikat (Y) dengan variabel bebasnya (X) (Riduan, 2006: 152). Analisis regresi ganda adalah alat untuk meramalkan nilai pengaruh dua variabel bebas atau lebih terhadap satu variabel terikat (untuk membuktikan ada tidaknya hubungan fungsional atau hubungan kausal antara variabel bebas (X) terhadap dua variabel terikat (Y_1) dan (Y_2)).

Persamaan regresi ganda untuk dua variabel bebas, dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Nilai-nilai a , b_0 , b_1 dan b_2 pada persamaan regresi ganda untuk dua variabel bebas dapat ditentukan dari rumus berikut :

$$\sum x_1 y = b_1 \sum x_1^2 + b_2 \sum x_1 x_2$$

$$\sum x_2 y = b_1 \sum x_1 x_2 + b_2 \sum x_2^2$$

$$a = \bar{Y} - b_1 \bar{X}_1 + b_2 \bar{X}_2$$

Namun, untuk memudahkan dalam mengolah data analisis regresi ganda, maka peneliti menggunakan perhitungan dengan menggunakan program *SPSS 23.0 for windows*.

a. Uji t.

Pada dasarnya, uji “t” menunjukkan ada tidaknya pengaruh satu variabel bebas secara individual terhadap variabel terikat. Formulasi hipotesis :

$H_0 : b_i = 0$; artinya variabel bebas secara individual tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.

$H_a : b_i \neq 0$; artinya variabel bebas secara individual mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.

Untuk menguji kebenaran hipotesis tersebut digunakan statistik t yang dihitung dengan cara sebagai berikut :

$$t = \frac{b_i}{Sb_i}$$

Keterangan :

b_i = Koefisien regresi ke-i (i= 1, 2, 3, ...)

Sb_i = Standar deviasi dari koefisien b_i (Sanusi, 2003: 192).

Tingkat signifikan ditentukan dengan $\alpha = 5\%$. Perlu diketahui bahwa besaran yang sering digunakan dalam penelitian non eksakta untuk menentukan taraf nyata adalah 1%, 5%, 10% (Sanusi, 2003: 54). Untuk mengetahui kebenaran hipotesis didasarkan pada ketentuan sebagai berikut:

- H_0 ditolak dan H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau jika $t_{sig} < \alpha$
- H_0 diterima dan H_a ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau jika $t_{sig} > \alpha$

a. Uji F

Uji F dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Formulasi hipotesis:

$H_0 : b_1, b_2, b_3 = 0$: artinya variabel bebas secara bersama-sama tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.

$H_a : b_1, b_2, b_3 \neq 0$: artinya variabel bebas secara bersama-sama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.

Untuk menguji kebenaran hipotesis alternatif dilakukan uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\frac{R^2}{k}}{\frac{1 - R^2}{n - k - 1}}$$

Keterangan:

R = Koefisien korelasi ganda

K = Jumlah variabel independen.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

SMK Muhammadiyah 14 Siabu merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang memberikan keterampilan peserta didik sesuai dengan tuntutan dunia kerja. SMK Muhammadiyah 14 Siabu beralamat Kelurahan Siabu Kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara. Jam kerja di SMK Muhammadiyah 14 Siabu yaitu 07.00-14.00 WIB. Jumlah siswa pada tahun pelajaran 2019/ 2020 laki-laki sebanyak 112 orang dan perempuan sebanyak 147 orang total keseluruhan sebanyak 259 orang. Bidang keahlian di SMK Muhammadiyah 14 Siabu adalah Bisnis dan Manajemen, program keahlian Akuntansi, dengan jumlah guru sebanyak 16 orang dan 1 orang tenaga kependidikan.

Setelah Kuisisioner yang berisikan 42 pertanyaan yang terdiri dari 13 pertanyaan pada variabel X *Media Sosial (facebook)*, 14 pertanyaan pada variabel Y_1 *Minat Belajar* dan 15 pertanyaan pada variabel Y_2 *Pola Interaksi Sosial*, disusun kemudian disebar kepada responden yang menjadi objek penelitian ini yaitu siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal yang berjumlah 65 orang. Agar penyebaran angket bisa merata dan bisa merepresentasikan jawaban dari seluruh siswa yang aktif menggunakan *Media Sosial (facebook)*, maka cara yang digunakan penulis adalah membagi jumlah sampel dengan pembagian yang mewakili kelas masing-masing.

4.1.1. Identitas Responden

Berdasarkan hasil Kuisisioner yang telah disebar, didapatkan hasil tabulasi data sebagai berikut:

Tabel. 2
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Frekwensi	Persentasi
1.	Laki-Laki	25	38,46
2.	Perempuan	40	61,54
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian (2019)

Berdasarkan keterangan tabel di atas, dapat dilihat bahwa dari jenis kelamin, responden penelitian ini lebih didominasi oleh siswa perempuan yaitu sebanyak 40 orang (61,54%). Sedangkan sisanya yaitu sebanyak 25 orang (38,46%) adalah siswa berjenis kelamin laki-laki. Hal tersebut dikarenakan pada setiap kelas jumlah siswa perempuan lebih banyak daripada siswa laki-laki, dan dikarenakan sebagian besar perempuan lebih terbiasa dalam menggunakan internet yang berupa media sosial (*facebook*) dalam penelitian ini. Penggunaan media sosial antara laki-laki dan perempuan adalah berbeda. Berdasarkan penggunaan dan postingan di media sosialnya perempuan sangat empatik dan laki-laki sangat sistematis. Alasan kaum perempuan lebih banyak online adalah berorientasi pada pembauran sosial namun laki-laki lebih berorientasi pada tujuan individual. Perempuan berinteraksi di media sosial untuk sosialisasi dan komunikasi, menghabiskan waktu untuk menulis pesan, sedangkan laki-laki lebih sedikit menggunakan media sosial. Perbedaan antara laki-laki dan perempuan ini tentu

memungkinkan akan mempengaruhi minat belajar siswa yang menggunakan media sosial.

Tabel. 3
Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas

No	Kelas	Frekwensi	Persentasi
1	X	33	50,77
2	XI	32	49,23
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian (2019)

Berdasarkan hasil tabulasi tersebut di atas, dapat diketahui bahwa responden dalam penelitian ini terdiri dari dua jenjang kelas, yaitu jumlah responden yang duduk di kelas X (Sepuluh) adalah berjumlah 33 orang (50,77%). Sedangkan yang duduk di kelas XI (Sebelas) adalah sebanyak 32 orang (49,23%). Jumlah responden diambil untuk mewakili kedua jenjang kelas tersebut.

Tabel. 4
Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

No	Usia	Frekwensi	Persentasi
1	16 Tahun	23	35,38
2	17 Tahun	26	40,00
3	18 Tahun	16	24,62
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian (2019)

Tabel di atas, menunjukkan bahwa dari segi usia, responden yang paling banyak adalah siswa yang berusia 17 tahun yaitu sebanyak 26 orang (40,00%).

Kemudian sebanyak 23 orang (35,38%), adalah siswa yang berusia 16 tahun, lalu sebanyak 16 orang (24,62%) siswa berusia 18 tahun. Hal ini dikarenakan sebagian besar usia muda lebih terbiasa dalam menggunakan teknologi yang berupa internet dalam penelitian ini. Umur termuda dalam penelitian ini adalah 16 tahun dan umur tertua adalah 18 tahun. Sebab umur bisa menentukan tingkat kedewasaan seseorang sehingga hal ini bisa mempengaruhi dalam perilakunya dan cara pemikirannya.

4.1.2. Deskriptif Persentase

Hasil yang diperoleh dari responden berdasarkan jawaban atas pertanyaan yang diberikan untuk mengetahui *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar dan Pola Interaksi Sosial Siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal*, kemudian dideskripsikan dan dicocokkan dengan tabel penentuan kategori setiap variabel yang dimaksud. Adapun deskriptif persentase jawaban pertanyaan dari masing-masing sub variabel adalah sebagai berikut :

a) Variabel X Media Sosial (*Facebook*)

Deskriptif persentasi dari hasil jawaban atas pertanyaan berdasarkan indikator dari variabel media sosial (*facebook*), dapat dilihat dari tabel-tabel berikut:

Tabel. 5
Apakah Anda Suka Menggunakan Media Sosial (Facebook)

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	10	15,38

2	Sering	6	9,23
3	Kadang-kadang	18	27,69
4	Jarang	19	29,23
5	Tidak pernah	12	18,46
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 1 (2019)

Tabel di atas, menunjukkan bahwa jawaban responden ketika ditanya apakah mereka suka menggunakan media sosial (*facebook*), dari 65 orang yang terbanyak dari mereka yaitu sebesar 19 orang (29,23%) menjawab jarang, sedangkan 18 orang (27,69%) menjawab kadang-kadang. Kemudian 12 orang (18,46%) menjawab tidak pernah dan yang menjawab selalu sebanyak 10 orang (15,38%) selanjutnya hanya 6 orang (9,23%). Dari persentase jawaban responden, maka dapat disimpulkan bahwa kebanyakan siswa tersebut cukup menyukai menggunakan media sosial (*facebook*).

Tabel. 6
Dalam Satu Hari Berapa Sering Anda Membuka Media Sosial (Facebook)

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	12	18,46
2	Sering	32	49,23
3	Kadang-kadang	13	20,00
4	Jarang	5	7,69
5	Tidak pernah	3	4,62
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 2 (2019)

Tabel di atas, menunjukkan bahwa jawaban responden ketika ditanya berapa sering dalam satu hari mereka membuka media sosial (*facebook*), dari 65 orang yang terbanyak dari mereka yaitu sebesar 32 orang (49,23%) menjawab sering, sedangkan 13 orang (20,00%) menjawab kadang-kadang. Kemudian 12 orang (18,46%) menjawab selalu dan yang menjawab jarang sebanyak 5 orang (7,69), seterusnya yang menjawab tidak pernah hanya 3 orang (4,62%). Selisih antara jawaban terbanyak yaitu sering 32 orang (49,23%) dengan jawaban jarang ditambah tidak pernah cukup jauh berjarak 24 angka, maka dapat disimpulkan bahwa kebanyakan siswa tersebut cukup sering membuka media sosial (*facebook*).

Tabel. 7
Berapa Lama Waktu Yang Anda Gunakan Ketika Menggunakan Media Sosial (Facebook)

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Lebih Dari 5 Jam	19	29,23
2	3 Sampai 5 Jam	36	55,38
3	1 Sampai 3 Jam	9	13,85
4	Dibawah 1 Jam	1	1,54
5	0 Jam	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 3 (2019)

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa lama waktu yang digunakan oleh siswa ketika menggunakan media sosial (*facebook*), dari 65 orang paling banyak menjawab 3 sampai 5 jam yaitu sebanyak 36 orang (55,38%) dan

lebih dari 5 jam, yaitu sebanyak 19 orang (29,23%). Kemudian yang menjawab antara 1 sampai 3 jam adalah sebanyak 9 orang (13,85%), lalu sebanyak 1 orang (1,54%) menjawab dibawah 1 jam dan yang 0 jam tidak ada. Berdasarkan jawaban responden tersebut, diketahui bahwa mereka menggunakan media sosial (*facebook*) memerlukan durasi waktu yang cukup lama. Menggunakan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab berarti membatasi penggunaannya supaya tidak mengganggu aktivitas sehari-hari. Anda juga harus pandai-pandai menyaring informasi agar terhindar dari risiko gangguan mental seperti kecemasan dan depresi. Para ahli sendiri belum menentukan berapa lama tepatnya seseorang boleh main media sosial dalam sehari. Pasalnya, setiap orang memiliki kondisi psikologis dan reaksi emosional yang berbeda-beda terhadap isi media sosial.

Tabel. 8
Apakah Anda Selalu Menggunakan Media Sosial (Facebook) Sebagai Tempat
Curhat Anda

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	24	36,92
2	Sering	33	50,77
3	Kadang-kadang	8	12,31
4	Jarang	0	0,00
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 4 (2019)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa jawaban responden atas pertanyaan tentang apakah mereka menggunakan media sosial (*facebook*) sebagai tempat curhat kepada teman, maka kebanyakan mereka menjawab sering yaitu sebanyak 33 orang (50,77%). Sedangkan yang menjawab selalu sebanyak 24 orang (36,92) dan kadang-kadang memiliki jumlah yaitu 8 orang (12,31%), yang menjawab jarang dan tidak pernah sebanyak 0 orang. Hal tersebut dapat diartikan bahwa kebanyakan mereka menggunakan media sosial (*facebook*) sebagai tempat curhat mereka. Media sosial sekarang dianggap menjadi wadah atas keresahan, seperti tidak ada tempat lain untuk curhat selain di media sosial. Curhatan di media sosial ini tujuannya hanya satu, mencari solusi yang di dunia nyata belum didapatkan atau malah belum diusahakan. Awalnya hanya sekali saja menjadikan media sosial sebagai pelarian, tapi bisa saja menjadi kecanduan. Dimana seseorang mengunggah masalah atau curhat di media sosial sebagai usaha untuk menarik perhatian dan simpati orang lain. Namun, terkadang terlalu sering curhat di media sosial juga dapat menimbulkan konsekuensi dari tindakan tersebut. Sebagian orang merasa lega setelah menceritakan hal yang membuatnya kesal di media sosial. Apalagi setelah mendapat banyak komentar dukungan atau menyukai dengan memberi simbol likes. Tetapi, sebenarnya curhat di media sosial sering tidak menyelesaikan masalah dan justru dapat berdampak negatif.

Tabel. 9
Apakah Anda Pernah Berpikir Lebih Memilih Mengurusi Media Sosial
(Facebook) Daripada Kehidupan Anda

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	15	23,08

2	Sering	17	26,15
3	Kadang-kadang	16	24,62
4	Jarang	17	26,15
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 5 (2019)

Berdasarkan distribusi jawaban responden tentang apakah pernah berpikir lebih memilih mengurus media sosial (*facebook*) daripada kehidupannya, yang terdapat pada tabel di atas, maka diketahui dari 65 responden yang paling banyak mereka menjawab sering dan jarang sam-sama sebanyak 17 orang (26,15%). Kemudian yang menjawab kadang-kadang sebanyak 16 orang (24,62%), yang menjawab selalu sebanyak 15 orang (23,08%) dan yang menjawab tidak pernah 0 orang. Hal tersebut berarti kebanyakan para siswa menganggap bahwa mengurus media sosial (*facebook*) lebih penting daripada kehidupannya. Ini disebabkan karena jarang anak muda yang tak memiliki akun sosial. Malah umumnya mereka memiliki banyak akun yang terbagi dalam berbagai akun alamat surat elektronik dan media sosial. Minimal mereka punya akun di *facebook*. Di mana pun dan kapan pun, anak muda selalu tertarik dengan hal-hal baru, termasuk memiliki akun di berbagai media sosial. Mereka tak ingin ketinggalan dari teman-temannya. Apa saja media sosial yang sedang top, pasti mereka ingin punya.

Tabel. 10
Apakah Ketika Anda Merasa Bosan Belajar, Anda Mengakses Media Sosial
(Facebook)

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	19	29,23
2	Sering	36	55,38
3	Kadang-kadang	9	13,85
4	Jarang	1	1,54
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 6 (2019)

Berdasarkan distribusi jawaban responden tentang apakah ketika anda merasa bosan belajar, anda mengakses media sosial (facebook) yang terdapat pada tabel di atas sangat menarik, maka diketahui dari 65 siswa yang paling banyak menjawab sering yaitu sebanyak 36 orang (55,38%). Kemudian yang menjawab selalu sebanyak 19 orang (29,23%), lalu yang menjawab kadang-kadang sebanyak 9 orang (13,85%) dan yang menjawab jarang sebanyak 1 orang (1,54%) selanjutnya yang menjawab tidak pernah 0 orang. Selayaknya manusia yang akan selalu mengalami rasa bosan umumnya karena ada yang kosong di hati ataupun sesuatu yang bersifat monoton, rutinitas, dan gak ada harmoni. Salah satu cara siswa untuk mengatasi rasa bosan dalam belajar ialah dengan mengakses media sosial (*facebook*) untuk mendapatkan inspirasi dan melihat isi media sosial yang menyenangkan yang tujuannya untuk menyegarkan kembali pikiran. .

