

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 NGRAHO**

Disusun Oleh :

**GALUH NOFRIKA KRISATTANDI**

NIM : 15210016



**PROGAM PENDIDIKAN EKONOM FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU**

**PENDIDIKAN**

**IKIP PGRI BOJONEGORO**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal  
23 Agustus 2019


KETUA : Taufiq Hidayat ,S.Pd.,M.Pd  
NIDN. 0727128902

()


SEKRETARIS : Ayis Crusma Fradani,S.Pd.,M.Pd  
NIDN. 0729048802

()

ANGGOTA : 1. Dr.Ifa Khoirina Ningrum.MM  
NIDN. 0709097805

()

2. M.Zainudin ,M.Pd  
NIDN. 0719018701

()

3. Novi Mavasari,M.Pd  
NIDN. 0708118601

()

Mengetahui,  
Rektor



Drs.Sujiran, M.Pd  
NIDN. 0002106302

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A.Latar Belakang Masalah**

Globalisasi adalah proses integrasi internasional yang terjadi karena pertukaran penambahan pandangan dunia, produk, pemikiran, dan aspek-aspek kebudayaan . Globalisasi diartikan sebagai proses yang menghasilkan dunia tunggal.Dengan berkembangnya bidang komunikasi dan transportasi, dunia mengalami era globalisasi. Era dimana informasi seluruh dunia terbuka untuk semua orang. Perlu diketahui dalam derasnya arus Globalisasi saat ini, terdapat dampak positif dan negatif, dengan kata lain globalisasi menimbulkan bahaya dan harapan. Dampak globalisasi yang nampak adalah teknologi yang semakin canggih, segala sesuatu yang dibutuhkan dengan mudah didapat. Contoh saja handphone yang dengan mudahnya didapat dengan kualitas terjamin dan harga terjangkau, Bahkan setiap hari selalu ada perubahan dan versi-versi terbaru.

Teknologi dan Informasi di Indonesia semakin berkembang seiring berjalannya waktu. Penggunaan media internet pun semakin berkembang dan meningkat. Pertumbuhan tersebut di dukung oleh berkembangnya penggunaan perangkat mobile khususnya smartphone. Perkembangan teknologi tersebut tidak hanya berkembang di kota-kota besar saja namun juga sudah merambah ke kota kecil bahkan ke pedesaan. Internet tidak hanya digunakan sebagai media berinteraksi dan komunikasi namun juga sebagai media promosi untuk menawarkan sebuah produk dan menampilkan tren masa kini yang sedang berkembang. Salah satu bagian dari internet adalah media sosial. Media sosial adalah sebuah media daring atau 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. Media sosial merupakan situs dimana seseorang dapat membuat web page pribadi dan terhubung dengan setiap orang yang tergabung dalam media sosial yang sama untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka media sosial menggunakan internet. Menurut Chris Garrett Media sosial adalah alat, jasa, dan komunikasi yang memfasilitasi hubungan antara orang dengan satu sama lain dan memiliki kepentingan atau kepentingan yang sama.

Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas. Sangat mudah dan tidak membutuhkan waktu yang lama bagi seseorang dalam membuat akun di media sosial. Pesatnya perkembangan media sosial juga dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media sosial.

Para pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan jaringan internet tanpa biaya yang besar dan dapat dilakukan sendiri dengan mudah. Media sosial memang menawarkan banyak kemudahan yang membuat para penggunanya betah berlama-lama berselancar di dunia maya. Para pengguna media sosial pun dapat dengan bebas berkomentar serta menyalurkan pendapatnya tanpa rasa khawatir, tidak ada batasan ruang dan waktu, mereka dapat berkomunikasi kapanpun dan dimanapun mereka berada. Pengguna media sosial yang paling dominan atau banyak adalah oleh kalangan remaja. Media sosial terbesar yang paling sering digunakan oleh kalangan remaja antara lain; Facebook, Twitter, Path, Youtube, Instagram, Kaskus, LINE, Whatsapp, Blackberry Messenger. Masing-masing media

sosial tersebut mempunyai keunggulan khusus dalam menarik banyak pengguna media sosial yang mereka miliki.

Remaja pada hakikatnya sedang berjuang untuk menemukan dirinya sendiri, jika dihadapkan pada keadaan luar atau lingkungan yang kurang serasi penuh kontradiksi dan labil, maka akan mudahlah mereka jatuh kepada kesengsaraan batin, hidup penuh kecemasan, ketidakpastian dan kebimbangan. Hal seperti ini telah menyebabkan remaja-remaja Indonesia jatuh pada kelainan-kelainan kelakuan yang membawa bahaya terhadap dirinya sendiri baik sekarang, maupun di kemudian hari . Remaja adalah kondisi dimana kejiwaan manusia akan mengalami banyak gejala dari dunia luar yang dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap dirinya, dengan pada dasarnya remaja sudah memiliki sifat mudah terpengaruh, suka meniru dan ingin dianggap super dan paling hebat, semakin membuat langkah yang dilakukan tanpa memikirkan resiko dan bahkan menjurus pada suatu perbuatan yang melanggar norma agama.

Perilaku remaja saat ini cenderung mendekati perilaku yang negatif tidak memungkiri karena semakin berkembangnya era globalisasi gaya hidup dan perilaku remaja saat ini, di dalam sebuah pergaulan remaja sudah tercampur dengan gaya pergaulan dari luar, alhasil banyak kebudayaan kita tidak menjadi tradisi di kalangan remaja. kebudayaan yang berasal dari luar negeri sering kali tidak mendapatkan filterisasi terlebih dahulu. Akibatnya banyak kebudayaan Indonesia yang luntur dan terlupakan oleh anak muda penerus bangsa. Para remaja lebih memilih kebudayaan asing tanpa memilah dan memilih yang baik atau buruk. Contohnya saja, kehidupan bebas remaja yang membuat was-was para orang tua, berpacaran dengan mesra di depan umum dan lain-lain, menurut remaja jaman sekarang di anggap menjadi kebiasaan, namun kebiasaan itu telah di campur tangankan dengan pergaulan di negara lain yang pergaulan di luar menganut pergaulan bebas.

Perilaku remaja biasanya memposting tentang kegiatan pribadinya, curhatannya, serta foto-foto bersama teman-temannya. Mereka beranggapan semakin aktif seorang remaja di media sosial dalam hal ini maka mereka semakin dianggap keren dan gaul. Namun bagi kalangan remaja yang tidak mempunyai media sosial biasanya dianggap kuno, ketinggalan jaman, dan kurang bergaul. Selain itu dampak negatif yang ditimbulkan media sosial adalah membuat remaja atau siswa lebih mementingkan dirinya ataupun susah bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, dapat membuat remaja menonton konten pornografi, melupakan kewajibannya sebagai seorang siswa dan yang sedang gencar saat ini adalah penyebaran berita hoax atau bohong, jika seorang siswa atau remaja tidak bisa berfikir dengan jernih maka dapat membuatnya percaya atau bahkan juga menyebar luaskan berita palsu tersebut.

Mempererat silaturahmi: Dalam hal bersilaturahmi, penggunaan media sosial ini sangat cocok untuk dapat berinteraksi dengan orang yang berjauhan tempat tinggalnya. Menambah wawasan dan pengetahuan: Akhir-akhir ini banyak akun sosial media yang selalu membagi wawasan dan pengetahuan, hal ini sangat menarik karena kita dapat menambah wawasan dan pengetahuan secara praktis. Menyediakan informasi yang tepat dan akurat: Informasi dapat kita peroleh dari sosial media, baik itu informasi perguruan tinggi, lowongan kerja, ataupun beasiswa. Menyediakan ruang untuk berpesanan positif: Penggunaan sosial media saat ini sudah banyak digunakan oleh para tokoh agama, ulama, ataupun motivator. Mengakrabkan hubungan pertemanan: Media sosial akan mengakrabkan suatu pertemanan, kala seseorang malu bertanya di dunia nyata.

