

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hasil survei yang dilakukan (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia Tahun 2017) menyatakan bahwa pertumbuhan pengguna internet di Indonesia dari tahun ke tahun semakin mengalami peningkatan. Tahun 2017 merupakan tahun dengan jumlah pengguna internet tertinggi, yaitu sebanyak 143,26 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia yaitu sekitar 262 juta orang. Angka tersebut meningkat 10,56 juta jiwa, jika dibandingkan dengan pengguna internet pada tahun 2016. Jumlah pengguna internet tertinggi berada di pulau Jawa, tepatnya sebanyak 86,3 juta orang atau sekitar 58,08%. Durasi penggunaan media sosial per hari yaitu 1-3 jam (43,89%), 4-7 jam (29,63%) dan lebih dari 7 jam (26,48%). Konten media sosial yang sering dikunjungi menurut Survei Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2016) yaitu facebook (54%), instagram (15%), youtube (11%), google (6%), twitter (5,5%) dan linkedin (0,6%). (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2017).

Media sosial dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat, salah satunya adalah remaja yang merupakan pengguna tertinggi media sosial yaitu dengan presentase 75,50% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2017). Hal ini menyebabkan masa remaja relatif bergejolak dibandingkan dengan masa perkembangan lainnya. Hal tersebut menyebabkan masa remaja menjadi sangat penting untuk diperhatikan. (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2017).

Pada penggunaan media sosial, remaja usia tengah cenderung menggunakannya untuk memenuhi keingintahuan terhadap berbagai hal yang terdapat di media sosial dan juga remaja menggunakan media sosial karena media sosial sedang menjadi trend dikalangan teman sebayanya. Hal tersebut didukung oleh penelitian Andrawati (2016) terkait penggunaan media sosial pada siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta tergolong tinggi, yaitu sebanyak 76% siswa berada pada kategori tinggi pemakaian media sosial. Hasil

penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa lebih dari sebagian responden pada remaja tengah (siswa SMA) yaitu sebanyak 43 orang (50,6%) berada pada kategori tinggi dalam pemakaian media sosial.

Sebuah survey yang dilakukan oleh Dahlstrom et al., (2011) melaporkan bahwa dari 3000 pelajar di Amerika Serikat, sebanyak 90% menggunakan Facebook dan 37% pengguna Twitter. Menurut penelitian oleh James (2009), 22% remaja membuka media sosial yang mereka punya lebih dari 10 kali per hari, dan lebih dari setengah populasi remaja membuka media sosial lebih dari satu kali per hari.

Di era globalisasi yang semakin maju ini, penggunaan internet oleh masyarakat semakin berkembang luas. Tidak hanya orang tua, remaja sampai anak-anak pun sudah tidak asing lagi dengan internet. Salah satu fungsi internet yang memudahkan hidup orang banyak adalah komunikasi, yang bisa didapat melalui penggunaan media sosial. Penggunaan berlebihan dari media sosial ini bisa berujung pada kecanduan apabila tidak dibatasi, dan dapat berdampak kepada kehidupan, misalnya ketidakmampuan mengatur waktu dalam belajar dan menggunakan media sosial pada pelajar sehingga mengakibatkan prestasi belajarnya menurun, dapat juga berdampak kepada kehidupan sosialnya yaitu kehilangan teman karena terlalu sibuk dengan media sosial. (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia Tahun 2017).

Beberapa penelitian sebelumnya mengatakan bahwa penggunaan media sosial berdampak pada prestasi belajar (Kubey et al., dalam Kirschner dan Karpinski (2010) yaitu tidak mampu mengontrol penggunaan internet mereka, yang menyebabkan turunnya prestasi belajar mereka. Dampak lain dari penggunaan sosial media berlebihan yaitu terlambat bangun, tidur kurang, dan membuat mereka ketinggalan dalam pelajaran di kelasnya. (Kirschner dan Karpinski, 2010).