Tabel. 11
Fitur Menulis Status dan Komentar Sangat Menarik di Media Sosial (Facebook)

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	19	29,23
2	Sering	36	55,38
3	Kadang-kadang	9	13,85
4	Jarang	1	1,54
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 7 (2019)

Berdasarkan distribusi jawaban responden tentang apakah fitur menulis status dan komentar di media sosial (*facebook*), diketahui dari 65 siswa yang paling banyak menjawab sering yaitu sebanyak 36 orang (55,38%). Kemudian yang menjawab selalu sebanyak 19 orang (29,23%), lalu yang menjawab kadang-kadang sebanyak 9 orang (13,85%) dan yang menjawab jarang sebanyak 1 orang (1,54%) selanjutnya yang menjawab tidak pernah 0 orang. Hal tersebut berarti kebanyakan para siswa bahwa selalu berusaha menulis status dan berkomentar yang menarik di fitur yang ada pada media sosial (*facebook*). Di dunia maya, derajat popularitas seseorang kini sering diukur dengan banyaknya jumlah *like*, *love*, *retweet*, *views*, *followers*, dan komentar. Semakin status atau fotonya banjir *like* dan ramai komentar, akun media sosial orang tersebut kian menjadi pusat perhatian

Tabel. 12
Fitur Chatingan atau Obrolan, Berkirim Pesan Sangat Menarik di Media Sosial

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	23	35,38
2	Sering	36	55,38
3	Kadang-kadang	6	9,23
4	Jarang	0	0,00
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 8 (2019)

Berdasarkan distribusi jawaban responden tentang apakah fitur chatingan atau obrolan berkirim pesan sangat menarik yang ada di media sosial (*facebook*), maka diketahui dari 65 siswa yang paling banyak menjawab sering yaitu sebanyak 36 orang (55,38%). Kemudian yang menjawab selalu sebanyak 23 orang (35,38%), lalu yang menjawab kadang-kadang sebanyak 6 orang (9,23%) dan yang menjawab jarang dan tidak pernah sering sebanyak 0 orang. Hal tersebut berarti kebanyakan para siswa menggunakan fitur chatingan atau obrolan saling berkirim pesan yang menarik pada media sosial (*facebook*). Karena fitur layanan pesan memiliki ratusan pengguna aktif dan semakin menarik pesan yang dikirim maka perhatian yang diterima akan lebih banyak dan durasi obrolannya akan semakin lama durasinya.

Tabel. 13
Fitur Unggah Foto dan Unduh Video yang Sangat Menarik di Media Sosial
(Facebook)

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	19	29,23
2	Sering	36	55,38
3	Kadang-kadang	9	13,85
4	Jarang	1	1,54
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 9 (2019)

Berdasarkan distribusi jawaban responden tentang apakah fitur unggah foto dan unduh video yang menarik di media sosial (*facebook*) yang terdapat pada tabel di atas, maka diketahui dari 65 siswa yang paling banyak menjawab sering yaitu sebanyak 36 orang (55,38%). Kemudian yang menjawab selalu sebanyak 19 orang (29,23%), lalu yang menjawab kadang-kadang sebanyak 9 orang (13,85%) dan yang menjawab jarang sebanyak 1 orang (1,54%) serta menjawab tidak pernah 0 orang. Hal tersebut berarti kebanyakan para siswa setiap mengunduh video atau upload foto pada media sosial (*facebook*) selalu yang menarik, sebab derajat popularitas seseorang di media sosial kini sering diukur dengan banyaknya jumlah *like*, *love*, *retweet*, *views*, *followers*, dan komentar. Semakin banjir *like* dan ramai komentar pada unggah foto dan unduh video, unggahannya bisa menjadi perhatian.

Tabel. 14

Anda Menyukai Membaca Status Teman atau Idola di Media Sosial (Facebook)

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	19	29,23
2	Sering	36	55,38
3	Kadang-kadang	9	13,85
4	Jarang	1	1,54
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 10 (2019)

Berdasarkan tabel distribusi jawaban responden tentang menyukai membaca status teman atau idola mereka di media sosial (*facebook*) yang tersebut di atas, diketahui bahwa dari 65 siswa, sebanyak 36 orang (55,38%) menjawab sering. Sedangkan yang menjawab selalu yaitu sebanyak 19 (29,23%), dan yang menjawab kadang-kadang sebanyak 9 orang (13,85%), sisanya sebanyak 1 orang (1,54%) menjawab jarang dan yang menjawab tidak pernah sebanyak 0 orang. Itu berarti aktifitas mereka saat menggunakan media sosial (*facebook*) adalah salah satunya membaca status teman dan idola mereka. Dikarenakan rasa ingin tahu kehidupan orang lain di media sosial yang bisa bermanfaat, atau karena unggahannya indah, inspiratif, dan menarik.

Tabel. 15
 Dalam Membaca atau Mengupdate Status di Media Sosial (Facebook) Selalu
 Memilih yang Baik

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	24	36,92
2	Sering	33	50,77
3	Kadang-kadang	8	12,31
4	Jarang	0	0,00
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 11 (2019)

Berdasarkan tabel distribusi jawaban responden di atas, menunjukkan bahwa dari 65 responden, yang paling banyak mereka menjawab sering sebanyak 33 orang (50,77%). Sedangkan yang menjawab selalu yaitu sebanyak 24 (36,92%), dan yang menjawab kadang-kadang sebanyak 8 orang (12,31%), dan yang menjawab jarang dan tidak pernah sebanyak 0 orang. Berarti aktifitas mereka saat menggunakan media sosial (*facebook*) selalu memilih yang baik dalam mengupdate status di akun media sosialnya. Melalui keterangan di status tersebut, orang bisa membaca sifat dan gambaran perilaku pemilik akun jejaring sosial tersebut karena kutipan yang di update di media sosial tentu tujuan dasarnya adalah untuk di tunjukan pada *audiences* mereka. Namun alasan yang mendasari bisa berbeda-beda.

Tabel. 16
Apakah Ketika Menggunakan Media Sosial (Facebook) Anda Selalu Mendapat
Informasi atau Pengalaman Baru

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	12	18,46
2	Sering	16	24,62
3	Kadang-kadang	21	32,30
4	Jarang	16	24,62
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 12 (2019)

Berdasarkan tabel distribusi jawaban responden di atas, menunjukkan bahwa dari 65 responden, sebanyak 21 orang (32,30)% mereka menjawab kadang-kadang. Kemudian yang menjawab sering dan jarang memiliki jumlah yang sama yaitu sebanyak 16 orang (24,62%), selanjutnya yang menjawab selalu sebanyak 12 orang (18,46%) dan yang menjawab tidak pernah sebanyak 0 orang. Ini menunjukkan bahwa ketika menggunakan media sosial (*facebook*) mereka mendapatkan sesuatu informasi dan pengalaman yang baru karena dinilai lebih memudahkan pengguna untuk berkomunikasi dan mendapat informasi tanpa batas ruang dan waktu. Karena media sosial hadir dengan beragam keunikan yang ditawarkan, salah satunya apa yang sedang populer di masyarakat.

Tabel. 17
 Dengan Menggunakan Media Sosial (Facebook), Saya Tetap Selalu Terhubung
 Oleh Kerabat dan Teman

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	6	9,23
2	Sering	5	7,69
3	Kadang-kadang	21	32,31
4	Jarang	21	32,31
5	Tidak pernah	12	18,46
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 13 (2019)

Berdasarkan tabulasi tabel di atas, dapat dilihat bahwa dari 65 responden, bahwa dengan menggunakan media sosial (*facebook*), mereka bisa selalu tetap terhubung oleh kerabat dan teman mereka. Yang menjawab kadang-kadang dan jarang memiliki jumlah yang sama yaitu sebanyak 21 orang (32,31%), sedangkan yang menjawab tidak pernah sebanyak 12 orang (18,46%) dan yang menjawab selalu sebanyak 6 orang (9,23%) selanjutnya hanya 5 orang (7,69%) yang menjawab sering. Menurut penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan responden merasa bisa selalu tetap terhubung dengan teman atau kerabat mereka dengan menggunakan media sosial (*facebook*). Hal itu sesuai dengan fungsi media sosial (*facebook*) sebagai jaringan yang dapat menghubungkan seseorang dengan orang lain dari satu tempat dengan tempat lain dari seluruh dunia. diantaranya yaitu untuk berkomunikasi dengan kerabat kita yang jauh bisa kita lakukan melalui media sosial yang kita punya. Bersosialisasi

ini dapat dilakukan kapan pun, dan dimana tanpa batas waktu tergantung dari koneksi internet kita.

b) Variabel Y_1 Minat Belajar

Deskriptif persentasi dari hasil jawaban atas pertanyaan berdasarkan indikator dari variabel *Minat Belajar*, dapat dilihat dari tabel-tabel berikut:

Tabel. 18
Apakah Anda Selalu Membuka Media Sosial (facebook) pada Saat Anda Belajar di Luar Sekolah

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	19	29,23
2	Sering	38	58,46
3	Kadang-kadang	8	12,31
4	Jarang	0	0,00
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 1 (2019)

Berdasarkan distribusi jawaban responden tentang apakah selalu membuka media sosial (*facebook*) pada saat belajar di luar sekolah yang terdapat pada tabel di atas, maka diketahui dari 65 siswa yang paling banyak menjawab sering yaitu sebanyak 38 orang (58,46%). Kemudian yang menjawab selalu sebanyak 19 orang (29,23%), lalu yang menjawab kadang-kadang sebanyak 8 orang (9,23%) dan yang menjawab jarang dan tidak pernah sebanyak 0 orang. Hal tersebut berarti kebanyakan para siswa menggunakan media sosial (*facebook*) meski pada saat

mereka belajar. Ini akan menimbulkan minat siswa untuk mengikuti pelajaran mulai mengalami penurunan mengakibatkan berkurangnya waktu belajar siswa disebabkan mengakses internet dan membuka situs media sosial sehingga lupa waktu dan juga dalam diri siswa timbul rasa ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia maya. Pada saat proses belajar, siswa cenderung berfikir mengenai respon pengguna lainnya dalam sebuah status yang dituliskan di salah satu media sosial (*facebook*), sehingga konsentrasi belajar siswa terganggu.

Tabel. 19
Apakah Anda Selalu Hadir Tepat Waktu Ketika Pelajaran Dimulai

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	12	18,46
2	Sering	16	24,62
3	Kadang-kadang	21	32,30
4	Jarang	16	24,62
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 2 (2019)

Berdasarkan distribusi jawaban responden tentang apakah selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran dimulai yang terdapat pada tabel di atas, maka diketahui dari 65 siswa yang paling banyak menjawab kadang-kadang yaitu sebanyak 21 orang (32,30%). Kemudian yang menjawab sering dan jarang dengan jumlah yang sama yaitu sebanyak 16 orang (24,62%) dan yang menjawab selalu sebanyak 12 orang (18,46%), lalu tidak pernah sebanyak 0 orang. Hal tersebut berarti sebagian para siswa selalu hadir tepat waktu dan sebagian lainnya sering

terlambat pada saat pelajaran dimulai. Diketahui bahwa disiplin yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang diikuti tersebut sangat bermanfaat tidak hanya untuk pribadi siswa itu sendiri akan tetapi juga berpengaruh pada lingkungan sekitarnya. Dikatakan demikian karena jika seorang siswa yang sudah terbiasa sebagai siswa yang disiplin tentu akan mudah dalam mengerjakan segala sesuatu baik itu kegiatan sekolah maupun di luar sekolah. Maka siswa yang memiliki sikap disiplin tersebut akan melaksanakan kewajibannya dan juga melaksanakan tanggung jawabnya dalam proses pembelajaran yang berlangsung dikelas bisa mempengaruhi siswa lain yang kedisiplinannya masih kurang.

Tabel. 20
Apakah Anda Merasa Takut Terlambat Pergi ke Sekolah dan Ketinggalan Pelajaran

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	12	18,46
2	Sering	16	24,62
3	Kadang-kadang	21	32,30
4	Jarang	16	24,62
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 3 (2019)

Berdasarkan distribusi jawaban responden tentang apakah merasa takut terlambat pergi ke sekolah dan ketinggalan pelajaran yang terdapat pada tabel diatas, maka diketahui dari 65 siswa yang paling banyak menjawab kadang-kadang yaitu sebanyak 21 orang (32,30%). Kemudian yang menjawab sering dan

jarang dengan jumlah yang sama yaitu sebanyak 16 orang (24,62%) dan yang menjawab selalu sebanyak 12 orang (18,46%), lalu yang menjawab tidak pernah sebanyak 0 orang. Hal tersebut berarti para siswa selalu hadir tepat waktu di sekolah dan takut ketinggalan pelajaran. Dengan kedisiplinan yang dilakukan memiliki banyak manfaat yang didapatkan antara lain membuat siswa menjadi lebih tertib dan teratur dalam menjalankan kehidupannya, dapat mengerti bahwa kedisiplinan itu sangat penting bagi masa depan kelak, dapat pula membangun kepribadian siswa yang kokoh dan diharapkan bisa berguna bagi semua orang serta disiplin merupakan kunci awal meraih kesuksesan. Disiplin siswa yang dimiliki seseorang dapat dilihat dari tindakan yang menunjukkan segala sesuatu dalam melaksanakan tanggung jawabnya.

Tabel. 21
Apakah Anda Selalu Menggunakan Waktu Luang Untuk Mengulangi Pelajaran

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Lebih Dari 5 Jam	28	43,08
2	3 Sampai 5 Jam	34	52,31
3	1 Sampai 3 Jam	3	4,61
4	Dibawah 1 Jam	0	0,00
5	0 Jam	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 4 (2019)

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa lama waktu yang digunakan oleh siswa ketika menggunakan waktu luang untuk mengulangi pelajarannya, dari 65 orang paling banyak menjawab antara 3 sampai 5 jam, yaitu

sebanyak 34 orang (52,31%). Kemudian yang menjawab lebih dari 5 jam adalah sebanyak 28 orang (43,08%), lalu sebanyak 3 orang (4,61%) menjawab antara 1 sampai 3 jam dan yang menjawab dibawah 1 jam dan 0 jam sebanyak 0 orang. Berdasarkan jawaban responden tersebut, diketahui bahwa mereka menggunakan waktu luang untuk mengulangi pelajarannya memerlukan durasi waktu yang cukup lama dengan frekwensi yang sering. Mereka menggunakan waktu luang untuk mengulangi pelajarann untuk mengingat kembali materi yang sudah mereka terima dari guru di sekolah.

Tabel. 22
Apakah Anda Selalu Bertanya Kepada Guru Ketika Ada Pelajaran yang Belum Saya Pahami.

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	23	35,38
2	Sering	36	55,38
3	Kadang-kadang	6	9,23
4	Jarang	0	0,00
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisioner Penelitian No. 5 (2019)

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa jawaban responden atas pertanyaan tentang apakah mereka selalu bertanya kepada guru ketika ada pelajaran yang belum di pahami, maka kebanyakan mereka menjawab sering yaitu sebesar 36 orang (55,38%). Kemudian yang memilih selalu yaitu sebanyak 23 orang (35,38%), selanjutnya yang memilih kadang-kadang sebanyak 6 orang

(9,23%) dan yang terakhir yang memilih jarang dan tidak pernah sebanyak 0 orang. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa para siswa akan bertanya kepada guru ketika ada pelajaran yang belum di pahami. Pada hakekatnya melalui bertanya kita akan mengetahui dan mendapatkan informasi tentang segala sesuatu yang ingin kita ketahui. Pada proses pembelajaran, kegiatan bertanya menunjukkan adanya interaksi yang dinamis antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa.

Tabel. 23
Apakah Anda Merasa Kecewa Jika Guru Mata Pelajaran Tidak Masuk Kelas

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	19	29,23
2	Sering	36	55,38
3	Kadang-kadang	9	13,85
4	Jarang	1	1,54
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 6 (2019)

Berdasarkan distribusi jawaban responden tentang apakah anda merasa kecewa jika guru mata pelajaran tidak masuk kelas, maka diketahui dari tabel di atas bahwa dari 65 siswa yang paling banyak menjawab sering yaitu sebanyak 36 orang (55,38%). Kemudian yang menjawab selalu sebanyak 19 orang (29,23%), lalu yang menjawab kadang-kadang sebanyak 9 orang (13,85%), selanjutnya yang menjawab jarang sebanyak 1 orang (1,54%) dan yang menjawab tidak pernah sebanyak 0 orang. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian

besar para siswa merasa kecewa ketika ada guru mata pelajaran yang tidak masuk kelas. Ini menunjukkan para siswa masih menyadari bahwa mereka akan merugi dalam ilmu pengetahuan, kerugian memperoleh nilai dan kerugian materi dan waktu bila ada guru yang tidak masuk.

Tabel. 24
Apakah Anda Sebelum Memulai Mata Pelajaran Selalu Menyiapkan Buku dan Peralatan Belajar

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	19	29,23
2	Sering	36	55,38
3	Kadang-kadang	9	13,85
4	Jarang	1	1,54
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 7 (2019)

Berdasarkan tabel di atas distribusi jawaban responden tentang apakah anda sebelum memulai mata pelajaran selalu menyiapkan buku dan peralatan belajar, maka diketahui dari tabel diatas bahwa dari 65 siswa yang paling banyak menjawab sering yaitu sebanyak 36 orang (55,38%). Kemudian diikuti oleh jawaban selalu sebanyak 19 orang (29,23%) dan yang menjawab kadang-kadang sebanyak 9 orang (13,85%), lalu sebanyak 1 orang (1,54%) yang menjawab jarang, selanjutnya menjawab tidak pernah sebanyak 0 orang. Hal tersebut menunjukkan kebanyakan para siswa menyiapkan buku dan peralatan pelajaran sebelum kegiatan belajar dan mengajar dimulai. Ini merupakan upaya untuk

disiplin dalam proses belajar dan mengajar serta untuk menunjukkan sikap siswa bahwa mereka sudah siap menerima materi dari guru.

Tabel. 25
Apakah Anda Mencatat Jadwal Pelajaran Untuk Keperluan Belajar di Rumah

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	24	36,92
2	Sering	33	50,77
3	Kadang-kadang	8	12,31
4	Jarang	0	0,00
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 8 (2019)

Berdasarkan distribusi jawaban responden tentang apakah anda mencatat jadwal pelajaran untuk keperluan belajar di rumah, maka diketahui dari tabel di atas bahwa dari 65 siswa yang paling banyak menjawab sering yaitu sebanyak 33 orang (50,77%). Kemudian yang menjawab selalu sebanyak 24 orang (36,92%), lalu yang menjawab kadang-kadang sebanyak 8 orang (12,31%) dan yang menjawab jarang dan tidak pernah sebanyak 0 orang. Hal tersebut berarti kebanyakan para siswa mencatat jadwal pelajaran untuk keperluan belajar di rumah. Ini tentu baik bagi mereka sebagai siswa yang memang butuh ilmu pelajaran dan untuk memudahkan siswa agar bisa mengingat dan mengatur jadwal dalam meningkatkan disiplin belajarnya.