Adapun kalangan orangtua saat ini diasosiasikan sebagai *digital immigrant* atau penduduk pendatang yang masih berusaha beradaptasi di dunia digital sebagai salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang baru, orangtua sebagai *digital immigrant* dituntut untuk melakukan adaptasi secara instan terhadap teknologi yang marak digunakan oleh anak remajanya. Kurangnya pengetahuan orangtua terhadap situs jejaring sosial karena perbedaan

persepsi yang ada diantara orangtua dan remaja. Persepsi merupakan pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimulus indrawi. (Rakhmat, 2005:51). Sebagai orangtua yang tergolong ke dalam *digital immigrant*, mereka mempersepsikan bahwa hadirnya media sosial saat ini tidak ditujukan oleh orangtua yang tidak banyak berinteraksi dengan kemajuan teknologi seperti anak remaja mereka. Persepsi orangtua dalam memahami media sosial yaitu bahwa teknologi seperti media sosial pantasnya digunakan bagi anak muda. Seperti orangtua yang merasakan bahwa ketidaktahuannya akan apa itu media sosial selain karena merasa gagap teknologi juga rasa malu jika dipandang sebagai orangtua yang terlalu gaul dan akrab dengan media baru. Anggapan dari lingkungan yang juga tidak memahami media sosial menjadi pemicu kurangnya pengetahuan mengenai teknologi ini. Orang tua yang tidak gagap teknologi tentunya dapat memberikan pengarahan kepada anak tentang manfaat dan tujuan penggunaan media sosial yang positif. Selain itu pemahaman tentang teknologi akan mempermudah orangtua dalam memberikan pengertian kepada remaja mengenai esensi menggunakan teknologi baru dengan bijaksana. Bukan hanya itu, orangtua yang dekat dengan perkembangan anak, dan memahami perkembangan jaman akan mudah mengawasi dan memberikan arahan positif bagi pergaulan anak-anaknya di dunia nyata maupun dunia maya. (Penulis adalah Aktivis IPPNU, mahasiswi Ilmu Komunikasi UIN Sunan Gunung Djati Bandung) . Dan dari sini dapat dilihat perlu adanya pengawasan orang tua SISWA KELAS X SMA N 1 NGRAHO agar tidak salah jalur dalam menggunakan media sosial dan anak diharapkan mampu membawa perubahan yang baik terhadap akhlak remaja dibawah pengaruh media sosial tersebut.

## **B. Rumusan Masalah**

Bertitik tolak dari latar belakang diatas, maka dapat diambil permasalahan dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana pengaruh Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA NEGERI 1 NGRAHO ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Maksud dari tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA NEGERI 1 Ngraho .

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bisa menjadikan pengaruh Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA NEGERI 1 NGRAHO kerah hal yang lebih positif dan dirapkan tidak terjerumus dalam hal-hal yang negatif .

### **1. Manfaat Praktis**

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pihak sekolah dalam rangka mengantisipasi dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa Kelas X SMA Negeri 1 Ngraho.
- b. Melatih Siswa untuk menggunakan Media Sosial ke dalam bentuk yang lebih positif dan melatih siswa agar tidak meninggalkan kewajiban sebagai seorang pelajar.

### **2. Manfaat Teoritis**

Selain Manfaat Teoritis yang telah dikemukakan diatas , penelitian ini juga memiliki manfaat teoritis yaitu untuk memberikan landasan bagi para peneliti lain yang sejenis dalam Mengantisipasi Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Prestasi Belajar Siswa.



## **E . Definisi Operasional**

### **a. Lingkungan Sekolah**

Lingkungan sekolah adalah kesatuan ruang dalam lembaga pendidikan formal yang memberikan pengaruh pembentukan sikap dan pengembangan potensi siswa.

### **b. Media Sosial**

Media sosial merupakan situs dimana seseorang dapat membuat web page pribadi dan terhubung dengan setiap orang yang tergabung dalam media sosial yang sama untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast , maka media sosial menggunakan internet.

### **c. Prestasi belajar**

Prestasi Belajar merupakan hasil usaha belajar yang berupa nilai-nilai sebagai ukuran kecakapan dari usaha belajar yang telah dicapai seorang Siswa, prestasi belajar ditunjukkan dengan jumlah nilai raport atau test nilai sumatif.

### **d. Pengaruh Media Sosial**

Media sosial merupakan situs web yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seorang siswa . Selain itu Media Sosial dapat memberikan dampak positif dan negative terhadap pola perkembangan siswa

## BAB II

### A. TINJAUAN PUSTAKA

#### 1. Tinjauan pustaka tentang media sosial

##### A. Sejarah media sosial

Apabila kita menyimak sejarah internet dan media sosial di atas, tampak sekali temuan-temuan di dunia internet terkait langsung dengan perkembangan media sosial. Berikut ini benang merah yang bisa ditarik dari momen-momen bersejarah tersebut. Pada tanggal 29 Oktober 1969, komputer SDS Sigma 7 milik University of California Los Angeles (UCLA) Amerika Serikat (AS) sukses mengirim pesan ke komputer SRI di Universitas Stanford yang jauhnya 560 km. Pesan yang bersejarah itu dikirim oleh peneliti UCLA Bill Duvall kepada rekannya di Stanford, Charley Kline sekitar pukul 22.30 waktu setempat. Pesan berupa teks itu dikirim via jaringan packet switching Advanced Research Project Agency NET(ARPANET), yang dalam perkembangannya menjadi cikal bakal dari tulang punggung jaringan internet modern bersama TCP/IP. Dari sukses pengiriman kata "Login" itu, internet yang awalnya menghubungkan beberapa kampus di AS, kelak berubah menjadi jaringan global. Dalam kurun 45 tahun internet berevolusi sehingga menghubungkan jutaan komputer dengan beragam jenis konten, mulai dari data, musik, gambar, hingga file video beresolusi tinggi dengan kecepatan tinggi pula. Asosiasi profesional teknologi dari Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE) dalam sebuah plakat menyatakan UCLA sebagai tempat lahir internet. Pada tahun 1969 tercatat pula lahirnya CompuServe yang merupakan *internet service provider* komersil pertama untuk publik di Amerika Serikat. Teknologi yang digunakan dikenal dengan sebutan *dial-up* dan terus banyak digunakan sampai pertengahan tahun 1990-an. Embrio media sosial sendiri bermula

pada era 70-an, tepatnya tahun 1978, saat sistem papan buletin atau bulletin board system (BBS) ditemukan oleh Ward Christensen dan Randy Suess yang merupakan pecinta dunia komputer. Sistem papan ini memungkinkan pengguna (user) untuk bisa berhubungan dengan orang lain memakai surat elektronik atau pun mengunggah dan mengunduh melalui perangkat lunak yang tersedia saat itu. Ini merupakan awal sebuah komunitas virtual dalam lingkup terbatas. Kala itu konektivitas internet berlangsung menggunakan saluran telepon yang terhubung dengan modem. Layanan online Prodigy diperkenalkan pada tahun 1984 dan tumbuh menjadi penyedia layanan online terbesar kedua pada era tahun 1990-an. Pelanggannya saat itu mencapai 465.000, sedangkan CompuServe 600.000 pelanggan. Pada tahun 1994 Prodigy menjual koneksi dial-up ke World Wide Web dan layanan hosting web, serta kini menjadi bagian dari AT&T. Pada tahun 1993 lahir World Wide Web di internet dengan browser grafis pertama mosaic, dan halaman web seperti dikenal saat ini oleh National Center for Supercomputing Applications (NCSA) yang ada di University Illinois Urbana Champaign. Terobosan dalam teknologi komunikasi dan informasi ini ikut mengubah wajah dunia melalui kemampuan untuk menyuarakan opini dan mengakses beragam informasi yang ada. 8 Perubahan mendasar terjadi pada tahun 1995 ketika situs GeoCities muncul. GeoCities melayani web hosting, kegunaannya untuk melayani penyewaan penyimpanan data-data website agar website tersebut dapat diakses dari mana pun. Bisa dikatakan, GeoCities adalah tonggak awal lahirnya website-website lain. Pada tahun 1995 muncul situs Classmates.com yang merupakan situs jejaring sosial terbatas pada lingkungan orang-orang tertentu saja. Dua tahun kemudian situs Sixdegree.com lahir. Situs ini dinilai sebagai kelahiran dari sistem jejaring sosial pertama, karena lebih menawarkan sebuah situs jejaring sosial ketimbang Classmates.com. Situs ini memiliki aplikasi untuk membuat profil,