Sedangkan menurut (Dailey, 2009) Media Sosial adalah sebuah konten yang proses pembuatannya menggunakan teknologi penerbitan yang dapat diakses dengan mudah dan terukur. Hal yang paling mendasar dalam teknologi ini adalah terjadinya perubahan cara mengetahui seseorang dalam

memperoleh sebuah bacaan dan berita serta mencari sumber informasi dan konten. Dengan begitu seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin meningkat juga menimbulkan kecemasan mengenai pengaruh media sosial terhadap para penggunanya. Kecemasan yang terjadi diantaranya adalah apabila media sosial tersebut disalah gunakan oleh penggunanya.

Berbeda dengan pernyataan sebelumnya, pada artikel “Student Use of Social Media, Academic Performance, and Creativity: The Mediating Role of Intrinsic Motivation” menjelaskan bahwa terdapat hubungan positif antara penggunaan media sosial dengan hasil akademik siswa seperti kinerja kreativitas (Malik et al., 2020).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lynn A. McFarland dan Robert E Ployhart menyatakan bahwa penggunaan media sosial mampu merevolusi perilaku organisasi yang mempengaruhi kognitif, afektif, dan perilaku orang yang berada dalam organisasi sebagai sebuah potensi yang dapat dimanfaatkan (McFarland & Ployhart, 2015).

SMA Negeri 3 Depok dikenal sebagai salah satu sekolah negeri di Depok yang memiliki kualitas baik. Menurut Pusat Penilaian Pendidikan (2015), SMA Negeri 3 Depok mendapat peringkat 3 dalam rata-rata Ujian Nasional 2014/2015. Akan tetapi, nilai rata-rata pada Ujian Nasional dari tahun 2016-2018 mengalami penurunan peringkat setiap tahunnya. Pada tahun 2016 rata-rata nilai Ujian Nasional SMA Negeri 3 Depok (62,30) lalu pada tahun 2017 (68,94) dan pada tahun 2018 (61,33). (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2018).

Terjadinya penurunan nilai ini dapat disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya dikarenakan banyaknya perubahan-perubahan pada sistem kurikulum dan sistem pembelajaran di sekolah pada saat itu, namun pada kali ini peneliti ingin melihat apakah ada hubungan antara tingkat kecanduan media sosial para siswa-siswi SMA Negeri 3 dengan prestasi belajar mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah :”Adakah hubungan kecanduan media sosial dengan prestasi belajar siswa SMA Negeri 3 Depok?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan media sosial dengan prestasi belajar siswa SMA Negeri 3 Depok.

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan media sosial dengan prestasi belajar pada siswa-siswi SMAN 3 Depok.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mendeskripsikan karakteristik responden berdasarkan tingkat kecanduan media sosial.
2. Melihat hubungan antara tingkat kecanduan media sosial responden dengan prestasi belajar mereka.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Aspek Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi pihak yang membutuhkan untuk kepentingan ilmu pengetahuan mengenai hubungan antara tingkat kecanduan media sosial dengan prestasi belajar pada siswa-siswi.

1.4.2 Aspek Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi peneliti selanjutnya terutama yang meneliti tentang pengaruh atau hubungan dari kecanduan media sosial terhadap proses pembelajaran siswa.
2. Begitu pula dalam implementasi nya, dapat menjadi referensi dalam mengatur serta mengimprovisasi sistem pembelajaran di sekolah.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan efektivitas, sekaligus bisa dijadikan evaluasi, dari metode penelitian, serta instrumen penelitian yang digunakan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Prestasi Belajar

2.1.1 Pengertian Prestasi Belajar

Menurut KBBI (2016), pengertian prestasi adalah hasil yang telah dicapai seseorang dari yang telah dilakukan atau dikerjakannya. Definisi dari belajar adalah suatu usaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu. Dan prestasi belajar sendiri diartikan sebagai sebuah penguasaan pengetahuan yang didapat dalam hal mata pelajaran, biasanya ditunjukkan dengan nilai yang diberikan kepada murid oleh guru. (KBBI, 2016).