Tabel. 26
Apakah Anda Mengerjakan Tugas atau Latihan Mata Pelajaran yang Diberikan
Oleh Guru Dengan Baik

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	12	18,46
2	Sering	16	24,62
3	Kadang-kadang	21	32,30
4	Jarang	16	24,62
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 9 (2019)

Berdasarkan distribusi jawaban responden tentang apakah anda mengerjakan tugas atau latihan mata pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik, maka diketahui dari tabel di atas bahwa dari 65 siswa yang paling banyak menjawab kadang-kadang yaitu sebanyak 21 orang (32,30%). Kemudian yang menjawab sering dan jarang memiliki jumlah yang sama sebanyak 16 orang (24,62%), lalu yang menjawab selalu sebanyak 12 orang (18,46%) dan yang menjawab tidak pernah sebanyak 0 orang. Dapat disimpulkan bahwa hal tersebut berarti kebanyakan dari para siswa mengerjakan tugas atau latihan mata pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik. Melalui tugas atau latihan mata pelajaran guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa dan kemampuan bekerja secara individual. Sedangkan bagi siswa sendiri akan menjadi lebih aktif, berusaha mencari solusi atas masalah atau tugas yang dihadapinya dengan melakukan hal tersebut siswa akan menjadi pribadi yang pekerja keras, pantang menyerah dan

kemampuan berpikir siswa dalam mencari jalan keluar atas masalahnya semakin meningkat, siswa yang aktif dalam menyelesaikan tugasnya akan berdampak positif kepada kemampuan afektif, kognitif dan psikomotor siswa.

Tabel. 27
Apakah Anda Mengerjakan Tugas Belajar Kelompok di Luar Sekolah Dengan Teman

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	6	9,23
2	Sering	5	7,69
3	Kadang-kadang	21	32,31
4	Jarang	21	32,31
5	Tidak pernah	12	18,46
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 10 (2019)

Berdasarkan distribusi jawaban responden tentang apakah anda mengerjakan tugas belajar kelompok di luar sekolah dengan teman., maka diketahui dari tabel di atas bahwa dari 65 siswa, yang paling banyak menjawab kadang-kadang dan jarang dengan jumlah yang sama yaitu sebanyak 21 orang (32,31%). Kemudian yang menjawab tidak pernah sebanyak 12 orang (18,46%) dan yang menjawab selalu sebanyak 6 orang (9,23%) selanjutnya yang menjawab sering hanya 5 orang (7,69%). Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kebanyakan para siswa kurang menyukai mengerjakan tugas belajar di luar sekolah. Dengan cara belajar berkolompok bisa mendukung dan membuat semangat siswa kembali ketika sedang turun. Dorongan ini membuat siswa lebih memiliki motivasi belajar

dibandingkan dengan belajar sendirian disebabkan dapat menghilangkan kebosanan karena berinteraksi bersama anggota kelompok lainnya sehingga membuat belajar lebih menyenangkan.

Tabel. 28
Apakah Anda Menggunakan Media Sosial (Facebook) Sebagai Tempat Mendiskusikan Tugas Pembelajaran

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	6	9,23
2	Sering	5	7,69
3	Kadang-kadang	21	32,31
4	Jarang	21	32,31
5	Tidak pernah	12	18,46
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 11 (2019)

Berdasarkan distribusi jawaban responden tentang apakah anda menggunakan media sosial (*facebook*) sebagai tempat mendiskusikan tugas pembelajaran, maka diketahui dari tabel di atas bahwa dari 65 siswa yang paling banyak menjawab kadang-kadang dan jarang yaitu dengan jumlah yang sama sebanyak 21 orang (32,31%). Kemudian yang menjawab tidak pernah sebanyak 12 orang (18,46%), selanjutnya yang menjawab selalu sebanyak 6 orang (9,23%) dan yang menjawab sering hanya 5 orang (7,69%). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan kebanyakan para siswa menggunakan media sosial (*facebook*) bukan sebagai tempat mendiskusikan tugas pembelajaran melainkan hanya untuk tempat mencari hiburan dan kesenangan. Media sosial (*facebook*) sebenarnya dapat

dimanfaat untuk berkolaborasi dan saling membagikan tips-tips pelajaran tertentu yang sulit dideskripsikan oleh siswa. Dalam hal ini, tentu saja akan mendorong siswa untuk bisa menjadi “seorang ahli” dalam keterlibatan berbagai aspek yang terkait dengan internet. Tidak hanya belajar untuk berinteraksi dengan banyak orang, siswa juga harus belajar cara penggunaan media sosial (*facebook*) tersebut secara positif dan sehat.

Tabel. 29
Apakah Media Sosial (Facebook) Memberi Pengaruh yang Besar Dalam Minat Belajar Anda

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	6	9,23
2	Sering	5	7,69
3	Kadang-kadang	21	32,31
4	Jarang	21	32,31
	Tidak pernah	12	18,46
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 12 (2019)

Berdasarkan distribusi jawaban responden tentang pernyataan apakah media sosial (*facebook*) memberi pengaruh yang besar dalam minat belajar anda, maka diketahui dari tabel diatas bahwa dari 65 siswa yang paling banyak mereka menjawab kadang-kadang dan jarang yaitu dengan jumlah yang sama sebanyak 21 orang (32,31%). Kemudian yang menjawab tidak pernah sebanyak 12 orang (18,46%), selanjutnya yang menjawab selalu sebanyak 6 orang (9,23%) dan yang menjawab sering hanya 5 orang (7,69%). Dari penjelasan tersebut, dapat

disimpulkan bahwa kebanyakan para siswa dalam menggunakan media sosial (*facebook*) kurang memberi pengaruh untuk meningkatkan minat belajarnya. Ini disebabkan ketika para siswa menggunakan media sosial (*facebook*) masih kurang tertarik dengan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran. Dengan memanfaatkan media sosial (*facebook*) para siswa yang merupakan pengguna media sosial bisa secara langsung saling memberikan dan menerima beragam informasi. Misalnya mereka dapat membagikan tips dan trik, mengeksploitasi informasi lain yang berguna untuk bahan pelajaran para siswa. Kemampuan mereka untuk mengakses, menganalisa, menahan dan berbagi informasi kian meningkat seiring berjalannya waktu. Bahkan, secara tak sadar mereka sudah mengembangkan kemampuan mereka tersebut.

Tabel. 30
Apakah Ketika Pelajaran Menurut Anda Membosankan Media Sosial (Facebook) Dapat Memudahkan Anda Untuk Fokus Kepada Mata Pelajaran

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	24	36,92
2	Sering	33	50,77
3	Kadang-kadang	8	12,31
4	Jarang	0	0,00
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 13 (2019)

Berdasarkan distribusi jawaban responden tentang pernyataan apakah ketika pelajaran menurut anda membosankan media sosial (*facebook*) dapat

memudahkan anda untuk fokus kepada mata pelajaran, maka diketahui dari tabel di atas bahwa dari 65 siswa jawaban yang paling banyak adalah mereka sering yaitu sebanyak 33 orang (50,77%). Kemudian yang menjawab selalu sebanyak 24 orang (36,92%), lalu yang menjawab kadang-kadang sebanyak 8 orang (12,31%) dan yang menjawab jarang dan tidak pernah sebanyak 0 orang. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan para siswa ketika mereka bosan dengan materi pelajaran mereka mengakses media sosial (*facebook*). Karena media sosial dapat menyibukkan dirinya sendiri dengan hal lain jika mulai merasakan jenuh saat belajar. Hal ini dinilai baik untuk menjernihkan kembali pikiran dengan mencari hal-hal yang menghibur di media sosial (*facebook*) atau berdiskusi atau sharing yang berbobot dengan teman yang bisa memberikan banyak manfaat, pencerahan dan menambah wawasan juga pengetahuan.

Tabel. 31
Apakah Anda Suka Pergi ke Perpustakaan Untuk Menambah Sumber Pengetahuan.

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	12	18,46
2	Sering	16	24,62
3	Kadang-kadang	21	32,30
4	Jarang	16	24,62
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 14 (2019)

Berdasarkan distribusi jawaban responden tentang pernyataan apakah anda suka pergi ke perpustakaan untuk menambah sumber pengetahuan, maka diketahui dari tabel di atas bahwa dari 65 siswa jawaban yang paling banyak adalah kadang-kadang yaitu sebanyak 21 orang (32,30%). Kemudian yang menjawab sering dan jarang memiliki jumlah yang sama sebanyak 16 orang (24,62%), selanjutnya yang menjawab selalu sebanyak 12 orang (18,46%) dan yang menjawab tidak pernah sebanyak 0 orang. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan para siswa menyukai pergi ke perpustakaan pada saat mereka membutuhkan tambahan materi pengetahuan. Dengan berkunjung ke perpustakaan para siswa dapat menimbulkan kecintaan terhadap membaca, memperkaya pengalaman belajar, menanamkan kebiasaan belajar mandiri, memperlancar siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang di berikan oleh guru, serta siswa dapat membantu guru-guru menemukan sumber-sumber pengajaran.

c) Variabel Y_2 Pola Interaksi Sosial

Deskriptif persentasi dari hasil jawaban atas pertanyaan berdasarkan indikator dari variabel *Pola Interaksi Sosial*, dapat dilihat dari tabel-tabel berikut:

Tabel. 32
Apakah Anda Selalu Dihiraukan Oleh Teman Anda Karena Anda Lebih Memilih Media Sosial (Facebook dan Instagram) Dari Pada Teman Anda

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	24	36,92
2	Sering	33	50,77

3	Kadang-kadang	8	12,31
4	Jarang	0	0,00
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 1 (2019)

Berdasarkan hasil jawaban responden tentang pernyataan apakah anda selalu di hiraukan oleh teman anda karena anda lebih memilih media sosial (facebook dan instagram) dari pada teman anda, berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa dari 65 siswa, paling banyak mereka menjawab sering dengan jumlah sebanyak 33 orang (50,77%), kemudian yang menjawab selalu sebanyak 24 orang (36,92%). Sedangkan yang menjawab kadang-kadang sebanyak 8 orang (12,31%), selanjutnya yang menjawab jarang dan tidak pernah sebanyak 0 orang. Kesimpulan dari penjelasan jawaban kuisisioner diatas adalah bahwa para siswa masih dihiraukan temannya meski mereka menggunakan *media sosial (facebook dan instagram)* dan masih saling berinteraksi dengan teman-temannya secara langsung meski ada interaksi dengan orang lain di media sosial itu karena ingin mendapatkan hal baru, pengalaman baru dan juga kosa kata baru, yang membuat mereka merasa gak ketinggalan zaman.

Tabel. 33

Apakah Anda Telah Menjadikan Membuka Media Sosial (Facebook dan Instagram) Itu Adalah Hobi Anda

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	19	29,23
2	Sering	36	55,38

3	Kadang-kadang	9	13,85
4	Jarang	1	1,54
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 2 (2019)

Berdasarkan hasil jawaban responden tentang pernyataan bahwa apakah anda telah menjadikan membuka media sosial (facebook dan instagram) itu adalah hobi, berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa dari 65 siswa, paling banyak mereka menjawab sering yaitu sebanyak 36 orang (55,38%), kemudian yang menjawab selalu sebanyak 19 orang (29,23%). Sedangkan yang menjawab kadang-kadang sebanyak 9 orang (13,85%) dan yang menjawab jarang hanya 1 orang (1,54%), selanjutnya yang menjawab tidak pernah sebanyak 0 orang. Kesimpulan dari penjelasan jawaban kuisisioner diatas adalah bahwa para siswa menggunakan *media sosial (facebook dan instagram)* sudah menganggapnya sebagai hobi dan tempat berinteraksi dengan teman-teman baik itu hanya sekedar teman media sosialnya saja.

Tabel. 34
Apakah Anda Memiliki Banyak Waktu Untuk Bertemu Dengan Teman-Teman
atau Kelompok

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Lebih Dari 5 Jam	12	18,46
2	3 Sampai 5 Jam	32	49,23
3	1 Sampai 3 Jam	13	20,00

4	Dibawah 1 Jam	5	7,69
5	0 jam	3	4,62
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 3 (2019)

Berdasarkan hasil jawaban responden tentang pernyataan bahwa apakah anda memiliki banyak waktu untuk bertemu dengan teman-teman atau kelompok. Dapat dijelaskan bahwa lama waktu yang digunakan oleh siswa untuk bertemu dengan teman-teman atau kelompok, dari 65 orang paling banyak menjawab antara 3 sampai 5 jam yaitu sebanyak 32 orang (49,23%), lalu yang menjawab 1 jam sampai 3 jam sebanyak 13 orang (20,00%) selanjutnya yang menjawab lebih dari 5 jam yaitu sebanyak 12 orang (18,46%). Kemudian yang menjawab dibawah 1 jam adalah sebanyak 5 orang (7,69%), lalu yang menjawab 0 jam sebanyak 3 orang. Berdasarkan jawaban responden tersebut, diketahui bahwa mereka menggunakan waktu untuk bertemu dengan teman-teman atau kelompok memerlukan durasi waktu yang lama, dan juga dengan frekwensi yang sering. Mereka yang menggunakan waktu untuk bertemu dengan teman-teman atau kelompok dapat menghilangkan rasa kesepian dan mendapat manfaat kesehatan. Manfaat ini mencakup meningkatnya rasa kepemilikan dan tujuan, menurunkan tingkat stres dan meningkatkan kepercayaan diri serta penghargaan pada diri sendiri bahkan semakin sering berinteraksi dengan orang lain, kinerja otak kita semakin baik.

Tabel. 35
Apakah Anda Selalu Lebih Memilih Bermain Media Sosial (Facebook dan Instagram) Dari Pada Berkumpul Dengan Teman dan Kelompok Anda

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	19	29,23
2	Sering	36	55,38
3	Kadang-kadang	9	13,85
4	Jarang	1	1,54
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 4 (2019)

Berdasarkan hasil jawaban responden tentang pernyataan bahwa apakah anda selalu lebih memilih bermain media sosial (facebook dan instagram) dari pada berkumpul dengan teman dan kelompok anda. Dapat dilihat bahwa dari 65 siswa, paling banyak mereka menjawab sering yaitu sebanyak 36 orang (55,38%), kemudian yang menjawab selalu sebanyak 19 orang (29,23%). Siswa yang menjawab kadang-kadang sebanyak 9 orang (13,85%) dan yang menjawab jarang sebanyak 1 orang (1,54%), selanjutnya yang menjawab tidak pernah sebanyak 0 orang. Kesimpulan dari penjelasan jawaban responden diatas adalah bahwa sebagian besar para siswa lebih memilih bermain media sosial (facebook dan instagram) daripada berkumpul dengan teman dan kelompok dan sebagian kecilnya memilih sebaliknya.

Tabel. 36
Apakah Anda Berusaha Menanggapi Dengan Serius Masalah yang Diutarakan
Oleh Teman Kepadamu

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	24	36,92
2	Sering	33	50,77
3	Kadang-kadang	8	12,31
4	Jarang	0	0,00
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 5 (2019)

Dari hasil jawaban responden tentang pernyataan apakah anda berusaha menanggapi dengan serius masalah yang diutarakan oleh teman kepadamu, berdasarkan tabel di atas bahwa dari 65 siswa, mereka lebih banyak yang menjawab sering yaitu sebanyak 33 orang (50,77%), kemudian yang menjawab selalu sebanyak 24 orang (36,92%). Sedangkan yang menjawab kadang-kadang sebanyak 8 orang (12,31%), selanjutnya yang menjawab jarang dan tidak pernah 0 orang. Kesimpulan dari penjelasan jawaban responden diatas adalah bahwa para siswa masih menunjukkan sikap peduli kepada temannya yang mengalami masalah dan tentang kejadian yang ada disekitarnya. Karena sikap peduli sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. Dari sinilah kepedulian sosial menuntut kepada setiap individu agar mampu memperhatikan lingkungan tempat tinggalnya atau masyarakat. Peduli sosial pada siswa bisa diartikan sebagai sikap mampu

memahami kondisi orang lain sesuai dengan pandangan orang lain tersebut, bukan sesuai dengan pandangnya sendiri. Sikap peduli sosial menjadikan siswa tidak memiliki sifat negatif, seperti sombong, acuh tak acuh, individualisme, masa bodoh terhadap masalah orang lain, pilih-pilih teman dan luntarnya budaya gotong-royong.