menambah teman, dan mengirim pesan. Pada tahun 1998 Google muncul sebagai mesin pencari utama di internet dan memunculkan tampilan indeks. Laju perkembangan jejaring sosial begitu cepat. Tahun 1999 muncul situs yang dapat digunakan untuk membuat blog pribadi, yaitu Blogger. Situs ini memberi peluang kepada penggunanya untuk dapat membuat halaman situs sendiri. Dengan demikian pengguna Blogger bisa memuat halaman blognya dengan berbagai informasi, seperti hal atau pengalaman bersifat pribadi dan ide, kritik serta pendapatnya mengenai suatu topik persoalan yang sedang hangat. Blogger inilah yang di kemudian hari disebut-sebut sebagai tonggak penting perkembangan media sosial. Pada tahun 2000 tercatat lahir sejumlah situs sosial dengan corak tersendiri seperti Lunarstorm, Live Journal, Cyword yang fungsinya sekadar memperluas informasi secara searah. Domain dot com menjadi populer, di mana saat itu 70 juta komputer terhubung ke internet. Kepentingan para pebisnis pun muncul di situs jejaring dengan munculnya Ryze.com pada tahun 2001. Situs ini bertujuan untuk memperluas dan memperbesar jejaring bisnis. Beragam kepentingan yang lebih spesifik makin bermunculan dalam situs. Kemudian pada tahun 2001 Wikipedia, sebuah ensiklopedia online dan wiki terbesar di dunia muncul. Berikutnya pada 2002, muncul Friendster sebagai situs anak muda pertama yang semula disediakan untuk tempat pencarian jodoh. Konektivitas dalam jaringan maya menjadi awal untuk kemudian dapat disusul dengan pertemuan langsung. Oleh karena itu, situs ini lebih diminati anak muda untuk saling berkenalan. Friendster mengalami booming dan kehadirannya begitu fenomenal. Bak jamur yang tumbuh di musim hujan, dalam waktu singkat bermunculan situs sosial interaktif lain menyusul Friendster. Seakan Friendster tidak dibiarkan eksis sendirian dalam jangka waktu lama, karena sejak 2003 terus bermunculan berbagai media sosial dengan seabrek keunggulan, keunikan, karakteristik dan segmentasi yang beragam. LinkedIn

yang lahir tahun 2003, muncul semata-mata tidak hanya untuk bersosialisasi saja. Situs ini juga bermanfaat untuk bertukar informasi mengenai pekerjaan atau mencari pekerjaan, sehingga fungsi media sosial makin berkembang. Tahun 2003 lahir pula MySpace. Kemudahan dalam penggunaan ditawarkan oleh MySpace, sehingga situs jejaring sosial ini bisa dikatakan begitu mudah digunakan atau user friendly. Hingga akhir tahun 2005, Friendster dan MySpace merupakan situs jejaring sosial yang paling diminati. Kemunculan sejumlah situs jejaring sosial itu pada intinya bermula dari adanya inisiatif untuk menghubungkan orang-orang dari berbagai latar belakang yang ada di seluruh belahan bumi. Dalam perkembangan lebih lanjut, media sosial kini menjadi sarana atau aktivitas yang masuk kategori digital marketing, karena 10 banyak dijejali kemasan dan muatan pemasaran. Salah satu unsur mendasar yang ada pada situs-situs media sosial tersebut adalah fungsi dan layanan jejaring sosial. Layanan jejaring sosial memberikan jasa konektivitas melalui situs, platform dan sarana yang berfungsi memfasilitasi pembentukan jaringan atau hubungan sosial di antara beragam orang yang mempunyai ketertarikan, minat (interest), kegiatan, latar belakang, maksud, kepentingan, tujuan, atau korelasi dunia nyata yang sama. Sebuah layanan jejaring sosial biasanya terdiri atas representasi setiap penggunanya dalam wujud profil, aktivitas, relasi sosial, dan sejumlah layanan tambahan. Layanan itu biasanya berbasis web dan penggunaannya berinteraksi melalui internet, seperti pesan instan, surat elektronik dan mengunduh foto, gambar atau video. Berbagai situs jejaring sosial memudahkan pengguna untuk berbagi ide, saran, pandangan, aktivitas, informasi, acara, ajakan dan ketertarikan di dalam jaringan individu masing-masing orang. Selain layanan jejaring sosial bersifat terpusat pada individu, sosok atau tokoh, berkembang pula layanan komunitas yang sifatnya lebih terpusat pada grup atau kelompok bersama. Pada tahun 2004 Facebook lahir. Situs jejaring sosial ini sampai

kini masuk dalam jajaran lima besar yang paling dikenal karena memiliki banyak anggota. Memasuki tahun 2006, penggunaan Friendster dan MySpace mulai tergeser dengan adanya Facebook. Situs ini dengan corak tampilan yang lebih modern memungkinkan orang untuk berkenalan dan mengakses informasi seluas-luasnya. Tahun 2006 Twitter lahir. Kemunculan Twitter menambah jumlah situs sosial bagi kaum muda. Pengguna Twitter hanya bisa meng-update status yang bernama tweet atau kicauan, dan dibatasi hanya 140 karakter saja. Twitter 11 menggunakan sistem mengikuti-tidak mengikuti (follow unfollow), di mana seseorang dapat melihat status terbaru dari orang yang diikuti (follow). Pada 2007 Wisser lahir. Situs jejaring sosial ini meluncur bertepatan dengan peringatan Hari Bumi (22 April) 2007, dengan tujuan menjadi sebuah direktori online organisasi lingkungan seluruh dunia termasuk gerakan pro lingkungan hidup yang dilakukan individu, organisasi dan kelompok. Tidak mau ketinggalan oleh situs jejaring sosial yang lebih dulu eksis, Google pada tahun 2011 mengeluarkan Google+. Situs jejaring sosial ini di awal peluncurannya hanya terbatas pada orang yang telah diinvite oleh Google. Akan tetapi tidak lama kemudian, Google+ diluncurkan secara umum. Tahun 2012 muncul Ketiker. Situs untuk semua usia ini menambah daftar panjang situs-situs jejaring sosial. Situs web ini lebih menawarkan jejaring sosial berupa mikro blog yang memberi peluang bagi penggunaanya untuk mengirim dan membaca pesan secara leluasa. Belakangan, kemunculan Line, WhastApp ,Instagram ,Bigo Live dan yang lainnya terus menambah panjang daftar situs-situs jejaring sosial yang sudah ada. Hal itu ditopang oleh kemajuan perangkat gadget, teknologi informasi dan kecepatan jaringan internet yang makin pesat.

(Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, 2014)

## **B . Ciri Ciri Media Sosial**

Media Sosial memiliki cirri – cirri Sebagai berikut :

1. Pesan yang disampaikan tidak hanya untuk satu orang saja namun bisa keberbagai banyak orang .
2. Pesan yang disampaikan berbagai macam jenis dan tergolong bebas dan tidak Memakai syarat.Akan tetapi kini sudah ada UU ITE yang mengatur dunia internet agar tidak melakukan tindakan semena-mena dalam membuat berita
3. Pesan yang disampaikan terbilang cepat dan hanya menunggu waktu dari pengguna untuk melakukan interaksi .

## **C . Tinjauan Pustaka Tentang Prestasi Belajar**

### **a. Defenisi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar terdiri atas 2 kata yaitu prestasi dan belajar . Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi berarti : belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut tampak dalam peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapann, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan lainnya. Prestasi belajar menurut Kamus besar bahasa Indonesia adalah : penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru sedangkan menurut Sumadi Suryabrata (2006:297), prestasi dapat pula didefinisikan sebagai nilai yang merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru mengenai kemajuan/prestasi belajar siswa selama masa tertentu. Sugihartono (2007:130) mengatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil

pengukuran yang berwujud angka maupun pernyataan yang mencerminkan penguasaan materi pelajaran untuk siswa. Sedangkan Sumadi Suryabrata (2006: 6) mendefinisikan prestasi belajar merupakan hasil evaluasi pendidikan yang dicapai oleh siswa setelah menjalani proses pendidikan secara formal dalam jangka waktu tertentu dan hasil belajar tersebut berupa angka-angka. Selain definisi diatas, juga ada beberapa ahli yang mendefinisikan prestasi belajar antara lain : 20 d. Sikap, yaitu dalam bentuk apresiasi, minat, pertimbangan dan selera.

#### **D . Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Secara umum prestasi belajar siswa sangat beragam, hal ini tentu saja mempunyai faktor – faktor penyebabnya. Menurut Muhibbin Syah (2008: 132) dalam bukunya “psikologi pendidikan” menjelaskan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh 3 faktor, yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Berikut penjelasan tentang faktor – faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Muhibbin Syah (2008: 132-139), antara lain: 1) Faktor internal Faktor internal merupakan faktor atau penyebab yang berasal dari dalam diri setiap individu tersebut, seperti aspek fisiologis dan aspek psikologis. Aspek fisiologis Aspek fisiologis ini meliputi kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menunjukkan kebugaran organ – organ tubuh dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi tubuh yang lemah akan berdampak secara langsung pada kualitas penyerapan materi pelajaran, untuk itu perlu asupan gizi yang dari makanan dan minuman agar kondisi tetap terjaga. Selain itu juga perlu memperhatikan waktu istirahat yang teratur dan cukup tetapi harus disertai olahraga ringan secara berkesinambungan. Hal ini penting karena perubahan pola hidup akan menimbulkan reaksi tonus yang negatif dan merugikan semangat mental.