Menurut Winkel (2009) prestasi belajar ialah suatu bukti keberhasilan yang dicapai seseorang. Prestasi belajar memiliki arti suatu hasil yang dicapai setelah orang tersebut melaksanakan usaha- usaha dalam belajar. (Winkel, 2009).

Jadi dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah suatu hasil yang didapat oleh seseorang sebagai bukti keberhasilan setelah melakukan usaha- usaha dalam belajar, yang ditampilkan dalam bentuk nilai oleh guru. (KBBI, 2016; Winkel, 2009).

2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Sunarsih (2009), faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat dikelompokkan menjadi faktor internal atau endogen dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu tersebut, terdiri dari faktor fisiologis, meliputi kematangan fisik, keadaan indra, dan keadaan kesehatan. Faktor internal kedua yaitu faktor psikologis, meliputi motivasi, emosi, sikap, minat, bakat, kepintaran, dan kreativitas. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar individu, terdiri dari faktor sosial, meliputi orang tua (apabila mampu mendidik dengan baik maka prestasi akan lebih baik), keadaan sekitar (apabila ada gangguan saat belajar, dapat berupa gangguan teman saat belajar, atau

berupa televisi, *handphone*, akan mengganggu proses belajar dan karenanya mempengaruhi prestasi belajar pula). Faktor eksternal kedua yaitu faktor non sosial, meliputi kelengkapan alat bantu belajar mengajar, metode belajar maupun cara mengajar yang digunakan, serta adanya faktor lain misalnya udara, cuaca, waktu, tempat, sarana dan prasarana. (Sunarsih, 2009).

2.2 Kecanduan Media Sosial

2.2.1 Pengertian Media Sosial

Media sosial merupakan jaringan dunia sosial dalam internet, yang memiliki hubungan relasi dan terkoneksi dengan individu lain (Hansen, Shneiderman, & Smith dalam Istiqomah, 2017). Kaplan dan Haenlein (2010) mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok beberapa aplikasi berbasis internet yang fungsinya untuk memungkinkan pembentukan dan pertukaran konten-konten yang dibuat oleh pemakai (*user-generated content*). (Cabral, 2011; Kaplan dan Haenlein, 2010).

Menurut KBBI (2016), media merupakan alat atau sarana komunikasi, misalnya koran, majalah, radio, televisi, dan lain-lain. Bisa juga berarti perantara atau penghubung. Sedangkan sosial memiliki arti berhubungan dengan masyarakat. (KBBI, 2016).

Jadi dapat disimpulkan pengertian media sosial adalah suatu teknologi berbasis internet dan *web* yang menjadi penghubung dalam masyarakat untuk dapat berkomunikasi. (Cabral, 2011; Kaplan dan Haenlein, 2010; KBBI, 2016).

2.2.2 Pengertian Kecanduan Media Sosial

Kecanduan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2016) adalah kejangkitan suatu kegemaran sehingga melupakan hal-hal yang lain, atau ketagihan akan suatu hal yang menyebabkan terjadinya ketergantungan (pada obat-obatan, minuman, dan sebagainya). Ketergantungan didefinisikan sebagai sebuah keinginan untuk

mengonsumsi zat adiktif secara terus menerus dengan meningkatkan takaran supaya dapat menghasilkan efek yang sama. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyebutkan definisi adiksi adalah suatu kecanduan atau ketergantungan baik secara fisik maupun psikologi terhadap suatu zat atau obat-obatan. (KBBI, 2016).

Kecanduan media sosial adalah suatu gangguan psikofisiologis, meliputi *tolerance* (penambahan jumlah penggunaan supaya dapat membangkitkan efek yang sama, karena jumlah penggunaan sebelumnya menimbulkan efek minimal), *withdrawal symptoms* apabila penggunaan media sosial dihentikan (khususnya menimbulkan tremor, kecemasan, dan perubahan mood), gangguan afeksi (depresi, sulit menyesuaikan diri), dan terganggunya kehidupan sosial (menurun atau hilang sama sekali, baik dari segi kualitas maupun kuantitas). (Nurmandia et al., 2013).