Tabel. 37

Apakah Anda Mengucapkan Terima Kasih Kepada Teman yang Membantumumu

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	12	18,46
2	Sering	16	24,62
3	Kadang-kadang	21	32,30
4	Jarang	16	24,62
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 6 (2019)

Tabel hasil jawaban responden tentang pernyataan apakah anda mengucapkan terima kasih kepada teman yang membantumumu, berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa dari 65 siswa, yang paling banyak yaitu jawaban kadang-kadang sebanyak 21 orang (32,30%), kemudian yang menjawab sering dan jarang sama-sama banyaknya yaitu 16 orang (24,62%). Selanjutnya yang menjawab selalu sebanyak 12 orang (18,46%), sedangkan yang menjawab tidak pernah 0 orang. Kesimpulan dari penjelasan jawaban kuisisioner diatas adalah bahwa kebanyakan para siswa ketika ada teman yang membantunya akan mengucapkan terimakasih. Ini menunjukkan sikap positif yang perlu dibiasakan, selain

menunjukkan rasa syukur, ungkapan terima kasih membuat orang lain merasa dihargai dan bahagia dengan respon kita serta berpengaruh dalam memperluas dan mempertahankan hubungan dengan orang lain.

Tabel. 38
Apakah Anda Mengemukakan Pendapat Ketika Mengikuti Diskusi Bersama Teman-Teman dan Kelompok

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	10	15,38
2	Sering	6	9,23
3	Kadang-kadang	18	27,69
4	Jarang	19	29,23
5	Tidak pernah	12	18,46
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 7 (2019)

Berdasarkan tabel distribusi hasil jawaban responden tentang pernyataan apakah anda mengemukakan pendapat ketika mengikuti diskusi bersama teman-teman dan kelompok, dapat dilihat bahwa dari 65 siswa, paling banyak mereka menjawab jarang yaitu sebanyak 19 orang (29,23%), kemudian yang menjawab kadang-kadang sebanyak 18 orang (27,69%). Lalu yang menjawab tidak pernah sebanyak 12 orang (18,46%). Sedangkan yang menjawab selalu sebanyak 10 orang (15,38%), selanjutnya yang menjawab sering hanya 6 orang (9,23%). Kesimpulan dari penjelasan jawaban kuisisioner diatas adalah terlihat bahwa para siswa ketika mengikuti diskusi dengan teman-teman dan kelompoknya mereka kurang tertarik mengemukakan pendapatnya. Sebab mengemukakan pendapat saat

diskusi bagi para siswa memiliki manfaat seperti melatih kemampuan berpikir kritis dan responsif sehingga menjadi luas dan tidak terbatas, menanamkan sikap demokrasi, memupuk rasa saling menghargai, terutama saling menghargai pendapat, menambah pengetahuan dan pengalaman, mengasah kemampuan untuk dapat berfikir secara cepat dan analisis, melatih keberanian diri dan untuk menghasilkan kata mufakat dari suatu masalah yang didiskusikan.

Tabel. 39
Apakah Anda Menunjukkan Wajah Masam Jika Merasa Tidak Suka Dengan
Perlakuan Teman dan Kelompok

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	23	35,38
2	Sering	36	55,38
3	Kadang-kadang	6	9,23
4	Jarang	0	0,00
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 8 (2019)

Berdasarkan tabel jawaban responden diatas tentang pernyataan apakah anda menunjukkan wajah masam jika merasa tidak suka dengan perlakuan teman dan kelompok, dapat dilihat bahwa dari 65 siswa, paling banyak menjawab sering yaitu sebanyak 36 orang (55,38%), kemudian yang menjawab selalu sebanyak 23 orang (35,38%), selanjutnya yang menjawab sangat sering 6 orang (9,23%). Sedangkan yang menjawab jarang dan tidak pernah sebanyak 0 orang. Dari penjelasan jawaban kuisisioner diatas dapat disimpulkan bahwa para siswa ketika

berinteraksi dengan teman dan ada yang menunjukkan perlakuan yang tidak disukai yang ingin menang dan menguasai suasana mereka mengekspresikannya dengan menunjukkan wajah masam. Karena menurut mereka dengan menunjukkan wajah masam adalah cara untuk menyampaikan kepada temannya agar menghentikan perlakuan yang tidak disukainya.

Tabel. 40
Apakah Anda Memberikan Saran Kepada Teman yang Membutuhkan Saran

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	19	29,23
2	Sering	36	55,38
3	Kadang-kadang	9	13,85
4	Jarang	1	1,54
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 9 (2019)

Berdasarkan tabel hasil jawaban responden tentang pernyataan bahwa apakah anda memberikan saran kepada teman yang membutuhkan saran, dapat dilihat bahwa dari 65 siswa, yang paling banyak yaitu jawaban sering sebanyak 36 orang (55,38%), kemudian yang menjawab sangat selalu sebanyak 19 orang (29,23%). Sedangkan yang menjawab kadang-kadang sebanyak 9 orang (13,85%) dan yang menjawab jarang hanya 1 orang (3,08%), selanjutnya yang menjawab tidak pernah sebanyak 0 orang. Kesimpulan dari penjelasan jawaban kuisisioner diatas adalah bahwa para siswa memiliki kepedulian terhadap sesama. Karena dengan saran yang diberikan bisa menghibur dan memberikan dukungan terhadap

teman yang bisa membuatnya terhindar dari stres dan depresi yang berujung pada tindakan-tindakan negatif. Sebab berinteraksi dengan teman dapat membuat otak menjadi lebih sehat dari berbagai macam masalah yang dirasakan.

Tabel. 41
Apakah Anda Menanyakan Keadaan Teman atau Tetangga Saat Berpapasan

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	19	29,23
2	Sering	36	55,38
3	Kadang-kadang	9	13,85
4	Jarang	1	1,54
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No. 10 (2019)

Berdasarkan hasil jawaban responden tentang pernyataan apakah anda menanyakan keadaan teman atau tetangga saat berpapasan, berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa dari 65 siswa, yang paling banyak yaitu jawaban sering sebanyak 36 orang (55,38%), kemudian jawaban selalu sebanyak 19 orang (29,23%). Selanjutnya siswa yang menjawab kadang-kadang sebanyak 9 orang (13,85%) dan yang menjawab jarang hanya 1 orang (1,54%) dan yang menjawab tidak pernah sebanyak 0 orang. Kesimpulan dari penjelasan jawaban kuisisioner diatas adalah bahwa kebanyakan para siswa selalu berkomunikasi dengan teman atau tetangganya saat berpapasan ini menunjukkan sikap interaksi sosialnya dengan lingkungannya masih dijaga. Karena dengan menanyakan keadaan teman atau tetangga saat berpapasan akan menciptakan suatu interaksi sosial yang baik,

menciptakan suasana yang harmonis, meningkatkan rasa kekeluargaan, memperlambat rasa persaudaraan, menjalin silaturahmi antar manusia serta menjauhi sikap dan perilaku individualisme, dan memperlambat rasa persatuan dan kesatuan sehingga komunikasi dan hubungan akan terus terjaga.

Tabel. 42
Apakah Anda Bersedia Menerima Hasil Kesepakatan dan Usulan Teman-Teman
Dalam Kelompok

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	24	36,92
2	Sering	33	50,77
3	Kadang-kadang	8	12,31
4	Jarang	0	0,00
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No.11 (2019)

Berdasarkan tabel jawaban responden diatas tentang pernyataan apakah anda bersedia menerima hasil kesepakatan dan usulan teman-teman dalam kelompok, dapat dilihat bahwa dari 65 siswa, paling banyak menjawab sering yaitu 33 orang (50,77%), kemudian yang menjawab selalu 24 orang (36,92). Sedangkan yang menjawab kadang-kadang sebanyak 8 orang (12,31%) dan yang menjawab jarang dan tidak pernah 0 orang. Dari penjelasan jawaban kuisisioner diatas dapat disimpulkan bahwa para siswa bersedia bisa menerima hasil kesepakatan dan usulan teman-teman dalam kelompok mereka dan merespon dengan terlebih dahulu dipikirkan dan dipertimbangkan agar kesepakatan yang

mereka berikan lebih terarah dan tidak menimbulkan permusuhan. Manfaat menerima hasil kesepakatan dalam kelompok agar tidak terjadi kekacauan, untuk menghormati keputusan bersama, supaya tidak terjadi perpecahan dalam kelompok dan untuk tidak memaksa kehendak individual.

Tabel. 43
Saat Berkumpul Bersama, Apakah Anda Merasa Bebas Melakukan Apa Saja dan Tidak Peduli Teman Lainnya

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	12	18,46
2	Sering	16	24,62
3	Kadang-kadang	21	32,30
4	Jarang	16	24,62
5	Tidak pernah	0	0,00
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No.12 (2019)

Berdasarkan tabel jawaban responden diatas tentang pernyataan bahwa saat berkumpul bersama, apakah anda merasa bebas melakukan apa saja dan tidak peduli teman lainnya, dapat dilihat bahwa dari 65 siswa, paling banyak mereka menjawab kadang-kadang sebanyak 21 orang (32,30%), kemudian yang menjawab sering dan jarang memiliki jumlah yang sama yaitu sebanyak 16 orang (24,62%). Sedangkan yang menjawab selalu sebanyak 12 orang (18,46%) dan yang menjawab tidak pernah 0 orang. Dari penjelasan jawaban kuisisioner diatas dapat disimpulkan bahwa para siswa ketika berkumpul bersama, masih merasa bebas melakukan kesibukannya sendiri dan kurang peduli teman lainnya. Padahal

saat berkumpul bersama teman sebenarnya telah melakukan sosialisasi, saling bercerita, menemukan orang yang memiliki ambisi yang sama, bisa belajar dari apa yang mereka geluti, menjadi ajang untuk menambah motivasi dan penghibur diri satu sama lain, melatih kemampuan komunikasi dengan baik karna saat berkumpul bisa belajar kapan saatnya jadi pendengar dan saat harus berbicara.

Tabel. 44
Apakah Anda Akan Pergi Bersama Teman-Teman, yang Sudah Menentukan Tujuannya

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	6	9,23
2	Sering	5	7,69
3	Kadang-kadang	21	32,31
4	Jarang	21	32,31
5	Tidak pernah	12	18,46
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No.13 (2019)

Berdasarkan tabel jawaban responden di atas tentang pernyataan bahwa apakah anda akan pergi bersama teman-teman, yang sudah menentukan tujuannya, dapat dilihat bahwa dari 65 siswa, paling banyak mereka menjawab kadang-kadang dan jarang dengan jumlah yang sama yaitu sebanyak 21 orang (32,31%). Sedangkan yang menjawab tidak pernah sebanyak 12 orang (18,46%) dan yang menjawab selalau sebanyak 6 orang (9,23%), selanjutnya yang menjawab sering sebanyak 5 orang (7,69%). Dari penjelasan jawaban kuisisioner diatas dapat

disimpulkan bahwa para siswa kurang menyukai pergi bersama teman-temannya, yang sudah menentukan tujuannya.

Tabel. 45
Apakah Bermain Bersama Teman-Teman dan Kelompok Merupakan Hal yang Menyenangkan Bagi Anda dan Tidak Cepat Merasa Bosan

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	6	9,23
2	Sering	5	7,69
3	Kadang-kadang	21	32,31
4	Jarang	21	32,31
5	Tidak pernah	12	18,46
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No.14 (2019)

Berdasarkan tabel jawaban responden di atas tentang pernyataan bahwa apakah bermain bersama teman-teman dan kelompok merupakan hal yang menyenangkan bagi anda dan tidak cepat merasa bosan, dapat dilihat bahwa dari 65 siswa, paling banyak mereka menjawab kadang-kadang dan jarang memiliki jumlah yang sama banayak yaitu 21 orang (32,31%). Sedangkan yang menjawab tidak pernah sebanyak 12 orang (18,46%). Kemudian yang menjawab selalu sebanyak 6 orang (9,23%), selanjutnya yang menjawab sering sebanyak 5 orang. Dari penjelasan jawaban responden di atas dapat disimpulkan bahwa bagi sebagian para siswa ketika bermain bersama teman-teman dan kelompok merupakan hal yang menyenangkan bagi mereka dan sebagian lainnya merasa sebaliknya. Sebab berkumpul bersama teman dan kelompok salah satu modal

penting untuk membentuk kepribadian serta kesehatan seseorang, terutama pada usia muda adalah dukungan keluarga, hubungan dekat dengan teman, serta lingkungan tetangga dan tempat kerja yang kondusif.

Tabel. 46
Apakah Anda Merasa Aman Saat Berkumpul Bersama Teman-Teman dan Kelompok

No	Alternatif Jawaban	Frekwensi	Persentasi
1	Selalu	6	9,23
2	Sering	5	7,69
3	Kadang-kadang	21	32,31
4	Jarang	21	32,31
5	Tidak pernah	12	18,46
Total		65	100,00

Sumber : Kuisisioner Penelitian No.15 (2019)

Berdasarkan tabel jawaban responden di atas tentang pernyataan bahwa apakah anda merasa aman saat berkumpul bersama teman-teman dan kelompok, dapat dilihat bahwa dari 65 siswa, paling banyak mereka menjawab kadang-kadang dan jarang memiliki jumlah yang sama banayak yaitu 21 orang (32,31%). Sedangkan yang menjawab tidak pernah sebanyak 12 orang (18,46%). Kemudian yang menjawab selalu sebanyak 6 orang (9,23%), selanjutnya yang menjawab sering sebanyak 5 orang. Dari penjelasan jawaban kuisisioner diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian bagi para siswa ketika berinteraksi dengan teman dan kelompoknya mereka selalu merasa aman dan nyaman, sedangkan sebagian lainnya malah merasa sebaliknya. Padahal saat berkumpul dengan teman-teman

maupun kelompok kita bisa langsung saling bertukar cerita dan pikiran yang membuat kita lebih senang dan rileks.

4.1.3 Uji Validitas

Setelah data yang berisi jawaban responden telah ditabulasi dan diberi skor, selanjutnya untuk membuktikan bahwa data yang dihasilkan dapat diukur sesuai dengan alat ukur maka harus diuji validitas untuk mengetahui tingkat kevalidannya. Konsep dasar penentuan valid atau tidaknya suatu data yaitu dengan melihat skor total keseluruhan. Item dikatakan valid jika nilai “r hitung” > “r tabel” dan sebaliknya (Sudijono, 1987:190). Cara yang kedua yaitu dengan melihat angka signifikasinya, jika nilai signifikansinya < 0,05 maka dikatakan valid.

Seperti diketahui, nilai “r tabel” untuk responden (N) sebanyak 65 dengan nilai signifikansi 5% adalah 0,244. Maka adapun hasil hitungan data menggunakan *SPSS*, didapatkan sebagai berikut :

a. Data Variabel X Media Sosial (*Facebook*)

Tabel. 47
Uji Validitas Kuisisioner X Media Sosial (*Facebook*)

No.	Item Kuisisioner	Keterangan	Hasil	Validitas
1	Soal_1	Pearson	,653 ^{**}	Valid
		Correlation		
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
	Soal_2	Pearson	,491 ^{**}	

2		Correlation		Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
3	Soal_3	Pearson Correlation	,703**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
4	Soal_4	Pearson Correlation	,583**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
5	Soal_5	Pearson Correlation	,721**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
6	Soal_6	Pearson Correlation	,703**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
7	Soal_7	Pearson Correlation	,703**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	

		N	65	
8	Soal_8	Pearson Correlation	,270*	Valid
		Sig. (2-tailed)	,030	
		N	65	
9	Soal_9	Pearson Correlation	,703**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
10	Soal_10	Pearson Correlation	,703**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
11	Soal_11	Pearson Correlation	,583**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
12	Soal_12	Pearson Correlation	,623**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	

13	Soal_13	Pearson Correlation	,586**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	

Sumber : Hasil Output SPSS versi 23 (data diolah) 2019.

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa angket mengenai *Media Sosial (facebook)* dari soal 1 sampai dengan soal 13 adalah valid. Karena ke tiga belas item memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $n = 65$ maka diperoleh r_{tabel} adalah 0,244. Sehingga ke tiga belas item angket *Media Sosial (facebook)* dinyatakan valid.

b. Data Variabel Y_1 Minat Belajar

Tabel. 48
Uji Validitas Kuisisioner Y_1 Minat Belajar

No.	Item Kuisisioner	Keterangan	Hasil	Validitas
1	Soal_1	Pearson Correlation	,408**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,001	
		N	65	
2	Soal_2	Pearson Correlation	,795**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
	Soal_3	Pearson	,795**	

3		Correlation		Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
4	Soal_4	Pearson Correlation	,285 [*]	Valid
		Sig. (2-tailed)	,022	
		N	65	
5	Soal_5	Pearson Correlation	,370 ^{**}	Valid
		Sig. (2-tailed)	,002	
		N	65	
6	Soal_6	Pearson Correlation	,429 ^{**}	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
7	Soal_7	Pearson Correlation	,429 ^{**}	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
8	Soal_8	Pearson Correlation	,576 ^{**}	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	

		N	65	
9	Soal_9	Pearson Correlation	,795**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
10	Soal_10	Pearson Correlation	,685**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
11	Soal_11	Pearson Correlation	,685**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
12	Soal_12	Pearson Correlation	,685**	
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
13	Soal_13	Pearson Correlation	,576**	
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	

14	Soal_14	Pearson Correlation	,795**	
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	

Sumber : Hasil Output SPSS versi 23 (data diolah) 2019.