Aspek psikologis Banyak faktor yang masuk dalam aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas pembelajaran, berikut faktor – faktor dari aspek psikologis seperti intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi. Tingkat intelegensi atau kecerdasan (*IQ*) tak dapat diragukan lagi sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar. Semakin tinggi kemampuan inteligensi siswa maka semakin besar peluang meraih sukses, akan tetapi sebaliknya semakin rendah kemampuan intelegensi siswa maka semakin kecil peluang meraih sukses. Sikap merupakan gejala internal yang cenderung merespon atau mereaksi dengan cara yang relatif tetap terhadap orang, barang dan sebagainya, baik secara positif ataupun secara negatif. Sikap (*attitude*) siswa yang merespon dengan positif merupakan awal yang baik bagi proses pembelajaran yang akan berlangsung sedangkan sikap negatif terhadap guru ataupun pelajaran apalagi disertai dengan sikap benci maka akan berdampak pada pencapaian hasil belajar atau prestasi belajar yang kurang maksimal. Setiap individu mempunyai bakat dan setiap individu yang memiliki bakat akan berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing – masing. Bakat akan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya pencapaian prestasi belajar pada bidang – bidang tertentu. Minat (*interest*) dapat diartikan kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, sebagai contoh siswa yang mempunyai minat dalam bidang matematika akan lebih fokus dan intensif kedalam bidang tersebut sehingga memungkinkan mencapai hasil yang memuaskan. Motivasi merupakan keadaan internal organisme yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu atau pemasok daya untuk bertindak laku secara terarah. Motivasi bisa berasal dari dalam diri setiap individu dan datang dari luar individu tersebut.

Faktor eksternal dibagi menjadi 2 macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial ini meliputi lingkungan orang tua dan keluarga, sekolah serta masyarakat. Lingkungan sosial yang paling banyak berperan dan mempengaruhi kegiatan belajar siswa adalah lingkungan orang tua dan keluarga. Siswa sebagai anak tentu saja akan banyak meniru dari lingkungan terdekatnya seperti sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga dan demografi keluarga. Semuanya dapat memberi dampak baik ataupun buruk terhadap kegiatan belajar dan prestasi yang dapat dicapai siswa. Lingkungan sosial sekolah meliputi para guru yang harus menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik serta menjadi teladan dalam hal belajar, staf – staf administrasi di lingkungan sekolah, dan teman – teman di sekolah dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Lingkungan masyarakat juga sangat mempengaruhi karena siswa juga berada dalam suatu kelompok masyarakat dan teman – teman sepermainan serta kegiatan – kegiatan dalam kehidupan bermasyarakat dan pergaulan sehari – hari yang dapat mempengaruhi prestasi belajar. Selain faktor sosial seperti dijelaskan di atas, ada juga faktor non sosial. Faktor – faktor yang termasuk 23 lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan bentuknya, rumah tempat tinggal, alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar siswa. 3) Faktor pendekatan belajar Selain faktor internal dan faktor eksternal, faktor pendekatan belajar juga mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut hasil penelitian Biggs (1991) dalam Muhibbin Syah (2008: 139) memaparkan bahwa pendekatan belajar dikelompokkan jadi 3 yaitu pendekatan *surface* (permukaan/bersifat lahiriah dan dipengaruhi oleh faktor luar), pendekatan *deep* (mendalam dan datang dari dalam diri individu), dan pendekatan *achieving* (pencapaian prestasi tinggi/ambisi pribadi).

### **E . Tinjauan Pustaka tentang SMA N 1 NGRAHO**

SMA NEGERI 1 NGRAHO Merupakan Sekolah yang terletak di Jalan Raya Ngraho No.60 Kecamatan Ngraho, Kabupaten Bojonegoro . SMA NEGERI 1 Ngraho memiliki 18 ruang kelas, 1 ruang Kepala Sekolah , 1 ruang guru, 1 ruang tata usaha, 4 buah laboratorium, 1 buah perpustakaan dan 1 ruang UKS. Jumlah Personel yang dimiliki SMA NEGERI 1 NGRAHO antara lain 1 Kepala Sekolah , 1 Wakil Kepala Sekolah , 37 Tenaga Pendidik. Total siswa yang terdaftar pada tahun ajaran 2018/2019 adalah sebanyak 200 siswa.

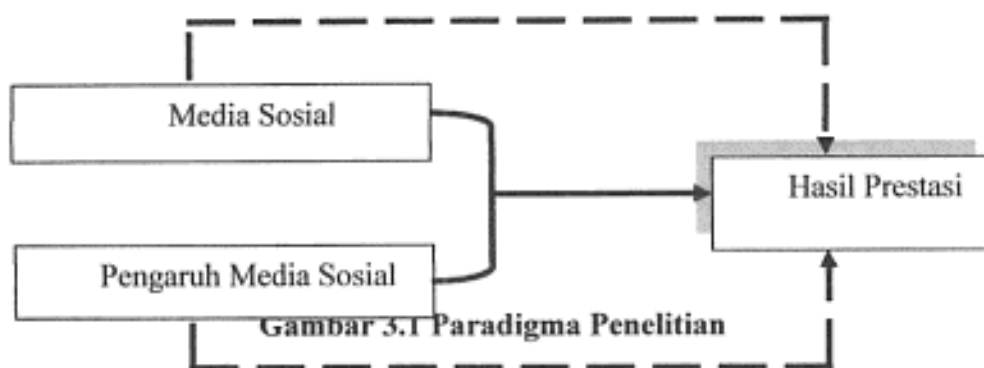
## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Kegiatan Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Menurut Sugiono (2008: 12), metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai pendekatan ilmiah yang memandang suatu realitas itu dapat diklasifikasikan, konkrit, teramati, dan terukur, hubungan variabelnya bersifat sebab akibat dimana data penelitiannya berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik.

Rancangan penelitian diartikan sebagai strategi mengatur latar penelitian agar peneliti memperoleh data yang valid sesuai dengan karakteristik variabel dan tujuan penelitian. Penelitian ini menggunakan desain *ex-post facto*. Istilah *ex-post facto* yaitu terdiri dari tiga kata *ex* yang berarti observasi atau pengamatan, *post* artinya sesudah, dan *facto* adalah fakta atau kejadian. Desain *ex-post facto* dalam arti seluruhnya merupakan penelitian yang dilakukan setelah kejadian lewat (Arikunto,2010: 17). Penelitian ini dimaksudkan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan dengan cara mencari besarnya pengaruh variabel-variabel bebas terhadap variabel terikat. Penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh variabel bebas yaitu lingkungan sekolah ( $X_1$ ), dan minat baca ( $X_2$ ) terhadap variabel terikat yaitu prestasi belajar ( $Y$ ). Rancangan variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Rancangan variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Keterangan :

--- → : Hubungan parsial

————→ : Hubungan simultan

Dimana :

$X_1$  : Media Sosial

$X_2$  : Pengaruh Media Sosial

$Y$  : Hasil Belajar

Adapun penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

### 1. Tempat, Subyek, dan Waktu penelitian

#### A. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 NGRAHO, dan subyek penelitiannya adalah siswa kelas VII semester genap tahun ajaran 2019/2020.

#### B. Waktu Penelitian

Proses penelitian ini dimulai pada bulan Juni 2019 sampai dengan juli 2019, dengan pembagian waktu sebagai berikut :

**Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

No.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1.	Perencanaan, Pengajuan judul, penyusunan proposal, seminar proposal, penyusunan	Desember 2018 – Maret 2019

	instrumen penelitian, pengajuan izin penelitian dan uji coba instrumen penelitian	
2.	Tahap pelaksanaan pelaksanaan eksperimen. Pengambilan data dengan instrumen yang telah diuji validitas analisis butir soal dan reliabilitasnya	Maret 2019 – Mei 2019
3.	Tahap penyelesaian analisis data penyusunan laporan penelitian	Juni 2019 – Juli 2019

## 2. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*), antara lain :

### 1. Variabel bebas ( X )

Variabel bebas dalam penelitian ini ada dua, yaitu :

#### a. Media Sosial ( $X_1$ )

Media sosial merupakan satu di antara sekian banyak hasil kecanggihan teknologi saat ini. Media sosial kini hadir untuk memberikan sebuah layanan interaksi yang mudah dan efisien. Keadaan ini terus mendorong para programmer untuk terus mengembangkan kemampuan aplikasi yang dibuatnya demi kenyamanan para penggunanya.