Pengguna media sosial menghabiskan rata-rata 3 jam 33 menit untuk mengakses internet dalam sehari. Dependency Theory juga menyebutkan bahwa intensitas waktu yang menjelaskan tentang penggunaan berlebihan pada media sosial dalam pemenuhan kebutuhannya tergantung pada media tertentu dan membuat media pilihannya tersebut menjadi penting bagi subjek (Littlejohn dan Foss, 2008 ; Schrock dalam Soliha, 2015).

Jadi dapat disimpulkan definisi kecanduan media sosial adalah keinginan yang tidak dapat dikendalikan untuk terus menggunakan media sosial yang dapat mengakibatkan munculnya masalah baik interpersonal, perilaku, dan kemampuan pengendalian emosi seseorang. (KBBI, 2016; Nurmandia et al, 2013).

2.2.3 Ciri-ciri Kecanduan Media Sosial

Seseorang dikatakan mengalami kecanduan apabila terdapat gejala di atas selama minimal 3 bulan, dengan penggunaan harian selama 6 jam. (Tao et al., 2010).

Kecanduan media sosial menurut Kuss et al. (2013) memiliki proses biopsikososial dan beberapa ciri yang sama dengan ketergantungan zat, yaitu selalu terpaku dengan media sosialnya baik secara kognitif, emosional, maupun perilaku. Seorang dengan kecanduan media sosial dapat terus-terusan memikirkan kapan dia dapat kembali membuka media sosialnya, menggebu-gebu ingin membukanya, dan mengorbankan interaksi dengan sekitarnya untuk dapat *online*. Yang kedua adalah penggunaan media sosial dapat mengubah *mood*-nya menjadi lebih baik dan dapat membuatnya melupakan masalah-masalahnya. Selain itu juga terjadi toleransi, *withdrawal*, dan juga *relapse* yaitu usaha untuk meninggalkan media sosial namun tidak berhasil, serta terjadi konflik (tidak dapat mengatur kecanduannya sehingga menimbulkan konflik internal). (Kuss et al, 2013).

2.2.4 Patofisiologi Kecanduan Media Sosial

Penelitian yang dilakukan oleh Kuss et al. (2013) mengatakan bahwa kejadian kecanduan media sosial mirip dengan kecanduan berjudi (*pathological gambling*) namun juga memenuhi beberapa kriteria kecanduan zat seperti yang dijelaskan dalam DSM-V. Kesamaan ini termasuk juga dalam hal patofisiologi neurobiologisnya. (Kuss et al., 2013).

Menurut Kuss dan Griffiths (2012), seseorang yang mengalami kecanduan mengalami perubahan pada otaknya dalam hal *reward*, motivasi, memori, dan kontrol kognitif. Aktivitas otak pada orang yang kecanduan mengalami perubahan berupa aktifnya bagian dorsal dari striatum (DS) oleh pelepasan dopamine. Penggunaan jangka panjang akan menyebabkan perubahan jalur dopaminergik, yaitu *anterior cingulate* (AC), *orbitofrontal cortex* (OFC), dan *nucleus accumbens* (NAc) yang menyebabkan penurunan sensitivitas dari *reward* biologis dan menurunkan kontrol orang tersebut terhadap penggunaan media sosial. Di

sisi lain, *reward* alami, yaitu sesuatu yang dapat . menghasilkan kesenangan, misalnya makanan, pujian, atau kesuksesan akan digantikan dengan penggunaan media sosial, sehingga lama-lama akan terjadi toleransi. (Kuss dan Griffiths, 2012).