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa angket mengenai *Minat Belajar* dari soal 1 sampai dengan soal 14 adalah valid. Karena ke empat belas item memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $n = 65$ maka diperoleh r_{tabel} adalah 0,244. Sehingga ke empat belas item angket Minat Belajar dinyatakan valid.

c. Data Variabel Y_2 Pola Interaksi Sosial

Tabel. 49
Uji Validitas Kuisiener Y_2 Pola Interaksi Sosial

No.	Item Kuisiener	Keterangan	Hasil	Validitas
1	Soal_1	Pearson Correlation	,605**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
2	Soal_2	Pearson Correlation	,537**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
3	Soal_3	Pearson Correlation	,488**	Valid

		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
4	Soal_4	Pearson Correlation	,537**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
5	Soal_5	Pearson Correlation	,605**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
6	Soal_6	Pearson Correlation	,623**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
7	Soal_7	Pearson Correlation	,754**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
8	Soal_8	Pearson Correlation	,304*	Valid
		Sig. (2-tailed)	,014	

		N	65	
9	Soal_9	Pearson Correlation	,537**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
10	Soal_10	Pearson Correlation	,537**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
11	Soal_11	Pearson Correlation	,605**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
12	Soal_12	Pearson Correlation	,623**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
13	Soal_13	Pearson Correlation	,748**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
14	Soal_14	Pearson	,748**	Valid

		Correlation		
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	
15	Soal_15	Pearson Correlation	,748**	Valid
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	65	

Sumber : Hasil Output SPSS versi 23 (data diolah) 2019.

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa angket mengenai pola Interaksi Sosial dari soal 1 sampai dengan soal 15 adalah valid. Karena ke lima belas item memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $n = 65$ maka diperoleh r_{tabel} adalah 0,244. Sehingga ke lima belas item angket Pola Interaksi Sosial dinyatakan valid.

4.1.4 Uji Reliabilitas

Setelah data dinyatakan valid, maka langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan untuk menguji ketepatan, ketelitian dan keakuratan yang ditunjukkan oleh instrumen pengukuran. Penentuan Kuisisioner *reliabel* atau tidak dengan menggunakan rumus $alpha\ cronbach > 0,60$, maka Kuisisioner dianggap *reliabel* (handal), tapi jika sama dengan atau $< 0,60$, maka Kuisisioner dianggap tidak *reliabel* (Sunyoto, 2013)

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan *SPSS*, maka didapatkan hasil sebagai berikut :

- a. Data Variabel X Media Sosial (*Facebook*)

Tabel. 50
Uji Reliabilitas Per/ item Kuisisioner X Media Sosial (*Facebook*)

No.	Item Kuisisioner	Alpha Cronbach	Reliabilitas
1	Soal_1	,845	Reliabel
2	Soal_2	,852	Reliabel
3	Soal_3	,835	Reliabel
4	Soal_4	,842	Reliabel
5	Soal_5	,833	Reliabel
6	Soal_6	,835	Reliabel
7	Soal_7	,835	Reliabel
8	Soal_8	,857	Reliabel
9	Soal_9	,835	Reliabel
10	Soal_10	,835	Reliabel
11	Soal_11	,842	Reliabel
12	Soal_12	,841	Reliabel
13	Soal_13	,847	Reliabel

Sumber : Hasil Output SPSS versi 23 (data diolah) 2019.

Tabel. 51
Uji Reliabilitas Keseluruhan
Kuisisioner X Media Sosial (*Facebook*)

Cronbach's Alpha	N of Items
,852	13

Sumber : Hasil Output SPSS versi 23 (data diolah) 2019.

Berdasarkan hasil olahan data untuk Kuisisioner variabel X secara keseluruhan didapat hasil *alpha cronbach* 0,852 yang mana hasil tersebut lebih besar > dari 0,60 yang berarti Kuisisioner untuk variabel X dianggap *reliable*.

b. Data Variabel Y₁ Minat Belajar

Tabel. 52
Uji Reliabilitas Per/ item Kuisisioner Y₁ Minat Belajar

No.	Item Kuisisioner	Alpha Cronbach	Reliabilitas
1	Soal_1	,871	Reliabel
2	Soal_2	,851	Reliabel
3	Soal_3	,851	Reliabel
4	Soal_4	,875	Reliabel
5	Soal_5	,873	Reliabel
6	Soal_6	,871	Reliabel
7	Soal_7	,871	Reliabel
8	Soal_8	,865	Reliabel
9	Soal_9	,851	Reliabel
10	Soal_10	,860	Reliabel
11	Soal_11	,860	Reliabel
12	Soal_12	,860	Reliabel
13	Soal_13	,865	Reliabel
14	Soal_14	,851	Reliabel

Sumber : Hasil Output SPSS versi 23 (data diolah) 2019.

Tabel. 53
Uji Reliabilitas Keseluruhan
Kuisisioner Y₁ Minat Belajar

Cronbach's Alpha	N of Items
,852	14

Sumber : Hasil Output SPSS versi 23 (data diolah) 2019.

Berdasarkan hasil olahan data untuk Kuisisioner variabel Y₁ secara keseluruhan didapat hasil *alpha cronbach* 0,852 yang mana hasil tersebut lebih besar > dari 0,60, yang berarti Kuisisioner untuk variabel Y₁ dianggap *reliable*.

c. Data Variabel Y₂ Pola Interaksi Sosial

Tabel. 54
Uji Reliabilitas Per/ item Kuisisioner Y₂ Pola Interaksi Sosial

No.	Item Kuisisioner	Alpha Cronbach	Reliabilitas
1	Soal_1	,867	Reliabel
2	Soal_2	,869	Reliabel
3	Soal_3	,874	Reliabel
4	Soal_4	,869	Reliabel
5	Soal_5	,867	Reliabel
6	Soal_6	,866	Reliabel
7	Soal_7	,859	Reliabel
8	Soal_8	,877	Reliabel
9	Soal_9	,869	Reliabel
10	Soal_10	,869	Reliabel

11	Soal_11	,867	Reliabel
12	Soal_12	,866	Reliabel
13	Soal_13	,858	Reliabel
14	Soal_14	,858	Reliabel
15	Soal_15	,858	Reliabel

Sumber : Hasil Output SPSS versi 23 (data diolah) 2019.

Tabel. 55
Uji Reliabilitas Keseluruhan
Y₂ Pola Interaksi Sosial

Cronbach's Alpha	N of Items
,874	15

Sumber : Hasil Output SPSS versi 23 (data diolah) 2019.

Berdasarkan hasil olahan data untuk Kuisisioner variabel Y₂ secara keseluruhan didapat hasil *alpha cronbach* 0,874 yang mana hasil tersebut lebih besar > dari 0,60, yang berarti Kuisisioner untuk variabel Y₂ dianggap *reliable*.

4.1.5 Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi atau tersebar secara normal, maka perlu dilakukan uji normalitas. Dalam pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan *uji kolmogrov-smirnov*. Adapun hasil dari pengujian normalitas menggunakan *SPSS* adalah sebagai berikut :

Tabel. 56
Uji Normalitas
“One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test”

		X	Y_1	Y_2
N		65	65	65
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	49,20	50,74	54,37
	Std. Deviation	6,877	7,745	8,278
Most Extreme	Absolute	,073	,100	,069
Differences	Positive	,053	,100	,069
	Negative	-,073	-,088	-,060
Test Statistic		,073	,100	,069
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}	,173 ^c	,200 ^{c,d}

Sumber : Hasil Output SPSS versi 23 (data diolah) 2019.

Cara mengetahui apakah data yang dimaksud telah terdistribusi normal adalah dengan melihat nilai signifikansinya. Jika nilai signifikansinya $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Berdasarkan tabel di atas terlihat nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) dari:

- 1) Media Sosial (X) adalah sebesar 0,200 dan lebih besar dari nilai signifikan 0,05 ($0,200 > 0,05$) berarti data variabel Media Sosial (X) terdistribusi normal.
- 2) Minat Belajar (Y_1) adalah sebesar 0,173 dan lebih besar dari nilai signifikan 0,05 ($0,200 > 0,05$). Jadi dapat disimpulkan bahwa data variabel Minat Belajar (Y_1) terdistribusi normal.

- 3) Pola Interaksi Sosial (Y_2) adalah sebesar 0,200 dan lebih besar dari nilai signifikan 0,05 ($0,200 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data variabel Pola Interaksi Sosial (Y_2) terdistribusi normal.

4.1.6 Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi interkorelasi (hubungan) antara variabel independen dalam hal ini X. Regresi yang dikatakan baik adalah jika tidak terjadi interkorelasi (tidak terjadi hubungan) antara variabel independen.

Cara mengetahui apakah terdapat interkorelasi antar variabel independen, dengan menggunakan aplikasi *SPSS* adalah dengan melihat nilai toleransinya atau dengan melihat nilai VIF. Jika nilai tolerance lebih besar $>$ dari 0,10 maka tidak terjadi multikolinieritas, atau jika nilai VIF lebih kecil $<$ dari 10,00 maka artinya tidak terjadi multikolinieritas.

Adapun hasil olahan data penelitian yang didapat setelah diuji multikolinieritas menggunakan aplikasi *SPSS* adalah sebagai berikut :

Tabel. 57
Uji Multikolinieritas

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
(Constant)		
Media Sosial (Facebook dan Instagram)	,095	10,540

Sumber : Data Olahan Penelitian (2019)

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai tolerance pada variabel X Media Sosial (*facebook*), yaitu sebesar 0,095 dan nilai tersebut lebih besar dari 0,05, begitu juga bila dilihat nilai VIF kedua variabel independen juga sama yaitu sebesar 10.540, dan nilai tersebut lebih kecil dari 10,00, itu berarti dapat dikatakan tidak terjadi gejala multikolinieritas terhadap variabel independen.

4.2 Pembahasan

Setelah data yang diperoleh melewati beberapa uji yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji multikolinieritas, kemudian tidak didapatkan kesalahan dan terbukti bahwa data yang dikumpulkan telah layak untuk dilanjutkan kepada perhitungan regresi berganda untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Hubungan yang ingin diketahui adalah pengaruh baik itu antara variabel independen secara individu (parsial) terhadap variabel dependen ataupun pengaruh antara satu variabel independen terhadap dua variabel dependen.

4.2.1 Uji t.

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independen secara parsial berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Kriteria pengujianya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung}$ atau $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima.
- 2) Jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak.

Berdasarkan olah data yang dilakukan dengan menggunakan program aplikasi *SPSS*, maka didapatkan hasil sebagai berikut :

- a) Pengaruh X *Media Sosial (facebook)* secara individual terhadap Y_1 *Minat Belajar*.

Tabel. 58
Uji t “Correlation Partial”
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	,677	3,021		,224	,823
	X	1,018	,061	,903	16,731	,000

Sumber : Hasil Output SPSS versi 23 (data diolah) 2019.

Dari hasil *output* tabel di atas dapat dilihat bahwa t_{hitung} untuk variabel X *Media Sosial* sebesar 16,731 sedangkan t_{tabel} diperoleh 1,669 ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($-16,731 < -1,669$ atau $16,731 > 1,669$), berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari hasil uji t variabel X *Media Sosial* berpengaruh secara parsial terhadap Y_1 *Minat Belajar*.

- b) Pengaruh X *Media Sosial (facebook)* secara individual terhadap Y_2 *Pola Interaksi Sosial*.

Tabel. 59
Uji t “Correlation Partial”
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-2,728	2,000		-1,364	,177
	X	1,161	,040	,964	28,820	,000

Sumber : Hasil Output SPSS versi 23 (data diolah) 2019.

Dari hasil *output* tabel di atas dapat dilihat bahwa t_{hitung} untuk variabel X *Media Sosial (facebook)* sebesar 28,820 sedangkan t_{tabel} diperoleh 1,669 ini berarti $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($-28,820 < -1,669$ atau $28,820 > 1,669$), berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari hasil uji t variabel X *Media Sosial (facebook)* berpengaruh secara parsial terhadap Y_2 *Pola Interaksi Sosial*.

Dengan demikian hipotesa awal (H_a) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara variabel-variabel bebas secara individu (parsial) terhadap variabel terikat diterima sedangkan H_0 ditolak. Selain itu juga berdasarkan tabel tersebut kita bisa membuat persamaan regresi yang terjadi. Adapun persamaan regresi yang diperoleh ialah $Y = 0,677 + 1,018 X$ atau $Y = -2,728 + 1,161 \text{ Media Sosial (facebook)}$.

4.2.2 Uji F

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara 1 variabel bebas terhadap 2 variabel terikat, maka dilakukan uji F. Hipotesisnya adalah :

- 1) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima.
- 2) Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak.

Berdasarkan olah data yang dilakukan dengan menggunakan program aplikasi *SPSS*, maka didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel. 60
Uji F
“Correlation”

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2819,065	2	1409,533	421,497	,000 ^b
	Residual	207,335	62	3,344		
	Total	3026,400	64			

Sumber : Hasil Output SPSS versi 23 (data diolah) 2019.

Berdasarkan tabel di atas dijelaskan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($421,497 > 3,145$), maka h_0 ditolak dan h_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa Meida Sosial (*facebook*) berpengaruh secara simultan terhadap Minat Belajar dan Pola Interaksi Sosial.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang disebabkan oleh variabel bebas terhadap variabel terikat, dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel. 61
Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,903 ^a	,816	,813	3,346

Sumber : Hasil Output SPSS versi 23 (data diolah) 2019.

Dari tabel di atas diketahui hasil *R square* didapatkan sebesar 0,816, ini berarti bahwa besarnya hubungan atau pengaruh penggunaan *Media Sosial (facebook)* terhadap *Minat Belajar* dan *Pola Interaksi Sosial* siswa ialah sebesar 81.6 %. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh yang terjadi antara variabel bebas yaitu penggunaan *Media Sosial (facebook)* dengan variabel terikat yaitu *Minat*

Belajar dan Pola Interaksi Sosial adalah pengaruh yang cukup kuat. Dengan demikian diketahui bahwa sumbangan ataupun kontribusi antara penggunaan *Media Sosial (facebook)* terhadap *Minat Belajar dan Pola Interaksi Sosial* ialah sebesar 81.6% sedangkan sisanya 18.4 % dipengaruhi oleh faktor lain.

Dengan demikian maka keputusannya adalah H_a diterima dan H_o ditolak, artinya dugaan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Media Sosial (facebook)* terhadap *Minat Belajar dan Pola Interaksi Sosial* siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal terbukti benar.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pada hasil analisis data dan pembahasan mengenai Pengaruh Penggunaan Media Sosial (*facebook*) Terhadap Minat Belajar dan Pola Interaksi Sosial Siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Adapun dengan menggunakan uji t diperoleh t_{hitung} 16,731. Hal ini berarti media sosial (*facebook*) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar yang terlihat $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($16,731 > 1,669$). Berarti penelitian ini berhasil membuktikan bahwa “Media Sosial (*facebook*) berpengaruh secara parsial terhadap Minat Belajar siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal”. Hal ini sesuai dengan teori dalam jurnal Jain Rahman S.Kom (Sub Bagian Informasi dan Humas, Kanwil Kemenag Prov. Kalsel, Banjarmasin, Indonesia) yang berjudul “Pengaruh Media Sosial Terhadap Proses Belajar Siswa” bahwa Media sosial memiliki daya tariknya sendiri bagi setiap kalangan, begitupula dengan kalangan remaja/pelajar. penggunaan media sosial sangat melekat dengan kehidupan remaja sehari-hari. Dalam studi ini ditemukan bahwa dari 98 persen remaja yang di survei tahu tentang internet dan 79,5 persen diantaranya adalah pengguna

internet. Daya tarik internet dan media sosial inilah yang kemudian memegang peranan penting dalam membangun kemampuan berkomunikasi seseorang.

2. Media Sosial (*facebook*) berpengaruh secara parsial terhadap Pola Interaksi Sosial siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal, hal tersebut dapat dibuktikan dengan melihat $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($28,820 > 1,669$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini sesuai dengan teori dalam penelitian Maharani yang berjudul “Implikasi Media Sosial Facebook Terhadap Perubahan Pola Interaksi Sosial Pada Siswa SLTP di Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar” bahwa Kebiasaan siswa menggunakan media sosial berdampak pada perubahan sikap dan perilaku siswa dalam kesehariannya dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya sehingga perilaku siswa ini akan dipengaruhi dan ataupun mempengaruhi lingkungannya. Media sosial menjadi sarana penghubung dan komunikasi bagi para siswa, dengan media sosial para siswa dapat kembali bertemu dengan teman-teman lama walaupun di dunia maya. Komunikasi antar teman menjadi lancar walaupun berjauhan, selain itu media sosial juga dapat menjadi sarana bagi para siswa untuk dapat semakin mengakrabkan diri antara satu dengan yang lainnya baik itu sama satu sekolahan maupun dengan sekolah lain.
3. Dalam penelitian ini $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($421,497 > 3,145$), maka h_0 di tolak dan h_a diterima, artinya ada pengaruh signifikan secara simultan antara Media Sosial (*facebook*) Terhadap Minat Belajar dan Pola Interaksi Sosial siswa

SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal. Jadi kesimpulannya media sosial berpengaruh secara simultan terhadap minat belajar dan pola interaksi siswa di SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

4. Pengaruh yang terjadi juga cukup besar. Pengaruh penggunaan *Media Sosial (facebook)* terhadap *Minat Belajar* dan *Pola Interaksi Sosial* siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal ialah sebesar 81.6 %. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh yang terjadi antara variabel bebas yaitu penggunaan *Media Sosial (facebook)* dengan variabel terikat yaitu *Minat Belajar* dan *Pola Interaksi Sosial* adalah pengaruh yang cukup kuat. Dengan demikian diketahui bahwa sumbangan ataupun kontribusi antara penggunaan *Media Sosial (facebook)* terhadap *Minat Belajar* dan *Pola Interaksi Sosial* ialah sebesar 81.6% sedangkan sisanya 18.4 % dipengaruhi oleh faktor lain. Sehingga secara keseluruhan berdasarkan hasil yang didapatkan pengaruh variabel bebas terhadap setiap variabel terikat mempunyai pengaruh yang signifikan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran-saran yang dapat diberikan peneliti sebagai berikut:

1. Bagi Pihak UMSU, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi tambahan terutama bagi peneliti selanjutnya dengan menambahkan variabel-variabel lain yang mempengaruhi minat belajar dan pola interaksi sosial, selain dari pengaruh media sosial untuk memperoleh hasil yang lebih akurat.