#### b. Pengaruh Media Sosial ( $X_2$ )

Penggunaan Media Sosial dikalangan Remaja / Siswa Selalu memberikan dampak Positif maupun Dampak Negatif . Jika siswa terlalu aktif dalam menggunakan Media Sosial maka dapat menghambat proses belajar mereka .

### 2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain. Prestasi belajar dalam penelitian ini yaitu rerata nilai ujian tengah semester mata pelajaran IPS Terpadu (Y).

**Tabel 3.2 indikator variabel penelitian**

No	Variabel	Indikator Penelitian
1	Media Sosial	1. Waktu Penggunaan Media Sosial 2. Jenis Media Sosial 3. Keaktifan dalam menggunakan Media Sosial
2	Pengaruh Media Sosial	1. Memberikan Dampak Negatif 2. Memberikan Dampak Positif 3. Mengganggu Proses Belajar 4. Membuat Seorang siswa kurang bersosialisasi
3	Prestasi Belajar	1. Rata-rata nilai ulangan harian 2. Ujian tengah semester genap.

## B. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Menurut Arikunto (2010: 173) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2008: 80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas SMA N 1 Ngraho yang berjumlah 102 siswa yang terbagi dalam tiga kelas, yaitu kelas X IPS 1 berjumlah 34 siswa, kelas X IPS 2 berjumlah 34 siswa, dan X IPS 3 berjumlah 34 siswa dengan distribusi sebagai berikut :

**Tabel 3.3 Distribusi Populasi Penelitian**

No.	Kelas	Jumlah
1	X IPS 1	34
2	X IPS 2	34
3	X IPX 2	34
	<b>Jumlah</b>	<b>102</b>

### 2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Menurut Sugiyono (2011:62) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan teknik *probability sampling* dengan menggunakan *simple random sampling*. *Simple random sampling* adalah suatu teknik sampling yang dipilih secara acak, cara ini dapat diambil bila analisa penelitian cenderung bersifat deskriptif atau bersifat umum. Setiap unsur populasi harus memiliki kesempatan sama untuk bisa dipilih menjadi sampel.

Ukuran sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan rumus Slovin dengan pertimbangan bahwa populasi relatif homogen/seragam sehingga tidak terlalu diperlukan untuk distratifikasi. Selain itu, penggunaan rumus ini akan menghasilkan jumlah sampel yang relatif lebih besar dibanding beberapa rumus lain, sehingga karakteristik dari populasi akan lebih terwakili. Rumus selengkapnya sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

dimana:

n = ukuran sampel

N= ukuran populasi

e = persen kelonggaran ketidakteelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat ditolerir atau diinginkan misalnya 2% (Koestoro dan Basrowi, 2006:250).

Populasi 102 siswa dan presisi yang ditetapkan atau tingkat signifikansi 0,05, maka besarnya sampel pada penelitian ini adalah:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{102}{1 + 102 \cdot 0,5^2}$$

$$= 81,274 \text{ dibulatkan menjadi } 81$$



Jadi jumlah keseluruhan responden dalam penelitian ini adalah 81 siswa. Alasan menggunakan rumus tersebut adalah untuk mendapat sampel yang representatif dan lebih pasti atau mendekati populasi yang ada.

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dan selanjutnya dianalisis sesuai dengan kebutuhan untuk memperoleh kesimpulan sehingga dapat dipertanggung jawabkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### **1. Teknik Dokumentasi**

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Menurut Arikunto (2010: 274). Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Teknik yang digunakan untuk mengetahui prestasi belajar SMA N 1 NGRAHO Tahun Ajaran 2018/2019 yang telah menempuh pelajaran IPS Terpadu melalui ulangan tengah semester genap tahun ajaran 2018/2019 sebagai dasar ukuran prestasi belajar IPS Terpadu dalam penelitian ini. Prestasi belajar IPS Terpadu dalam penelitian ini adalah ulangan harian dan ujian UTS Semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019 sudah dapat digunakan untuk mengukur.

#### **2. Angket/kuesioner**

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2008: 142). Menurut Muhidin dan Abdurahman (2011: 25), kuesioner merupakan satu teknik pengumpulan data dalam bentuk pengajuan pertanyaan tertulis melalui sebuah daftar pertanyaan yang sudah dipersiapkan sebelumnya, dan diisi oleh responden. Angket dalam penelitian ini terdiri dari pertanyaan yang dibagikan

kepada responden dan dipergunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan lingkungan sekolah dan minat baca.

Data diperoleh dengan cara menghimpun informasi yang didapat melalui pernyataan dan pertanyaan tertulis yang diisi dengan *check list* dengan skala likert, dimana responden tinggal membubuhkan tanda check (√) pada kolom jawaban yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi atau dialami oleh responden. Jika data telah diperoleh, maka jawaban diberi skor.

Pemberian skor pada variabel lingkungan sekolah dan minat baca diberi skor sebagai berikut:

Skor 4 untuk jawaban sangat sering

Skor 3 untuk jawaban sering

Skor 2 untuk jawaban jarang

Skor 1 untuk jawaban tidak pernah

Data ini dapat diketahui seberapa besar pengaruh lingkungan sekolah dan minat baca siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dalam mata pelajaran IPS Terpadu.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Arikunto (2010: 203) menyatakan instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah dokumentasi dan lembar angket. Metode dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai prestasi belajar IPS Terpadu. Data ini diperoleh dari nilai UTS IPS Terpadu pada ujian semester I. Variabel yang menggunakan teknik pengumpulan data dengan dokumentasi adalah prestasi belajar IPS Terpadu, sedangkan lembar angket, yang berisi sejumlah pernyataan tertulis yang

digunakan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai lingkungan sekolah dan minat baca, dan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu. Angket tertutup merupakan angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih (Arikunto, 2010: 195). Angket tertutup dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk skala likert dengan empat alternatif jawaban, sehingga responden tinggal memberi tanda checklist (✓) pada jawaban yang tersedia. Jenis pernyataan ada dua macam, yaitu pernyataan positif dengan skor 4, 3, 2, 1 dan pernyataan negatif dengan skor 1, 2, 3, 4.

**Tabel 3.4 Alternatif Jawaban Menurut Skala Likert**

Alternatif Jawaban	Skor Untuk Pertanyaan	
	Positif	Negatif
Sangat setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Ragu (R)	2	3
Tidak Setuju (TS)	1	4

Berikut ini akan disampaikan rincian mengenai kisi-kisi instrument masing-masing

variabel :

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Lingkunga Sekolah**

Variabel	Indikator	Nomor Item	Jumlah
Lingkungan Sekolah	1. Kedisiplinan terhadap peraturan sekolah dan sanksi bagi siswa yang tidak disiplin.	1,2,3*	3
	2. Hubungan sosial antara siswa guru dan karyawan lain	4	1
	3. Sarana dan prasarana serta perpustakaan yang disediakan oleh sekolah sebagai dukungan dalam belajar	5,6	2
	4. Suasana serta kondisi kelas saat belajar.	7*	1
	5. Sekolah membuat kelompok belajar bagi siswa dan siswa bertanggung jawab dalam kelompok belajar tersebut.	8	1
	6. Sekolah membuat kelompok belajar bagi siswa dan siswa bertanggung jawab dalam kelompok belajar tersebut.	9,10	2
	7. Kesadaran guru maupun siswa dengan kondisi kelas saat belajar.	11,12,13	3
	8. Suasana serta kondisi kelas saat belajar.	14,15*	2
<b>Jumlah</b>			<b>15</b>

\*) Butir pernyataan negatif

**Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Minat Baca**

Variabel	Indikator	Nomor Item	Jumlah
Minat Baca	1. Perasaan senang membaca buku (Semangat dalam membaca buku).	1,2*,3*	3
	2. Kebutuhan terhadap bacaan buku (Kesadaran sebagai siswa untuk membaca buku dan Kesadaran akan pentingnya buku).	4,5*,6*	3
	3. Ketertarikan terhadap buku.	7,8,9*	3
	4. Keinginan membaca buku (Memanfaatkan waktu untuk membaca buku).	10,11*,12*	3
	5. Keinginan mencari bahan bacaan buku (Keinginan mencari sumber bacaan buku).	13,14,15	3
Jumlah			15

\*) Butir pernyataan negatif

Suatu instrumen dapat dikatakan memenuhi persyaratan apabila instrumen tersebut sekurang-kurangnya valid dan reliabel (Arikunto, 2010: 211). Mengetahui validitas dan reliabel pada instrumen tersebut maka Sebelum penelitian diadakan uji coba instrumen terlebih dahulu. Uji coba instrumen dilakukan terhadap 47 siswa Kelas VII SMP N 1 Ngambon Tahun Ajaran 2018/2019 yang tidak menjadi bagian dari sampel penelitian. Hasil uji coba inilah yang nantinya menjadi dasar untuk menentukan validitas dan reliabilitas instrument.