Akhirnya, sistem *reward* yang normal menjadi tidak berfungsi, dan terjadi aktivasi *antireward* yang menyebabkan berkurangnya kemampuan orang yang kecanduan tersebut untuk merasakan suatu hal positif sebagai sesuatu yang menyenangkan. Dia akan membutuhkan stimulasi yang lebih kuat, misalnya penambahan intensitas penggunaan media sosial, supaya dapat merasakan *reward*. Gejala *withdrawal* atau putus zat, terjadi karena ada kekurangan dopamine di jalur *mesocorticolimbic* saat tidak sedang menggunakan media sosial. Akibatnya akan kembali terjadi penggunaan, disebut dengan *relapse*. (Kuss dan Griffiths, 2012).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial yang berlebihan menyebabkan meningkatnya produksi dopamine dalam otak, yang akan mempengaruhi sistem *reward* dalam otak, dan akan mengubah struktur dan fisiologis otak. Perubahan-perubahan yang terjadi akan menimbulkan gejala-gejala yang ditimbulkan oleh orang yang kecanduan. (Kuss et al., 2013; Kuss dan Griffiths, 2012).

2.2.5 Penggunaan Media Sosial di Indonesia

Menurut sebuah survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia tahun 2016, sebanyak 132,7 juta penduduk Indonesia aktif menggunakan internet. Prevalensi pengguna berusia 10-24 tahun adalah sebanyak 24,4 juta dari 132,7 juta, dan sebanyak 8,3 juta dari 132,7 juta berprofesi sebagai pelajar. Konten yang paling sering dikunjungi di internet adalah sosial media, yaitu sebanyak 129,2 juta orang di Indonesia merupakan pengguna aktif media sosial. Konten media sosial yang paling banyak dikunjungi adalah *Facebook*, *Instagram*, *Youtube*, *Google+*, *Twitter*, dan *LinkedIn*. (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2016).

2.2.6 Dampak Kecanduan Media Sosial

Penggunaan media sosial membawa dampak positif yaitu memberikan banyak kemudahan bagi remaja, seperti media sosialisasi dan komunikasi dengan teman, keluarga ataupun guru, media diskusi terkait tugas di sekolah dengan teman dan mendapatkan informasi terkait kesehatan secara online (O’Keeffe *et al.*, 2011). Sedangkan menurut Oetomo (2007) media sosial memfasilitasi remaja untuk dapat belajar berbisnis dalam mencari uang melalui *e-commerce*. (O’Keeffe *et al.*, 2011: Oetomo 2007).

Media sosial memang memberikan banyak dampak positif bagi remaja, tetapi juga memberikan dampak negatif bagi kehidupan remaja. Hal tersebut dikarenakan remaja tidak mampu mengontrol penggunaan media sosial (Daviz, 2001). Jika remaja tidak mampu dalam mengontrolnya, maka waktu dalam penggunaannya akan meningkat dan dapat menyebabkan kecanduan terhadap media sosial (Thakkar, 2006). Dimana ketergantungan media sosial tersebut dapat mengakibatkan dampak negatif yang akan dialami remaja. Media sosial membuat remaja menjadi acuh dengan tanggung jawabnya sebagai pelajar yang berdampak pada keterlambatan dalam pengumpulan tugas-tugas sekolah, waktu belajar berkurang dan prestasi di sekolah mengalami penurunan yang drastis dikarenakan remaja sibuk menghabiskan waktunya untuk mengakses media sosial (Min, Islam, & Paul, 2018).

Dampak negatif lainnya yang juga ditemukan pada penelitian Fitri (2017) yaitu adanya pemborosan, meningkatnya plagiarisme dan remaja menjadi anti sosial. Sedangkan menurut Moreno, Standiford, dan Cody (2018) media sosial mengakibatkan remaja mengalami masalah kesehatan, seperti terjadinya gangguan pada pola makan, masalah pada kesehatan seksual, penggunaan narkoba dan terjadinya bunuh diri. (Fitri, 2017)

2.3 Remaja

2.3.1 Pengertian Remaja

Pengertian remaja menurut KBBI (2016) yaitu usia seseorang yang sudah mulai dewasa dan sudah dapat kawin. Menurut WHO (2016) remaja adalah orang-orang dengan usia 10-19 tahun. Remaja dibagi menjadi 3 fase, yaitu remaja awal yang berusia 10-13 tahun, remaja pertengahan berusia 14-16 tahun, dan remaja akhir berusia 17-19 tahun. Sementara, menurut Werkman dalam Arieti dan Kaplan (2015) serta Batubara (2010), remaja awal dimulai dari usia 12 tahun hingga 14 tahun, remaja pertengahan dari 15 tahun hingga 17 tahun, dan remaja akhir dimulai dari usia 18 tahun hingga 21 tahun. (KBBI, 2016; WHO, 2016; Werkman dalam Arieti dan Kaplan, 2015; Batubara, 2010).