2. Untuk siswa agar lebih memanfaatkan penggunaan *Media Sosial (facebook)* kearah yang lebih positif.
3. Untuk guru supaya lebih memperhatikan siswanya, terutama dengan penanaman akhlak yang tinggi sehingga mereka memiliki benteng untuk tidak terpengaruh oleh perbuatan buruk yang mereka dapatkan diluar sekolah.
4. Untuk orangtua, agar memperhatikan anak-anaknya, terutama ketika mereka menggunakan *handphone* mereka untuk berselancar di dunia maya dan memperhatikan pengaruhnya terhadap perilaku-perilaku yang lain yang dianggap akan menghambat proses pembelajaran siswa.
5. Untuk peneliti sendiri atau yang lain agar melakukan penelitian lanjutan dengan judul yang sama ataupun berbeda pada lokasi, sasaran, situasi, dan masa yang berbeda guna memastikan hasil penelitian yang diperoleh saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam, Huzafah. 2015. *Dampak Positif dan Negatif Media Sosial Bagi Pelajar*. http://Sosmed/Abdus%20Salaam_%20Dampak%20Media%20Sosial%20Bagi%20Pelajar.html.
- Aingindra. (2009). *Sejarah Perkembangan Teknologi Komunikasi Online*. <http://www.aingindra.com/teknologi-komunikasi.html>.
- Anas, Anissa. 2016. *Perkembangan Teknologi Komunikasi Terhadap Empat Aspek Ekonomi, Politik, Budaya dan Sosial*. <http://anissaanas.student.umm.ac.id/2016/08/31/perkembangan-teknologi-komunikasi-terhadap-4-aspek-ekonomi-politik-budaya-sosial/html>.
- Andarwati, S. R. dan Sankarto, B. S. (2005). *Pemenuhan Kepuasan Penggunaan Internet*. Badan Litbang Penelitian Bogor.
- APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). (2018). *Survey Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia*.
- Arifin, Anwar. 2006. *Ilmu Komunikasi : Sebuah Pengantar Ringkas*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Hasnul. 2009. *Nongkrong Asyik di Internet Dengan Facebook*. Jakarta: Buku Kita.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Berger, Charles R, dkk. 2015. *Handbook Ilmu Komunikasi*. Bandung: Nusa Media.
- Budiargo, Dian. 2015. *Berkomunikasi Ala Net Generation*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Bungin, Burhan. 2008. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Caleb T Carr, dan Rebecca A Hayes. (2015). *Social Media: Defining, Developing and Divining*. Journal of Communication.
- Djaali. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Djamarah, SB. 2008. *Guru dan Anak Didik*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.

- Effendy, Onong Uchjana. (2005). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik*. Bandung, PT Remaja Rosdakary.
- Febrianti, Chatarina dan Seruni. 2014. *Peran Minat dan Interaksi Siswa dengan Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Jurnal Formatif: Volume 4, Nomor 3, Halaman 245- 25.
- Feni, Dede. *Gangguan Psikologis Akibat Media Sosial*. 5 Januari 2015
- Fitri, Sulidar.2017. *Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial*. Tasikmalaya: Universitas Tasikmalaya.
- Hadjar, Ibnu, 1999. *Dasar-dasar metodologi penelitian kuantitatif dalam pendidikan*, Jakarta, PT.Raja Grafindo Persada.
- Hadi, Sutrisno, 1992. *Metodologi Research I*, Yogyakarta, Yayasan Fakultas Psikologi UGM.
- Herlina. 2010. *Minat Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- <https://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/progres/3/071508>
- <https://journal.unsika.ac.id/index.php/politikomindonesiana/article/view/325>
- <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatisi/article/view/72>
- <http://log.viva.co.id/news/read/574778-tiga-gangguan-psikologis-akibat-media-sosial>
- <https://pinarac.wordpress.com/2012/04/06/fungsi-minat-dalam-belajar>.
- https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/6b9a8ca67f813bf220e17c5d0db1ec66.pdf
- <https://tekno.kompas.com/read/2014/09/21/13130077/Media.Sosial.Ambil.yang.Perlu.dan.Penting.Saja?page=all>.
- <http://techno.okezone.com/read/2014/09/09/56/1036579/inilah-bahaya-akibat-kecanduan-sosial-media>.
- <https://www.scribd.com/doc/172083320/Sosial-Media>.
- Hurlock, Elizabeth B. 2004. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, terj. Istiwidayanti dan Soedjarwo, Jakarta: Erlangga.

- Junaidi. 2010. (<http://junaidichaniago.wordpress.com>).
- Jose, Advent. *Inilah Bahaya Akibat Kecanduan Media Sosail*. 10 September 2014.
- Kaplan, Andreas M dan Michael Haenlein. 2010. *Users of The World, Unite The Challenges and Opportunities of Social Media*. Business Horizons.
- Kompri. 2015. *Motivasi Pembelajaran: Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Lasswell, Harold. 2009. *The Structure and Function of Communication in Society*, Urbana: University of Illinois Press.
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial. Remaja*. Rosdakarya, Bandung.
- Nicholas A. Christakis, M.D., Ph.D., James H. Fowler, Ph.D., 2010. *Dahsyatnya Kekuatan Jejaring Sosial Mengubah Hidup Kita*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nurudin, 2003. *Komunikasi Massa*, Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Mardalis, 2003. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, Cet.VI, Jakarta, Bumi Aksara
- Mulyana, Deddy. 2008. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya.
- Peter Burke, 2008. *Sejarah Media Sosial*. Jakarta : Yayasan Obor Senciel Melawan Dunia. Media sosial. 30 September, 2013.
- Putra, Jaya. 2012. *Pengertian Media Sosial Peran Serta Fungsinya*.
- Purwanto, Ngalim. 2000. *Psikologi Pendidikan*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya, cet. 16.
- Priansa, Donni Juni. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2011. *Psikologi Komunikasi*; Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. 2006. *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis* Bandung: Alfabeta.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada

- Romeltea. 2014. *Media Sosial: Pengertian, Karakteristik, dan Jenis*. Melalui <http://www.romelteamedia.com/2014/04/media-sosial-pengertian-karakteristik.html>.
- Sanusi, A. 2003. *Metodologi Penelitian Praktis*, Malang: Buntara Media.
- Sannai, Anatta. *Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi*. 6/12/2008. <http://www.duniatik.blogspot.com/2008>
- Saputra, Angga. 2010. *Analisis Pengaruh Kepuasan, Kualitas, Dan Experiential Marketing Terhadap Word Of Mouth Situs Jejaring Sosial Facebook Pada Mahasiswa Fe Undip Semarang*. Skripsi Universitas Diponegoro
- _____. 2012. *Kekuatan Media Sosial*. Lampung: FMIPA UNILA.
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Santoso. 2010. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Adita
- Soekanto, Soerjono. 2007. *Faktor-Faktor Dasar Interaksi Sosial dan Kepatuhan pada Hukum*.
- _____. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Bandung*. Alfabeta.
- _____. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudijono, Anas, 1987. *Statistik Pendidikan* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sunyoto, Danang (2013). *Statistik Non Parametrik*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Sunyoto, Danang dan Ari Setiawan, 2013. *Buku Ajar Statistik*, Yogyakarta: Nuha Medika.

- Suryabrata, Sumadi, 1995. *Metodologi Penelitian*, Jakarta, Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Strauss, Judy, dan Raymond Frost. 2012. *E-Marketing (6th ed.)*. United States of America : Pearson Education, Inc.
- Taufani. 2008. *Menginstal Minat Baca Siswa*. Globalindo Universal Multikreasi: Jakarta.
- Thibaut dan Kelley. 2008. *Teori Sosiologis Edisi Keenam*. Jakarta : Rineka Cipta
- Timbowo, Deify. 2016. *Manfaat Penggunaan Smartphone Sebagai Media Komunikasi*. eJournal. Acta Diurna.
- Umar, Husein, 2008. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

ANGKET PENELITIAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP
MINAT BELAJAR DAN POLA INTERAKSI SOSIAL
SISWA SMK MUHAMMADIYAH 14 SIABU
KABUPATEN MANDAILING NATAL

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah identitas responden terlebih dahulu sebelum melangkah ke pertanyaan (identitas asli).
2. Bacalah dengan teliti pertanyaan dalam angket di bawah ini sebelum menjawab.
3. Jawablah pertanyaan dengan jujur sesuai keadaan diri anda.
4. Cara menjawabnya cukup memberi tanda silang (X) pada salah satu kolom pilihan yang di anggap sesuai
5. Semua pertanyaan wajib di jawab dan hanya diperkenankan memberi satu jawaban.
6. Jawaban ini hanya untuk keperluan penelitian dan tidak ada hubungannya dengan pelajaran juga sekolah.

B. Identitas Responden

1. Nama : ALI IMRAN MATONDANG
2. Usia : 16 Tahun
3. Kelas : X Akuntansi 1

Siabu, 4 Desember 2019
Responden,



ALI IMRAN MATONDANG

VARIABEL X = MEDIA SOSIAL (FACEBOOK)

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
1	Apakah anda suka menggunakan media sosial (facebook)	X				
2	Dalam satu hari berapa sering anda membuka media sosial (facebook)	X				
3	Berapa lama waktu yang anda gunakan ketika menggunakan media sosial (facebook)	>5 Jam	3 s.d 5 Jam	1 s.d 3 Jam	<1 Jam	0 jam
4	Apakah anda selalu menggunakan media sosial (facebook) sebagai tempat curhat anda	X				
5	Apakah anda pernah berfikir lebih memilih mengurus media sosial (facebook) anda dari pada kehidupan anda	X				
6	Apakah ketika anda merasa bosan belajar, anda mengakses media sosial (facebook)	X				
7	Fitur menulis status dan komentar sangat menarik	X				
8	Fitur chatingan atau obrolan, berkirin pesan sangat menarik		X			
9	Fitur unggah foto dan unduh video yang sangat menarik	X				
10	Anda menyukai membaca status teman atau idola di media sosial (facebook)	X				
11	Dalam membaca atau mengupdate status di media sosial (facebook) selalu memilih yang baik	X				
12	Apakah ketika menggunakan media sosial (facebook) anda		X			

	selalu mendapat informasi atau pengalaman baru					
13	Dengan menggunakan media sosial (facebook) anda tetap terhubung oleh kerabat dan teman	X				

VARIABEL Y₁ = MINAT BELAJAR

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
1	Apakah anda selalu membuka media sosial (facebook) pada saat anda belajar di luar sekolah		X			
2	Apakah anda selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran di mulai		X			
3	Apakah anda merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran		X			
4	Apakah anda selalu menggunakan waktu luang untuk mengulangi pelajaran	>5 Jam	3 s.d 5 Jam	1 s.d 3 Jam	<1 Jam	0 jam
5	Apakah anda selalu bertanya kepada guru ketika ada yang belum saya pahami.		X			
6	Apakah anda merasa kecewa jika guru mata pelajaran tidak masuk kelas	X				
7	Apakah anda sebelum memulai mata pelajaran selalu menyiapkan buku dan peralatan belajar	X				
8	Apakah anda mencatat jadwal pelajaran untuk keperluan belajar di rumah	X				
9	Apakah anda mengerjakan tugas atau latihan mata pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik.		X			

10	Apakah anda mengerjakan tugas belajar kelompok di luar sekolah dengan teman.	X				
11	Apakah anda menggunakan media sosial (facebook) sebagai tempat mendiskusikan tugas pembelajaran	X				
12	Apakah media sosial (facebook) memberi pengaruh yang besar dalam minat belajar anda	X				
13	Apakah ketika pelajaran menurut anda membosankan media sosial (facebook) dapat memudahkan anda untuk fokus kepada mata pelajaran	X				
14	Apakah anda suka pergi ke perpustakaan untuk menambah sumber pengetahuan.		X			

VARIABEL Y₂ = POLA INTERAKSI SOSIAL

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
1	Apakah anda selalu di hiraukan oleh teman anda karena anda lebih memilih media sosial (facebook) dari pada teman anda	X				
2	Apakah anda telah menjadikan membuka media sosial (facebook) itu adalah hobi anda	X				
3	Apakah anda memiliki banyak waktu untuk bertemu dengan teman-teman atau kelompok	>5 Jam	3 s.d 5 Jam	1 s.d 3 Jam	<1 Jam	0 jam
4	Apakah anda selalu lebih memilih bermain media sosial (facebook) dari pada berkumpul dengan teman dan	X				

	kelompok anda					
5	Apakah anda berusaha menanggapi dengan serius masalah yang diutarakan oleh teman kepadamu	X				
6	Apakah anda mengucapkan terima kasih kepada teman yang membantumu		X			
7	Apakah anda mengemukakan pendapat ketika mengikuti diskusi bersama teman-teman dan kelompok	X				
8	Apakah anda menunjukkan wajah masam jika merasa tidak suka dengan perlakuan teman dan kelompok		X			
9	Apakah anda memberikan saran kepada teman yang membutuhkan saran	X				
10	Apakah anda menanyakan keadaan teman atau tetangga saat berpapasan	X				
11	Apakah anda bersedia menerima hasil kesepakatan dan usulan teman-teman dalam kelompok	X				
12	Saat berkumpul bersama, apakah anda merasa bebas melakukan apa saja tidak peduli teman lainnya		X			
13	Apakah anda akan pergi bersama teman-teman, yang sudah menentukan tujuannya	X				
14	Apakah bermain bersama teman-teman dan kelompok merupakan hal yang menyenangkan bagi anda dan tidak cepat merasa bosan	X				
15	Apakah anda merasa aman saat berkumpul bersama teman-teman dan kelompok	X				

ANGKET PENELITIAN**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP
MINAT BELAJAR DAN POLA INTERAKSI SOSIAL
SISWA SMK MUHAMMADIYAH 14 SIABU
KABUPATEN MANDAILING NATAL****A. Petunjuk Pengisian Angket**

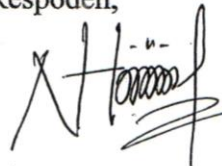
1. Isilah identitas responden terlebih dahulu sebelum melangkah ke pertanyaan (identitas asli).
2. Bacalah dengan teliti pertanyaan dalam angket di bawah ini sebelum menjawab.
3. Jawablah pertanyaan dengan jujur sesuai keadaan diri anda.
4. Cara menjawabnya cukup memberi tanda silang (X) pada salah satu kolom pilihan yang di anggap sesuai
5. Semua pertanyaan wajib di jawab dan hanya diperkenankan memberi satu jawaban.
6. Jawaban ini hanya untuk keperluan penelitian dan tidak ada hubungannya dengan pelajaran juga sekolah.