### 1. Uji Validitas

pembuktian validitas interpretasi skor hasil pengukuran adalah dengan membuktikan kebermanaan skor hasil pengukuran (*meaning fullness*). Cara ini oleh Popham (1995)

disamakan dengan pembuktian *construct related validity*. Proses pembuktiannya dapat dilakukan dengan membuktikan bahwa konstruk instrumen memang ada (*exists*) dan kemudian dibuktikan hasil pengukurannya secara empiris. Pendapat tersebut juga didukung Kumaidi (2014). Pendekatan yang dipilih berupa pembuktian bahwa konstruk yang dihipotesiskan dapat dikonfirmasi keberadaannya. Analisis yang banyak digunakan antara lain dengan analisis faktor eksploratori (*exploratory factor analysis*, EFA) maupun konfirmatori (*confirmatory factor analysis*, CFA).

Dalam suatu penelitian, biasanya digunakan instrument yang melibatkan butir-butir yang banyak. Untuk memahami data seperti ini, biasanya digunakan analisis faktor. Analisis faktor digunakan untuk mereduksi data, dengan menemukan hubungan antar variabel yang saling bebas (Stapleton, 1997), yang kemudian terkumpul dalam variable yang jumlahnya lebih sedikit untuk mengetahui struktur dimensi laten (Anonim, 2001; Garson, 2006), yang disebut dengan faktor. Faktor ini merupakan variable yang baru, yang disebut juga dengan variable latent, variable konstruk dan memiliki sifat tidak dapat diketahui langsung (*unobservable*). Analisis faktor dapat dilakukan dengan dua cara, yakni analisis faktor eksploratori (*exploratory factor analysis*) dan analisis faktor konfirmatori (*confirmatory factor analysis*).

Ide dasar analisis faktor baik eksploratori maupun konfirmatori adalah mereduksi banyaknya variable. Misalkan variabel awalnya adalah  $X_1, \dots, X_q$ , yang selanjutnya akan ditemukan himpunan faktor laten  $\xi_1, \dots, \xi_n$  (dengan  $q > n$ ). Variabel observable tergantung pada kombinasi linear faktor laten  $\xi_1$  yang dinyatakan dengan:

$$X_i = \lambda_{i1}\xi_1 + \lambda_{i2}\xi_2 + \dots + \lambda_{in}\xi_n + \delta_i$$

Dengan  $\delta_i$  (kesalahan pengukuran) merupakan bagian unik dari  $X_i$  yang diasumsikan tidak berkorelasi dengan  $\xi_1, \xi_2, \dots, \xi_n$ . Untuk  $i \neq j$ , maka  $\delta_i \neq \delta_j$ . Bagian unik terdiri dari faktor khusus sidan suatu kesalahan pengukuran acak  $e_i$ .

Analisis faktor eksploratori merupakan suatu teknik untuk mendeteksi dan mengakses sumber laten dari variasi atau kovariansi dalam suatu pengukuran (Joreskog & Sorbom, 1993). Analisis faktor eksploratori bersifat mengeksplor data empiris untuk menemukan dan mendeteksi karakteristik dan hubungan antar variable tanpa menentukan model pada data. Pada analisis ini, peneliti tidak memiliki teori a priori untuk menyusun hipotesis (Stapleton, 1997). Mengingat sifatnya yang eksplorasi inilah, hasil analisis faktor eksploratori ini lemah. Hasil analisis, yang menjelaskan hubungan antar variable semata, juga tidak didasarkan pada teori yang ada. Hasil analisis juga hanya tergantung data empiris, dan jika variable terobservasinya banyak, hasil analisis akan sulit dimaknai (Stapleton, 1997). Biasanya analisis faktor terkait erat dengan pertanyaan tentang validitas (Nunally, 1978). Ketika faktor-faktor teridentifikasi dihubungkan, analisis faktor eksploratori menjawab pertanyaan tentang validitas konstruk, apakah suatu skor mengukur apa yang seharusnya diukur.

Sebagai contoh data NPV.RAW pada TUTORIAL LISREL 8.51. Data ini merupakan data yang dikumpulkan Holzinger dan Swinford pada tahun 1939 dengan menggunakan 21 tes psikologi yang diikuti 145 siswa di Chicago. Ada 9 jenis tes, yang dianggap sebagai variabel observable, yakni VISPERC, CUBES, LOZENGES, PARCOM, SENCOM, WORDMEAN, ADDITION, COUNTDOT dan SCCAPS. Secara eksploratori, yang disajikan dalam Tabel 3.7 setelah melalui proses rotasi Promax, 9 variabel tersebut dapat disederhanakan menjadi 3 faktor baru yakni component1 (VISPERC, CUBES, LOZENGES), component 2 (PARCOM, SENCOM, WORDMEAN) dan komponen 3 (ADDITION, COUNTDOT dan SCCAPS) (Disarikan dari Heri Retnawati, 2009, [evaluation-edu.com](http://evaluation-edu.com)).

Pada komponen 1, mungkin akan dapat mudah diinterpretasikan, bahwa variable VISPERC (pandangan visual), CUBES (kubus), LOZENGES (belah ketupat) terkait

dengan konsep geometri. Demikian pula komponen 2, PARCOM (parable, perumpamaan/ parafrase), SENCOM (sentence-kalimat), WORDMEAN(arti kata) dapat dimaknai bahwa faktor ini terkait dengan kemampuan verbal. Namun pada komponen ketiga yang merupakan kumpulan variable ADDITION (penjumlahan), COUNTDOT (menghitung titik) dan SCCAPS (straight-curved capital, huruf lurus-lengkung) akan sulit dimaknai. variable ADDITION (penjumlahan) terkait dengan ketepatan, COUNTDOT (menghitung titik) terkait dengan ketelitian dan SCCAPS masih berbau konsep geometri. Namun hasil ini tetap dapat digunakan untuk membangun model hubungan antar variable, yang dapat digunakan untuk membuat/menyusun hipotesis penelitian yang lain.

Ada beberapa kritik yang terkait dengan analisis faktor eksploratori. Menurut Mulaik (Stapleton, 1997), untuk memperoleh pengetahuan, yang perlu dilakukan terlebih dahulu adalah membuat asumsi prior. Pada analisis faktor eksploratori, hubungan kausal diasumsikan linear. Kenyataannya, tidak semua variabel bersifat linear. Proses penemuan struktur faktor, semata-mata dilakukan secara mekanik dengan metode tertentu dan dengan rotasi.

**Tabel 3.7 Analisis Faktor Eksploratori**  
*Component Score Matrixs*

Variabel	Component 1	Component 2	Component 3
VISPERC	.028	.059	.349
CUBES	-.046	-.049	.415
LOZENGES	.027	-.022	.400
PARCOM	.365	-.020	.017
SENCOM	.362	.047	-.036
WORDMEAN	.363	-.029	.013
ADDITION	.048	.450	-.142



COUNTDOT	-.060	.441	.057
SCCAPS	.024	.303	.177

Ada beberapa kritik yang terkait dengan analisis faktor eksploratori. Menurut Mulaik (Stapleton, 1997), untuk memperoleh pengetahuan, yang perlu dilakukan terlebih dahulu adalah membuat asumsi prior. Pada analisis faktor eksploratori, hubungan kausal diasumsikan linear. Kenyataannya, tidak semua variabel bersifat linear. Alam penemuan struktur faktor, semata-mata dilakukan secara mekanik dengan metode tertentu dan dengan rotasi.

Berbeda dengan analisis faktor eksploratori, analisis faktor konfirmatori digunakan untuk menguji model yang telah diasumsikan untuk dideskripsikan, dijelaskan untuk model data empiris dengan menggunakan parameter yang lebih sedikit dibandingkan dengan variabel terobservasi (Joreskog dan Sorbom, 1993; Steward, dalam Anonim, 2001). Model yang dibangun didasarkan pada informasi a priori tentang struktur data dalam bentuk teori khusus atau hipotesis (Garson, 2006).

Teori khusus atau hipotesis yang dibangun didasarkan pada teori yang telah ada atau hasil penelitian sebelumnya. EFA digunakan ketika model pengukuran dari konstruk instrumen masih dicari ataupun dilakukan eksplorasi. Namun pada CFA, ketika model pengukuran telah ada teorinya, konstruk instrumen tersebut tinggal dibuktikan atau dikonfirmasi. Pada CFA, membuktikan validitas konstruk ini khususnya menggunakan model pengukuran (*measurement model*). Menurut Khumaidi, (2014) analisis dapat dilakukan dengan first order CFA, dan jika belum konklusif perlu dilakukan second order analysis.

Validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Secara teknis pengujian validitas isi dapat dibantu

dengan menggunakan kisi-kisi instrumen, atau matrik pengembangan instrumen. Kisi-kisi tersebut terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolok ukur dan nomor butir (item) pertanyaan-pertanyaan yang telah dijabarkan dari indikator. Setiap pertanyaan dikonsultasikan kepada ahli kemudian diujicobakan dan dianalisis dengan uji beda. 12 Validitas isi digunakan untuk mengukur kavalitan dari instrumen penelitian tersebut. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diteliti. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner. Kuesioner dikatakan valid, jika pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur dalam menentukan valid atau tidaknya suatu instrument penelitian.

Kemudian untuk memantapkan kecermatan validitas isi butir-butir soal tadi dinilai ketepatannya oleh lebih dari satu pakar penilai. Para penilai ini memberikan penilaian terhadap setiap butir tes, yakni sejauh mana butir-butir tes itu representatif. Penilaian dilakukan dengan cara memberiskor 1 (sangat tidak mewakili/sangat tidak relevan) sampai dengan 5 (sangat mewakili/sangat relevan). Selanjutnya dilakukan perhitungan validitas isi dengan formula Aiken sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Dimana :

$s = r - l_0 \Rightarrow s$  = selisih antara skor yang ditetapkan rater ( $r$ ) dan skor terendah.

$V$  = Indeks validitas butir.

$n$  = Banyaknya rater.

$c$  = Angka penilaian validitas yang tertinggi.

$l_0$  = Angka penilaian validitas yang terendah.

$r$  = Angka yang diberikan oleh seorang penilai.

Kemudian untuk menginterpretasi nilai validitas isi yang diperoleh dari perhitungan diatas ,maka digunakan pengklarifikasian validitas seperti itu yang ditunjukkan pada criteria berikut ini :

$0,80 < V \leq 1,00$  : Sangat tinggi

$0,60 < V \leq 0,80$  : Tinggi

$0,40 < V \leq 0,60$  : Cukup

$0,20 < V \leq 0,40$  : Rendah

$0,00 < V \leq 0,20$  :Sangat rendah.

Selanjutnya untuk menguji validitas butir-butir instrument lebih lanjut, maka setelah dikonsultasikan dengan tiga dosen dari IKIP PGRI Bojonegoro, selanjutnya diuji cobakan dan dianalisis dengan analisis item. Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrument dengan skor total, atau dengan mencari daya beda skor tiap item. Pemberian pendapat dapat dilakukan dengan memberikan respon atas kesesuaian butir yang ditulis sesuai indicator dan sub indikator dari setiap variable dengan criteria penskoran (5) = sangat relevan, (4) = relevan, (3) = cukup relevan, (2) = sangat tidak relevan dan (1) = sangat tidak relevan. Analisis item yang digunakan peneliti ialah dengan memakai butir-butir item yang disetujui ketiga rater dan penulis anggap telah mewakili dari variable penelitian, mempertahankan butir-butir item yang disetujui ketiga rater dengan memperbaiki butir-butir soal yang disarankan oleh para rater, dan menggugurkan butir yang tidak disetujui oleh ketiga rater.

## **2. Uji Reliabilitas**

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi, 2006:178). Instrumen yang baik adalah instrumen yang sudah reliabel yaitu yang akan menghasilkan data yang dipercaya. Instrumen yang reliabel adalah

walaupun berkali-kali di ambil hasilnya tetap sama. Pengujian reliabilitas dengan bantuan SPSS *for windows realise* 16.0 menggunakan metode *cronbach's Alpha*, maka  $r$  hitung diwakili oleh nilai alpha. Jika nilai *cronbach's Alpha*  $> 0,60$  maka kuesioner yang diuji coba telah terbukti reliabel (Sujarweni, 2014:193).

## **E. Uji Persyaratan Analisis**

### **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi, variabel residual atau pengganggu memiliki distribusi normal (Ghozali, 2009:147). Model regresi yang baik adalah yang memiliki distribusi normal atau mendekati normal. Menguji normalitas data salah satu cara yang digunakan adalah dengan melihat *normal probability plot* yang membandingkan distribusi kumulatif dari distribusi data normal, maka garis yang menggambarkan data sesungguhnya akan mengikuti garis diagonalnya (Ghozali, 2005:112)

### **2. Uji Multikolinieritas**

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (*independen*). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen (Ghozali, 2006:95). Untuk mendeteksi adanya multikolinieritas dapat dilakukan dengan mengkorelasikan antara variabel bebas dan dapat dilihat dari nilai VIF. Apabila korelasi antara variabel bebas nilai toleransinya melebihi 0,01 dan nilai VIF  $< 10$  dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak mengandung multikolinieritas. (Ghozali, 2006:96).

### **3. Uji Heterokedastisitas**

Uji Heteroskedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variabel dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Untuk

mendeteksi ada tidaknya heteroskedastisitas dilakukan dengan cara melihat grafik scatterplot antara nilai prediksi variabel terikat ( $Z_{pred}$ ) dengan residualnya ( $S_{resid}$ ). Model regresi yang baik adalah yang tidak terjadi heteroskedastisitas. Untuk mengetahui heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan mengamati grafik *scatter plot* melalui program SPSS For Windows Release 16.0. Dari grafik scatter plot jika terlihat titik-titik menyebar secara acak serta tersebar baik diatas maupun di bawah 0 pada sumbu Y, berarti model regresi tersebut tidak mengandung heteroskedastisitas. (Ghozali, 2006:125).

#### 4. Metode analisis regresi berganda

Analisis regresi digunakan untuk membuat model matematis yang menunjukkan hubungan antar variabel dipergunakan untuk membuat model matematika antara variabel  $X_1$  dan  $X_2$  secara bersama dengan  $Y$  Langkah-langkah yang harus dilakukan yaitu: a) Dari menu utama SPSS For Windows Release 16.0. pilih menu *Statistic* kemudian submenu *Regression*, lalu pilih *linear* ; b) Tampak layar windows Linear Regression; c) Pada box *Dependent* isikan variabel Prestasi belajar siswa kelas VII; d) Pada box *Independent* isikan variabel Persepsi siswa mengenai minat dan motivasi belajar; e) Tekan OK (Ghozali, 2005:46).

Rumus regresi dengan 2 variabel bebas adalah ;

$$Y = a + b_1x_1 + b_2x_2 \quad (\text{Sugiono.2015})$$

Keterangan :

$Y$  = Variabel terikat hasil belajar mata pelajaran ekonomi

$a$  = Konstanta

$b_1$  = Koefisien regresi untuk  $x_1$

$b_2$  = Koefisien regresi untuk  $x_2$

$x_1$  = Minat belajar

x2 = Motivasi belajar.

Dalam analisis ini terdapat uji lain yang harus dipenuhi untuk menguji keberartian dari analisis regresi linier berganda tersebut yaitu uji parsial (t) dan uji simultan (uji F).

#### **a. Uji Parsial (uji t)**

Untuk menguji pengaruh secara individual persepsi siswa mengenai keterampilan mengajar guru dan motivasi berprestasi siswa terhadap prestasi belajar siswa. Apabila dari perhitungan dengan bantuan SPSS *Windows Release* 16.0. diperoleh probabilitas (p value)  $< 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa variabel persepsi siswa mengenai keterampilan mengajar guru dan motivasi berprestasi siswa berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Begitu juga sebaliknya apabila diperoleh probabilitas (p value)  $> 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa variabel persepsi siswa mengenai keterampilan mengajar guru dan motivasi berprestasi siswa tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. (Ghozali,2006:117).

#### **b. Uji simultan (uji F)**

Uji simultan digunakan untuk menguji bersama-sama pengaruh variabel X1, X2, dan Y. Pembuktian kebenaran hipotesis digunakan uji F yaitu untuk mengetahui sejauh mana variabel persepsi siswa mengenai keterampilan mengajar guru dan motivasi berprestasi, mampu menjelaskan atau berpengaruh terhadap variabel prestasi siswa secara simultan (bersama-sama). Caranya dengan membandingkan probabilitas (p value) dengan taraf signifikansi 5 % (0,05). Apabila dari perhitungan dengan bantuan SPSS *For Windows Release* 16.0. diperoleh probabilitas (p value)  $< 0,05$  maka dapat dikatakan variabel minat belajar dan motivasi berprestasi berpengaruh terhadap prestasi belajar IPS siswa

secara simultan (bersama-sama). Sebaliknya apabila probabilitas ( $p$  value)  $> 0,05$  maka variabel  $X_1$ ,  $X_2$  tidak berpengaruh terhadap  $Y$  secara simultan.