B. Identitas Responden

1. Nama : NUR HODMANIAN
2. Usia : 16 Tahun
3. Kelas : X Akuntansi 2

Siabu, 4 Desember 2019

Responden,



NUR HODMANIAN

VARIABEL X = MEDIA SOSIAL (FACEBOOK)

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
1	Apakah anda suka menggunakan media sosial (facebook)		X			
2	Dalam satu hari berapa sering anda membuka media sosial (facebook)			X		
3	Berapa lama waktu yang anda gunakan ketika menggunakan media sosial (facebook)	>5 Jam	3 s.d 5 Jam	1 s.d 3 Jam	<1 Jam	0 jam
4	Apakah anda selalu menggunakan media sosial (facebook) sebagai tempat curhat anda		X			
5	Apakah anda pernah berfikir lebih memilih mengurus media sosial (facebook) anda dari pada kehidupan anda		X			
6	Apakah ketika anda merasa bosan belajar, anda mengakses media sosial (facebook)			X		
7	Fitur menulis status dan komentar sangat menarik			X		
8	Fitur chattingan atau obrolan, berkirim pesan sangat menarik		X			
9	Fitur unggah foto dan unduh video yang sangat menarik			X		
10	Anda menyukai membaca status teman atau idola di media sosial (facebook)			X		
11	Dalam membaca atau mengupdate status di media sosial (facebook) selalu memilih yang baik		X			
12	Apakah ketika menggunakan media sosial (facebook) anda			X		

	selalu mendapat informasi atau pengalaman baru					
13	Dengan menggunakan media sosial (facebook) anda tetap terhubung oleh kerabat dan teman	X				

VARIABEL Y₁ = MINAT BELAJAR

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
1	Apakah anda selalu membuka media sosial (facebook) pada saat anda belajar di luar sekolah	X				
2	Apakah anda selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran di mulai			X		
3	Apakah anda merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran			X		
4	Apakah anda selalu menggunakan waktu luang untuk mengulangi pelajaran	>5 Jam	3 s.d 5 Jam	1 s.d 3 Jam	<1 Jam	0 jam
5	Apakah anda selalu bertanya kepada guru ketika ada yang belum saya pahami.		X			
6	Apakah anda merasa kecewa jika guru mata pelajaran tidak masuk kelas			X		
7	Apakah anda sebelum memulai mata pelajaran selalu menyiapkan buku dan peralatan belajar			X		
8	Apakah anda mencatat jadwal pelajaran untuk keperluan belajar di rumah		X			
9	Apakah anda mengerjakan tugas atau latihan mata pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik.			X		

10	Apakah anda mengerjakan tugas belajar kelompok di luar sekolah dengan teman.	X				
11	Apakah anda menggunakan media sosial (facebook) sebagai tempat mendiskusikan tugas pembelajaran	X				
12	Apakah media sosial (facebook) memberi pengaruh yang besar dalam minat belajar anda	X				
13	Apakah ketika pelajaran menurut anda membosankan media sosial (facebook) dapat memudahkan anda untuk fokus kepada mata pelajaran		X			
14	Apakah anda suka pergi ke perpustakaan untuk menambah sumber pengetahuan.			X		

VARIABEL Y₂ = POLA INTERAKSI SOSIAL

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
1	Apakah anda selalu di hiraukan oleh teman anda karena anda lebih memilih media sosial (facebook) dari pada teman anda		X			
2	Apakah anda telah menjadikan membuka media sosial (facebook) itu adalah hobi anda			X		
3	Apakah anda memiliki banyak waktu untuk bertemu dengan teman-teman atau kelompok	>5 Jam	3 s.d 5 Jam	1 s.d 3 Jam	<1 Jam	0 jam
4	Apakah anda selalu lebih memilih bermain media sosial (facebook) dari pada berkumpul dengan teman dan			X		

	kelompok anda					
5	Apakah anda berusaha menanggapi dengan serius masalah yang diutarakan oleh teman kepadamu		X			
6	Apakah anda mengucapkan terima kasih kepada teman yang membantumu			X		
7	Apakah anda mengemukakan pendapat ketika mengikuti diskusi bersama teman-teman dan kelompok		X			
8	Apakah anda menunjukkan wajah masam jika merasa tidak suka dengan perlakuan teman dan kelompok		X			
9	Apakah anda memberikan saran kepada teman yang membutuhkan saran			X		
10	Apakah anda menanyakan keadaan teman atau tetangga saat berpapasan			X		
11	Apakah anda bersedia menerima hasil kesepakatan dan usulan teman-teman dalam kelompok		X			
12	Saat berkumpul bersama, apakah anda merasa bebas melakukan apa saja tidak peduli teman lainnya			X		
13	Apakah anda akan pergi bersama teman-teman, yang sudah menentukan tujuannya	X	/			
14	Apakah bermain bersama teman-teman dan kelompok merupakan hal yang menyenangkan bagi anda dan tidak cepat merasa bosan	X				
15	Apakah anda merasa aman saat berkumpul bersama teman-teman dan kelompok	X				

ANGKET PENELITIAN**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP
MINAT BELAJAR DAN POLA INTERAKSI SOSIAL
SISWA SMK MUHAMMADIYAH 14 SIABU
KABUPATEN MANDAILING NATAL****A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Isilah identitas responden terlebih dahulu sebelum melangkah ke pertanyaan (identitas asli).
2. Bacalah dengan teliti pertanyaan dalam angket di bawah ini sebelum menjawab.
3. Jawablah pertanyaan dengan jujur sesuai keadaan diri anda.
4. Cara menjawabnya cukup memberi tanda silang (X) pada salah satu kolom pilihan yang di anggap sesuai
5. Semua pertanyaan wajib di jawab dan hanya diperkenankan memberi satu jawaban.
6. Jawaban ini hanya untuk keperluan penelitian dan tidak ada hubungannya dengan pelajaran juga sekolah.

B. Identitas Responden

1. Nama : ANGGITA RAMADHANI
2. Usia : 17 Tahun
3. Kelas : X AKUNTANSI 3

Siabu, 4 Desember 2019
Responden,



ANGGITA RAMADHANI

VARIABEL X = MEDIA SOSIAL (FACEBOOK)

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
1	Apakah anda suka menggunakan media sosial (facebook)	X				
2	Dalam satu hari berapa sering anda membuka media sosial (facebook)		X			
3	Berapa lama waktu yang anda gunakan ketika menggunakan media sosial (facebook)	>5 Jam	3 s.d 5 Jam X	1 s.d 3 Jam	<1 Jam	0 jam
4	Apakah anda selalu menggunakan media sosial (facebook) sebagai tempat curhat anda		X			
5	Apakah anda pernah berfikir lebih memilih mengurus media sosial (facebook) anda dari pada kehidupan anda			X		
6	Apakah ketika anda merasa bosan belajar, anda mengakses media sosial (facebook)		X			
7	Fitur menulis status dan komentar sangat menarik		X			
8	Fitur chattingan atau obrolan, berkirim pesan sangat menarik	X				
9	Fitur unggah foto dan unduh video yang sangat menarik		X			
10	Anda menyukai membaca status teman atau idola di media sosial (facebook)		X			
11	Dalam membaca atau mengupdate status di media sosial (facebook) selalu memilih yang baik		X			
12	Apakah ketika menggunakan media sosial (facebook) anda			X		

	selalu mendapat informasi atau pengalaman baru					
13	Dengan menggunakan media sosial (facebook) anda tetap terhubung oleh kerabat dan teman	X				

VARIABEL Y₁ = MINAT BELAJAR

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
1	Apakah anda selalu membuka media sosial (facebook) pada saat anda belajar di luar sekolah	X				
2	Apakah anda selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran di mulai			X		
3	Apakah anda merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran			X		
4	Apakah anda selalu menggunakan waktu luang untuk mengulangi pelajaran	>5 Jam	3 s.d 5 Jam	1 s.d 3 Jam	<1 Jam	0 jam
5	Apakah anda selalu bertanya kepada guru ketika ada yang belum saya pahami.	X				
6	Apakah anda merasa kecewa jika guru mata pelajaran tidak masuk kelas		X			
7	Apakah anda sebelum memulai mata pelajaran selalu menyiapkan buku dan peralatan belajar		X			
8	Apakah anda mencatat jadwal pelajaran untuk keperluan belajar di rumah		X			
9	Apakah anda mengerjakan tugas atau latihan mata pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik.			X		

10	Apakah anda mengerjakan tugas belajar kelompok di luar sekolah dengan teman.	X				
11	Apakah anda menggunakan media sosial (facebook) sebagai tempat mendiskusikan tugas pembelajaran	X				
12	Apakah media sosial (facebook) memberi pengaruh yang besar dalam minat belajar anda	X				
13	Apakah ketika pelajaran menurut anda membosankan media sosial (facebook) dapat memudahkan anda untuk fokus kepada mata pelajaran		X			
14	Apakah anda suka pergi ke perpustakaan untuk menambah sumber pengetahuan.			X		

VARIABEL Y₂ = POLA INTERAKSI SOSIAL

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
1	Apakah anda selalu di hiraukan oleh teman anda karena anda lebih memilih media sosial (facebook) dari pada teman anda		X			
2	Apakah anda telah menjadikan membuka media sosial (facebook) itu adalah hobi anda		X			
3	Apakah anda memiliki banyak waktu untuk bertemu dengan teman-teman atau kelompok	>5 Jam	3 s.d 5 Jam	1 s.d 3 Jam	<1 Jam	0 jam
4	Apakah anda selalu lebih memilih bermain media sosial (facebook) dari pada berkumpul dengan teman dan		X			

	kelompok anda					
5	Apakah anda berusaha menanggapi dengan serius masalah yang diutarakan oleh teman kepadamu		X			
6	Apakah anda mengucapkan terima kasih kepada teman yang membantumu			X		
7	Apakah anda mengemukakan pendapat ketika mengikuti diskusi bersama teman-teman dan kelompok	X				
8	Apakah anda menunjukkan wajah masam jika merasa tidak suka dengan perlakuan teman dan kelompok	X				
9	Apakah anda memberikan saran kepada teman yang membutuhkan saran		X			
10	Apakah anda menanyakan keadaan teman atau tetangga saat berpapasan		X			
11	Apakah anda bersedia menerima hasil kesepakatan dan usulan teman-teman dalam kelompok		X			
12	Saat berkumpul bersama, apakah anda merasa bebas melakukan apa saja tidak peduli teman lainnya			X		
13	Apakah anda akan pergi bersama teman-teman, yang sudah menentukan tujuannya	X				
14	Apakah bermain bersama teman-teman dan kelompok merupakan hal yang menyenangkan bagi anda dan tidak cepat merasa bosan	X				
15	Apakah anda merasa aman saat berkumpul bersama teman-teman dan kelompok	X				

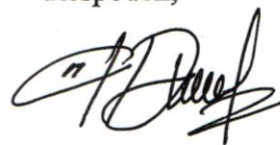
ANGKET PENELITIAN**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP
MINAT BELAJAR DAN POLA INTERAKSI SOSIAL
SISWA SMK MUHAMMADIYAH 14 SIABU
KABUPATEN MANDAILING NATAL****A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Isilah identitas responden terlebih dahulu sebelum melangkah ke pertanyaan (identitas asli).
2. Bacalah dengan teliti pertanyaan dalam angket di bawah ini sebelum menjawab.
3. Jawablah pertanyaan dengan jujur sesuai keadaan diri anda.
4. Cara menjawabnya cukup memberi tanda silang (X) pada salah satu kolom pilihan yang di anggap sesuai
5. Semua pertanyaan wajib di jawab dan hanya diperkenankan memberi satu jawaban.
6. Jawaban ini hanya untuk keperluan penelitian dan tidak ada hubungannya dengan pelajaran juga sekolah.

B. Identitas Responden

1. Nama : DESRI KHOFIFAH
2. Usia : 17 Tahun
3. Kelas : XI Akuntansi 1

Siabu, 4 Desember 2019
Responden,



DESRI KHOFIFAH

VARIABEL X = MEDIA SOSIAL (FACEBOOK)

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
1	Apakah anda suka menggunakan media sosial (facebook)				X	
2	Dalam satu hari berapa sering anda membuka media sosial (facebook)		X			
3	Berapa lama waktu yang anda gunakan ketika menggunakan media sosial (facebook)	>5 Jam	3 s.d.5 Jam	1 s.d 3 Jam	<1 Jam	0 jam
4	Apakah anda selalu menggunakan media sosial (facebook) sebagai tempat curhat anda	X				
5	Apakah anda pernah berfikir lebih memilih mengurus media sosial (facebook) anda dari pada kehidupan anda		X			
6	Apakah ketika anda merasa bosan belajar, anda mengakses media sosial (facebook)		X			
7	Fitur menulis status dan komentar sangat menarik		X			
8	Fitur chattingan atau obrolan, berkirim pesan sangat menarik		X			
9	Fitur unggah foto dan unduh video yang sangat menarik		X			
10	Anda menyukai membaca status teman atau idola di media sosial (facebook)		X			
11	Dalam membaca atau mengupdate status di media sosial (facebook) selalu memilih yang baik	X				
12	Apakah ketika menggunakan media sosial (facebook) anda		X			

	selalu mendapat informasi atau pengalaman baru					
13	Dengan menggunakan media sosial (facebook) anda tetap terhubung oleh kerabat dan teman				X	

VARIABEL Y_1 = MINAT BELAJAR

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
1	Apakah anda selalu membuka media sosial (facebook) pada saat anda belajar di luar sekolah			X		
2	Apakah anda selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran di mulai		X			
3	Apakah anda merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran		X			
4	Apakah anda selalu menggunakan waktu luang untuk mengulangi pelajaran	>5 Jam	3 s.d 5 Jam	1 s.d 3 Jam	<1 Jam	0 jam
5	Apakah anda selalu bertanya kepada guru ketika ada yang belum saya pahami.		X			
6	Apakah anda merasa kecewa jika guru mata pelajaran tidak masuk kelas		X			
7	Apakah anda sebelum memulai mata pelajaran selalu menyiapkan buku dan peralatan belajar		X			
8	Apakah anda mencatat jadwal pelajaran untuk keperluan belajar di rumah	X				
9	Apakah anda mengerjakan tugas atau latihan mata pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik.		X			

10	Apakah anda mengerjakan tugas belajar kelompok di luar sekolah dengan teman.				X	
11	Apakah anda menggunakan media sosial (facebook) sebagai tempat mendiskusikan tugas pembelajaran				X	
12	Apakah media sosial (facebook) memberi pengaruh yang besar dalam minat belajar anda				X	
13	Apakah ketika pelajaran menurut anda membosankan media sosial (facebook) dapat memudahkan anda untuk fokus kepada mata pelajaran	X				
14	Apakah anda suka pergi ke perpustakaan untuk menambah sumber pengetahuan.		X			

VARIABEL Y₂ = POLA INTERAKSI SOSIAL

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
1	Apakah anda selalu di hiraukan oleh teman anda karena anda lebih memilih media sosial (facebook) dari pada teman anda	X				
2	Apakah anda telah menjadikan membuka media sosial (facebook) itu adalah hobi anda		X			
3	Apakah anda memiliki banyak waktu untuk bertemu dengan teman-teman atau kelompok	>5 Jam	3 s.d 5 Jam	1 s.d 3 Jam	<1 Jam	0 jam
4	Apakah anda selalu lebih memilih bermain media sosial (facebook) dari pada berkumpul dengan teman dan		X			

	kelompok anda					
5	Apakah anda berusaha menanggapi dengan serius masalah yang diutarakan oleh teman kepadamu	X				
6	Apakah anda mengucapkan terima kasih kepada teman yang membantumu		X			
7	Apakah anda mengemukakan pendapat ketika mengikuti diskusi bersama teman-teman dan kelompok				X	
8	Apakah anda menunjukkan wajah masam jika merasa tidak suka dengan perlakuan teman dan kelompok		X			
9	Apakah anda memberikan saran kepada teman yang membutuhkan saran		X			
10	Apakah anda menanyakan keadaan teman atau tetangga saat berpapasan		X			
11	Apakah anda bersedia menerima hasil kesepakatan dan usulan teman-teman dalam kelompok	X				
12	Saat berkumpul bersama, apakah anda merasa bebas melakukan apa saja tidak peduli teman lainnya		X			
13	Apakah anda akan pergi bersama teman-teman, yang sudah menentukan tujuannya				X	
14	Apakah bermain bersama teman-teman dan kelompok merupakan hal yang menyenangkan bagi anda dan tidak cepat merasa bosan				X	
15	Apakah anda merasa aman saat berkumpul bersama teman-teman dan kelompok				X	

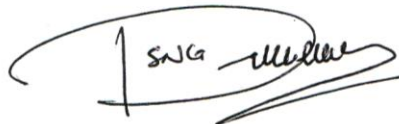
ANGKET PENELITIAN**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP
MINAT BELAJAR DAN POLA INTERAKSI SOSIAL
SISWA SMK MUHAMMADIYAH 14 SIABU
KABUPATEN MANDAILING NATAL****A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Isilah identitas responden terlebih dahulu sebelum melangkah ke pertanyaan (identitas asli).
2. Bacalah dengan teliti pertanyaan dalam angket di bawah ini sebelum menjawab.
3. Jawablah pertanyaan dengan jujur sesuai keadaan diri anda.
4. Cara menjawabnya cukup memberi tanda silang (X) pada salah satu kolom pilihan yang di anggap sesuai
5. Semua pertanyaan wajib di jawab dan hanya diperkenankan memberi satu jawaban.
6. Jawaban ini hanya untuk keperluan penelitian dan tidak ada hubungannya dengan pelajaran juga sekolah.