1. Jika nilai signifikansi  $< (0,05)$ , atau koefisien  $f$  hitung signifikan pada taraf kurang dari 5 % maka  $H_a$  diterima.
2. Jika nilai signifikansi  $< (0,05)$ , atau koefisien  $f$  hitung pada taraf lebih dari 5%, maka  $H_a$  ditolak.

Hipotesis yang diajukan yaitu:

1.  $H_a$  diterima artinya minat belajar siswa dan motivasi belajar siswa secara simultan berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa.
2.  $H_a$  ditolak artinya minat belajar siswa dan motivasi belajar siswa secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

**c. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

Nilai koefisien determinasi adalah antara 0 dan 1. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen. Dalam penelitian ini yang digunakan untuk mengukur kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen yaitu nilai adjusted R square ( $R^2$ ).

**Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data Angket Pengaruh Medsos****One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		81
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	12.3942387
Most Extreme Differences	Absolute	.095
	Positive	.074
	Negative	-.095
Kolmogorov-Smirnov Z		.851
Asymp. Sig. (2-tailed)		.463
a. Test distribution is Normal.		

Berdasarkan penghitungan dengan SPSS 16.0 pada table 4.4 diatas, diperoleh nilai signifikansi atau Asymp.Sig.(2-tailed) sebesar 0,463. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi tersebut  $> 0,05$  yaitu  $0,463 > 0,05$  sehingga  $H_0$  diterima dan data tersebut berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian memiliki varian yang sama dan data layak digunakan sehingga data tersebut dapat dilanjutkan ke uji hipotesis.



**Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Data Angket Media Sosial**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		81
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	12.2341517
Most Extreme Differences	Absolute	.073
	Positive	.047
	Negative	-.073
Kolmogorov-Smirnov Z		.653
Asymp. Sig. (2-tailed)		.787
a. Test distribution is Normal.		

Berdasarkan penghitungan dengan SPSS 16.0 pada table 4.5 diatas, diperoleh nilai signifikansi atau Asymp.Sig.(2-tailed) sebesar 0,787. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi tersebut  $> 0,05$  yaitu  $0,787 > 0,05$  sehingga  $H_0$  diterima dan data tersebut berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian memiliki varian yang sama dan data layak digunakan sehingga data tersebut dapat dilanjutkan ke uji hipotesis.

**b. Uji Multikolinearitas**

Uji multikolinearitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan linear di antara variabel bebasnya. Untuk mendeteksi multikolinearitas dapat dilihat nilai Variance Inflation Factor (VIF). Jika nilai VIF kurang dari 10 maka data terbebas dari multikolinearitas. Berikut ini adalah hasil uji multikolinearitas dengan menggunakan alat bantu SPSS Statistics 16.

**Tabel 4.6**  
**Hasil Uji Multikolinieritas Data Pengaruh Media Sosial Terhadap Hasil Belajar**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	90.488	26.168		3.458	.001		
Pengaruh Media Sosial	.360	.461	.088	.780	.437	.975	1.026
Hasil Belajar	-.716	.437	-.184	-1.637	.106	.975	1.026

a. Dependent Variable:  
PRESTASI

Berdasarkan table 4.6 di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Nilai VIF variabel lingkungan sekolah adalah 1,026 dan kurang dari 10. Hasil ini berarti variabel Pengaruh Media Sosial terbebas dari asumsi klasik multikolinearitas.
2. Nilai VIF variabel minat baca adalah 1,026 dan kurang dari 10. Hasil ini berarti variabel minat baca terbebas dari asumsi klasik multikolinearitas.

### c. Uji Heterokedastisitas

Heteroskedastisitas adalah varian residual yang tidak sama pada semua pengamatan di dalam model regresi. Regresi yang baik seharusnya tidak terjadi heteroskedastisitas. Berikut ini adalah hasil uji heteroskedastisitas dengan menggunakan alat bantu SPSS Statistics 16.0.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Uji Heterokedastistas Data Pengaruh Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-15.405	15.170		1.015	.313
Pengaruh Medsos	.031	.267	.013	.115	.909
Hasil Belajar	.509	.253	.224	2.007	.048

a. Dependent Variable: RES2

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa korelasi antara variabel Pengaruh (X1) memiliki nilai signifikansi 0,909. Sedangkan korelasi antara Meeia Sosial (X2) memiliki nilai signifikansi 0,048. Oleh karena signifikansi lebih besar daripada 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas. Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal dan terbebas dari asumsi klasik, maka asumsi prasyarat telah terpenuhi. Sehingga dapat dilakukan analisis regresi linier berganda.

**d. Pengujian Hipotesis**

Untuk menguji hipotesis penelitian, maka peneliti menggunakan analisis regresi linear ganda menggunakan SPSS Statistics 16.0, dasar pengambilan keputusan uji t yaitu jika nilai sig < 0,05 atau t hitung > t tabel maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y, sebaliknya jika nilai sig > 0,05 atau t hitung < t tabel maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Berikut pengujian H1 dan H2 dengan Uji t :

**Tabel 4.8**  
**Uji Regresi Linier Ganda (Pengaruh Lingkungan Sekolah Dan Minat Baca Siswa Terhadap Prestasi Belajar) Dengan SPSS Statistics 16.0**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	90.488	26.168		3.458	.001
LINGKUNGAN SEKOLAH	.360	.461	.088	.780	.437
MINAT BACA	-.716	.437	-.184	-1.637	.106

a. Dependent Variable: PRESTASI

### 1. Pengujian Hipotesis Pertama (H1)

Diketahui nilai sig untuk pengaruh X1 terhadap Y adalah sebesar 0,437 > 0,05 dan nilai t hitung 0,780 < 1,990, sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh X1 terhadap Y.

### 2. Pengujian Hipotesis Kedua (H2)

Diketahui nilai sig untuk pengaruh X2 terhadap Y adalah sebesar 0,106 > 0,05 dan nilai t hitung -1,637 < 1,990, sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh X2 terhadap Y.

**ANOVA<sup>b</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	450.698	2	225.349	1.479	.234 <sup>a</sup>
	Residual	11881.179	78	152.323		
	Total	12331.877	80			

a. Predictors: (Constant), MINAT BACA, LINGKUNGAN SEKOLAH

b. Dependent Variable: PRESTASI

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.191 <sup>a</sup>	.037	.012	12.34191

a. Predictors: (Constant), Pengaruh Media Sosial, Hasil Belajar

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan peneliti pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian ini, yaitu Pengaruh Media Sosial terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMAN 1 NGRAHO Bojonegoro. Secara empiris, telah peneliti buktikan dengan hasil statistik yang diolah program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) ver. 22 for windows* yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh sebesar 5,363 yang kemudian dibandingkan dengan nilai kritik  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% (0,05), yaitu sebesar 2,011. Dengan demikian, dapat dibuktikan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $5,363 > 2,011$ , sehingga hipotesis penelitian diterima.

#### B. Saran-saran

Untuk turut serta dalam menyumbangkan pemikiran guna meningkatkan prestasi belajar siswa, maka disampaikan saran-saran sebagai berikut:

##### 1. Bagi guru

Para guru di SMA N 1 NGRAHO pada umumnya, hendaknya terus menghimbau para siswa untuk tidak terlalu aktif pada media sosial apalagi terjerumus ke dalam hal yang negatif . Karena jika seoreang siswa terlalu aktif dalam penggunaan medsos apalagi ketika didalam sebuah pelajaran dapat dipastikan itu dapat mengganggu jalannya pelajaran dan berpebgaruh terhadap prestasi belajar siswa.

##### 2. Bagi sekolah

Pihak sekolah hendaknya membatasi penggunaan ponsel ketika seorang siswa berada dalam lingkungan sekolah , misalnya saat jam pelajaran hendak dimulai ketua kelas dan Guru meminta siswa untuk mengumpulkan semua ponsel di meja guru .

### 3. Bagi siswa

Agar dapat meraih prestasi belajar sesuai yang diinginkan, para siswa jangan terlalu aktif dalam penggunaan media sosial terlebih lagi jika penggunaannya dilakukan dalam kelas saat jam pelajaran berlangsung . Karena dengan membiasakan hal seperti ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar maupun prestasi