B. Identitas Responden

1. Nama : DANDI SAPUTRA SINAGA
2. Usia : 18 Tahun
3. Kelas : XI Akuntansi 2

Siabu, 4 Desember 2019
Responden,



DANDI SAPUTRA SINAGA

VARIABEL X = MEDIA SOSIAL (FACEBOOK)

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
1	Apakah anda suka menggunakan media sosial (facebook)			X	X	
2	Dalam satu hari berapa sering anda membuka media sosial (facebook)			X		
3	Berapa lama waktu yang anda gunakan ketika menggunakan media sosial (facebook)	>5 Jam	3 s.d 5 Jam	1 s.d 3 Jam	<1 Jam	0 jam
4	Apakah anda selalu menggunakan media sosial (facebook) sebagai tempat curhat anda		X			
5	Apakah anda pernah berfikir lebih memilih mengurus media sosial (facebook) anda dari pada kehidupan anda				X	
6	Apakah ketika anda merasa bosan belajar, anda mengakses media sosial (facebook)		X			
7	Fitur menulis status dan komentar sangat menarik		X			
8	Fitur chatingan atau obrolan, berkirim pesan sangat menarik			X		
9	Fitur unggah foto dan unduh video yang sangat menarik		X			
10	Anda menyukai membaca status teman atau idola di media sosial (facebook)		X			
11	Dalam membaca atau mengupdate status di media sosial (facebook) selalu memilih yang baik		X			
12	Apakah ketika menggunakan media sosial (facebook) anda				X	

	selalu mendapat informasi atau pengalaman baru					
13	Dengan menggunakan media sosial (facebook) anda tetap terhubung oleh kerabat dan teman			X		

VARIABEL Y₁ = MINAT BELAJAR

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
1	Apakah anda selalu membuka media sosial (facebook) pada saat anda belajar di luar sekolah		X			
2	Apakah anda selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran di mulai				X	
3	Apakah anda merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran				X	
4	Apakah anda selalu menggunakan waktu luang untuk mengulangi pelajaran	>5 Jam	3 s.d 5 Jam	1 s.d 3 Jam	<1 Jam	0 jam
5	Apakah anda selalu bertanya kepada guru ketika ada yang belum saya pahami.			X		
6	Apakah anda merasa kecewa jika guru mata pelajaran tidak masuk kelas		X			
7	Apakah anda sebelum memulai mata pelajaran selalu menyiapkan buku dan peralatan belajar		X			
8	Apakah anda mencatat jadwal pelajaran untuk keperluan belajar di rumah		X			
9	Apakah anda mengerjakan tugas atau latihan mata pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik.				X	

10	Apakah anda mengerjakan tugas belajar kelompok di luar sekolah dengan teman.			X		
11	Apakah anda menggunakan media sosial (facebook) sebagai tempat mendiskusikan tugas pembelajaran			X		
12	Apakah media sosial (facebook) memberi pengaruh yang besar dalam minat belajar anda			X		
13	Apakah ketika pelajaran menurut anda membosankan media sosial (facebook) dapat memudahkan anda untuk fokus kepada mata pelajaran		X			
14	Apakah anda suka pergi ke perpustakaan untuk menambah sumber pengetahuan.				X	

VARIABEL Y₂ = POLA INTERAKSI SOSIAL

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
1	Apakah anda selalu di hiraukan oleh teman anda karena anda lebih memilih media sosial (facebook) dari pada teman anda		X			
2	Apakah anda telah menjadikan membuka media sosial (facebook) itu adalah hobi anda		X			
3	Apakah anda memiliki banyak waktu untuk bertemu dengan teman-teman atau kelompok	>5 Jam	3 s.d 5 Jam	1 s.d 3 Jam	<1 Jam	0 jam
4	Apakah anda selalu lebih memilih bermain media sosial (facebook) dari pada berkumpul dengan teman dan		X			

	kelompok anda					
5	Apakah anda berusaha menanggapi dengan serius masalah yang diutarakan oleh teman kepadamu		X			
6	Apakah anda mengucapkan terima kasih kepada teman yang membantumu				X	
7	Apakah anda mengemukakan pendapat ketika mengikuti diskusi bersama teman-teman dan kelompok			X		
8	Apakah anda menunjukkan wajah masam jika merasa tidak suka dengan perlakuan teman dan kelompok			X		
9	Apakah anda memberikan saran kepada teman yang membutuhkan saran		X			
10	Apakah anda menanyakan keadaan teman atau tetangga saat berpapasan		X			
11	Apakah anda bersedia menerima hasil kesepakatan dan usulan teman-teman dalam kelompok		X			
12	Saat berkumpul bersama, apakah anda merasa bebas melakukan apa saja tidak peduli teman lainnya				X	
13	Apakah anda akan pergi bersama teman-teman, yang sudah menentukan tujuannya			X		
14	Apakah bermain bersama teman-teman dan kelompok merupakan hal yang menyenangkan bagi anda dan tidak cepat merasa bosan			X		
15	Apakah anda merasa aman saat berkumpul bersama teman-teman dan kelompok			X		

FOTO DOKUMENTASI



Keterangan: Foto Lokasi Penelitian SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal.



Keterangan: Foto Pemberian Angket Kepada Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal.



Keterangan: Foto Pemberian Angket Kepada Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal.



Keterangan: Foto Pemberian Angket Kepada Siswa Kelas X Akuntansi 3 SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal.



Keterangan: Foto Pemberian Angket Kepada Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal.



Keterangan: Foto Pemberian Angket Kepada Siswa Kelas XI Akuntansi 2 SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

Tabel r untuk df = 1 - 50

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432

Tabel r untuk df = 51 - 100

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
51	0.2284	0.2706	0.3188	0.3509	0.4393
52	0.2262	0.2681	0.3158	0.3477	0.4354
53	0.2241	0.2656	0.3129	0.3445	0.4317
54	0.2221	0.2632	0.3102	0.3415	0.4280
55	0.2201	0.2609	0.3074	0.3385	0.4244
56	0.2181	0.2586	0.3048	0.3357	0.4210
57	0.2162	0.2564	0.3022	0.3328	0.4176
58	0.2144	0.2542	0.2997	0.3301	0.4143
59	0.2126	0.2521	0.2972	0.3274	0.4110
60	0.2108	0.2500	0.2948	0.3248	0.4079
61	0.2091	0.2480	0.2925	0.3223	0.4048
62	0.2075	0.2461	0.2902	0.3198	0.4018
63	0.2058	0.2441	0.2880	0.3173	0.3988
64	0.2042	0.2423	0.2858	0.3150	0.3959
65	0.2027	0.2404	0.2837	0.3126	0.3931
66	0.2012	0.2387	0.2816	0.3104	0.3903
67	0.1997	0.2369	0.2796	0.3081	0.3876
68	0.1982	0.2352	0.2776	0.3060	0.3850
69	0.1968	0.2335	0.2756	0.3038	0.3823
70	0.1954	0.2319	0.2737	0.3017	0.3798
71	0.1940	0.2303	0.2718	0.2997	0.3773
72	0.1927	0.2287	0.2700	0.2977	0.3748
73	0.1914	0.2272	0.2682	0.2957	0.3724
74	0.1901	0.2257	0.2664	0.2938	0.3701
75	0.1888	0.2242	0.2647	0.2919	0.3678
76	0.1876	0.2227	0.2630	0.2900	0.3655
77	0.1864	0.2213	0.2613	0.2882	0.3633
78	0.1852	0.2199	0.2597	0.2864	0.3611
79	0.1841	0.2185	0.2581	0.2847	0.3589
80	0.1829	0.2172	0.2565	0.2830	0.3568
81	0.1818	0.2159	0.2550	0.2813	0.3547
82	0.1807	0.2146	0.2535	0.2796	0.3527
83	0.1796	0.2133	0.2520	0.2780	0.3507
84	0.1786	0.2120	0.2505	0.2764	0.3487
85	0.1775	0.2108	0.2491	0.2748	0.3468
86	0.1765	0.2096	0.2477	0.2732	0.3449
87	0.1755	0.2084	0.2463	0.2717	0.3430
88	0.1745	0.2072	0.2449	0.2702	0.3412
89	0.1735	0.2061	0.2435	0.2687	0.3393
90	0.1726	0.2050	0.2422	0.2673	0.3375
91	0.1716	0.2039	0.2409	0.2659	0.3358
92	0.1707	0.2028	0.2396	0.2645	0.3341
93	0.1698	0.2017	0.2384	0.2631	0.3323
94	0.1689	0.2006	0.2371	0.2617	0.3307
95	0.1680	0.1996	0.2359	0.2604	0.3290
96	0.1671	0.1986	0.2347	0.2591	0.3274
97	0.1663	0.1975	0.2335	0.2578	0.3258
98	0.1654	0.1966	0.2324	0.2565	0.3242
99	0.1646	0.1956	0.2312	0.2552	0.3226
100	0.1638	0.1946	0.2301	0.2540	0.3211

BIODATA PENELITI



Nama : **Deddy Parwis Jailani Nasution**
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat dan : Hutapuli, 11 September 1987
Tanggal Lahir
Agama : Islam
Alamat : Jl. Medan-Padang Desa Hutapuli
Kecamatan Siabu Kabupaten
Mandailing Natal
No. Handphone : 082366867245
Email : nasutiondjailani@gmail.com

Pendidikan

1994-2000 : SD Negeri No. 142547 Hutapuli
2000-2003 : SMP Negeri 2 Siabu
2003-2006 : SMK Negeri 1 Panyabungan
2006-2011 : Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan
(UMTS) Padangsidempuan, Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan, Pogram Studi Pendidikan
Ekonomi.
2018-2020 : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
(UMSU) Medan, Program Pascasarjana, Program
Studi Magister Ilmu Komunikasi.

Pengalaman Organisasi :

- 2014-2020 : Sekretaris Lembaga Swadaya Masyarakat Tim Operasional Penyelamatan Asset Negara Republik Indonesia (LSM TOPAN-RI) DPD Kabupaten Mandailing Natal
- 2015-2018 : Wakil Sekretaris Ikatan Jurnalis Siabu dan Bukit Malintang (IKJSBM) Kabupaten Mandailing Natal
- 2015-2020 : Anggota Badan Permusyawaratan Desa (BPD) Desa Hutapuli Kabupaten Mandailing Natal

Pengalaman Kerja :

- 2006-2012 : Guru Honor SD Negeri 002 Sihepeng Kabupaten Mandailing Natal
- 2012-2020 : Guru Honor SD Negeri 014 Simangambat Kabupaten Mandailing Natal
- 2015-2018 : Guru Honor SMP Muhammadiyah 30 Siabu Kabupaten Mandailing Natal
- 2011-2014 : Wartawan Media Sinar Harian Biro Kabupaten Mandailing Natal
- 2014-2017 : Wartawan Media Tera Konsumen Nusantara Biro Kabupaten Mandailing Natal
- 2017-2020 : Koresponden Media Sumut Pos Wilayah Kabupaten Mandailing Natal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Denai No. 217 Medan 20226 Telp. 061 - 88811104 Fax. 061 - 88811111
Website: www.umsu.ac.id - www.pascasarjana.umsu.ac.id
E-mail: pps@umsu.ac.id

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

SURAT PERSETUJUAN

Nomor : 731 /II.3-AU/UMSU-PPs/F/2019

Tentang :

**PENETAPAN JUDUL TESIS DAN PENGHUNJUKAN PEMBIMBING
BAGI MAHASISWA PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

Bismillahirrahmanirrahim

Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, sesuai dengan persetujuan judul dan pembimbing tesis mahasiswa Program Studi Magister Ilmu Komunikasi UMSU tanggal 1 September 2019 dengan ini memutuskan untuk menetapkan Judul Tesis dan Pembimbing :

Nama mahasiswa : **DEDDY PARWIS JAILANI NASUTION**
NPM : 1720040035
Prog. Studi : Magister Ilmu Komunikasi
Judul Tesis : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL
TERHADAP MINAT BELAJAR DAN POLA
INTERAKSI SOSIAL SISWA SMK
MUHAMMADIYAH 14 SIABU, KAB.
MANDAILING NATAL.**
Pembimbing I : Dr. YAN HENDRA, M.Si.
Pembimbing II : Dr. RIBUT PRIADI, S.SOS., M.I.KOM

Surat Persetujuan Penetapan Judul Tesis dan Pembimbing ini berlaku s.d. tanggal **1 September 2020**. Surat Persetujuan ini dianggap batal apabila sampai batas waktu yang ditetapkan, yang bersangkutan belum menyelesaikan Tesis.

Demikian Surat Persetujuan ini diterbitkan dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan dan dipatuhi. Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Medan
Pada Tanggal, 3 Muharram 1441 H
2 September 2019 M

Direktur

Dr. SYAIFUL BAHRI, M.A.P.

Tembusan:

1. Ketua Prodi MIKOM UMSU;
2. Dosen Pembimbing I dan II;
3. Peringgal



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH MANDAILING NATAL
DINAS PENDIDIKAN PROVINSI SUMATERA UTARA
SMK MUHAMMADIYAH 14 SIABU

AKREDITASI B

IZIN OPERASIONAL : 421-5 / 795 / P / 2004, 11 MARET 2004

Alamat : Jl Sutan Kumalasian No.368 Siabu Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal Kode Pos 22976

Nomor : 064 / III.4 / AU / F / 2020

Lamp : -

Hal : Izin Riset

Kepada Yth :
Bapak Direktur Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)

Di
Medan

Assalamu alaikum Wr.Wb

Menindaklanjuti surat Bapak Nomor : 1039 / II.3-AU/UMSU-PPs/F/2019 tanggal 30 November 2019 tentang Permohonan izin mengadakan Izin Riset untuk penulisan Tesis, maka dengan ini Kepala SMK Muhammadiyah 14 Siabu menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama	: DEDDY PARWIS JAILANI NASUTION
Nomor Pokok Mahasiswa	: 1720040035
Program Studi	: Magister Ilmu Komunikasi
Tahun Akademik	: 2017-2018

Memberi izin mengadakan Izin Riset untuk Penulisan Tesis di SMK Muhammadiyah 14 Siabu mulai 03 Desember 2019 sampai selesai dengan Judul :

" PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP MINAT BELAJAR DAN POLA INTERAKSI SOSIAL SISWA SMK Muhammadiyah 14 Siabu KABUPATEN MANDAILING NATAL "

Demikian surat pernyataan izin Riset ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalam.

Siabu, 17 Februari 2020
Kepala Sekolah

ALI BASRAH S.Pd




UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Denai No. 217 Medan 20226 Telp. 061 - 88811104 Fax. 061 - 88811111
Website: www.umsu.ac.id - www.pascasarjana.umsu.ac.id
E-mail: pps@umsu.ac.id

LEMBAR BIMBINGAN TESIS

Nama Mahasiswa : DEDDY PARKIS JAILANI NASUTION
NPM : 1720040035
Program Studi : MAGISTER ILMU KOMUNIKASI
Konsentrasi : ILMU KOMUNIKASI
Judul Tesis : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP MINAT BELAJAR DAN POLA INTERAKSI SOSIAL SISWA SMK MUHAMMADIYAH 14 SIABU KABUPATEN MANDAILING
Tgl. Seminar Proposal : NATAL

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
1	14/02/2020	Bimbingan/Konsultasi BAB IV IV	
2	17/02/2020	Perbaikan Tabelasi Jawaban Responden.	
3	19/02/2020	Revisi Bab IV	
4	21/02/2020	Penambahan Teori	
5	24/02/2020	Kesimpulan dan Saran Harus Sesuai Hasil	
6	26/02/2020	Acc Untuk Seminar Hasil	

Medan, 26 Februari 2020

Pembimbing I,

Dr. YAN HENDRA, M.Si

Pembimbing II,

Dr. RIBUT PRIADI, S.Sos, M.I. Kom

Diketahui Oleh :
Ketua/Sekretaris,

HJ. RAHMANITA GINTING, M.Sc. Ph.D.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Denai No. 217 Medan 20226 Telp. 061 - 88811104 Fax. 061 - 88811111
Website: www.umsu.ac.id - www.pascasarjana.umsu.ac.id
E-mail: pps@umsu.ac.id

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

LEMBAR BIMBINGAN TESIS

Nama Mahasiswa : DEDDY PARWIS JAILANI NASUTION
NPM : 1720040035
Program Studi : MAGISTER ILMU KOMUNIKASI
Konsentrasi : ILMU KOMUNIKASI
Judul Tesis : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP MINAT BELAJAR DAN POLA INTERAKSI SOSIAL SISWA SMK MUHAMMADIYAH 14 SIABU KABUPATEN MANDAILING
Tgl. Seminar Proposal : 1

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
1	17/02/2020	Perbaiki daftar Tabel	
2	19/02/2020	Perbaiki Pengisian tabel.	
3	22/02/2020	Perbaiki Tentang Kesimpulan dan Saran.	
4	25/02/2020	Perbaiki Pengetikan Kataimat	
5	26/02/2020	Perbaiki Abstrak.	
6	24/02/2020	Acc untuk Seminar Hasil	

Medan, 26 Februari 2020

Pembimbing I,

Dr. YAN HENDRA, M. Si

Pembimbing II,

Dr. RIBUT PRIADI, S.Sos. M.I.Kom

Diketahui Oleh :

Ketua/Sekretaris,

Hj. RAHMANITA GINTING, M.Sc.Ph.D.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Denai No. 217 Medan 20226 Telp. 061 - 88811104 Fax. 061 - 88811111
Website: www.umsu.ac.id - www.pascasarjana.umsu.ac.id
E-mail: pps@umsu.ac.id

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

BERITA ACARA UJIAN TESIS

Pada hari ini, Sabtu, tgl.7 Maret 2020 telah dilaksanakan Ujian Tesis bagi mahasiswa Magister Ilmu Komunikasi Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, sbb:

Nama Mahasiswa : DEDDY PARWIS JAILANI NASUTION
NPM : 1720040035
Program Studi : Magister Ilmu Komunikasi
Judul Tesis : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP MINAT BELAJAR DAN POLA INTERAKSI SOSIAL SISWA SMK MUHAMMADIYAH 14 SIABU KABUPATEN MANDAILING NATAL

dengan catatan wajib memperbaiki:

Pembimbing I : *Perbaiki referensi dan tanda baca yang masih keliru.*

Pembimbing II : *Perbaiki kesimpulan dan saran yang sesuai hasil penelitian.*

Penguji I : *Perhatikan Hasil Penelitian*

Penguji II : *Perbaiki Tabulasi Jawaban Responden*

Penguji III : *- Penambahan grafik.
- Data sosial media yg berkaitan dengan minat belajar.*

Berita acara ini **ditandatangani** setelah tesis diperbaiki sesuai petunjuk/arahan dari Pembimbing dan Penguji/ pembahas.

Medan,

- 1 Dr. YAN HENDRA, M.Si.
Pembimbing I
- 2 Dr. RIBUT PRIADI, S.Sos., M.I.Kom.
Pembimbing II
- 3 Hj. RAHMANTA GINTING, M.Sc., Ph.D
Penguji I
- 4 Dr. RUDIANTO, S.Sos., M.Si.
Penguji II
- 5 Dr. LEYLIA KHAIRANI, M.Si
Penguji III