2.3.2 Pengertian Siswa SMA

Pengertian siswa menurut KBBI (2016) yaitu pelajar atau murid, sementara pelajar didefinisikan sebagai anak sekolah, terutama pada tingkat sekolah dasar dan sekolah lanjutan. Murid didefinisikan sebagai seseorang yang sedang berguru, belajar atau bersekolah. (KBBI, 2016).

orang yang sedang bersekolah di sekolah umum setelah Sekolah Menengah Pertama dan sebelum jenjang Perguruan Tinggi. (KBBI, 2016).

2.3.3 Perkembangan Remaja

Perubahan psikososial pada remaja dibagi ke dalam tiga tahap, yaitu remaja awal atau *early adolescent*, remaja pertengahan atau *middle adolescent*, dan akhir remaja atau *late adolescent*. Pada *early adolescent* terjadi perubahan-perubahan psikologis, misalnya krisis identitas, keadaan jiwa labil, dan pertemanan lebih penting daripada keluarga sehingga mulai mencari teman-teman dan kelompok (*peer group*) di luar keluarga, yang akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya. Periode selanjutnya adalah *middle adolescent*, ditandai dengan keinginan untuk lepas dari orang tua dan bersama dengan teman-temannya (*peer group*). Selanjutnya pada *late adolescent*, remaja akan lebih stabil dan sudah mulai

memikirkan masa depannya. (Batubara, 2010). Pada remaja, terjadi perubahan sikap yang disebabkan oleh *reward*, di mana remaja membutuhkan stimuli yang lebih besar daripada orang dewasa agar dapat merasakan suatu kepuasan atau kesenangan. Hal itu menyebabkan remaja untuk mencari sebuah sumber *reward* lain yang dapat mengaktifkan dopamine dalam tubuhnya. Dengan melakukan hal yang mengaktifkan *reward*, dopamine dalam tubuh meningkat dan lama kelamaan remaja membutuhkan jumlah *reward* yang lebih tinggi agar dapat menghasilkan kesenangan melalui dopamine yang sama, yang akhirnya menimbulkan kecanduan, seperti sudah dijelaskan dalam pathogenesis kecanduan media sosial di atas. (Galvan, 2010).

2.3.4 Remaja dan Media Sosial

Menurut Erikson dalam Subrahmanyam dan Greenfield (2008), remaja adalah waktu untuk mencari jati diri. Remaja akan mencari tahu tentang identitas, kepercayaan mereka, dan masa depan mereka. Media sosial adalah suatu wadah yang cocok bagi mereka dalam rangka pencarian jati diri, karena mereka dapat menyembunyikan identitas mereka atau mengubah identitas menjadi orang lain dan menjadi siapapun yang mereka mau dengan menyembunyikan atau menambahkan beberapa hal dari diri mereka, dan hal ini bisa menjadi salah satu cara mencari jati diri. (Subrahmanyam dan Greenfield, 2008).

Selain itu, menurut Kuss dan Griffiths (2011), kecanduan media sosial pada remaja dapat terjadi karena remaja bebas mengekspresikan diri mereka sendiri dalam media sosial, sehingga dapat meningkatkan *mood* karena dialami sebagai sesuatu yang menyenangkan, seperti sistem *reward* yang sudah dijelaskan di atas. Hal ini bisa berujung kepada keinginan untuk terus-menerus menggunakan media sosial dan pada akhirnya terjadi kecanduan media sosial. (Kuss dan Griffiths, 2011).

Melalui penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa remaja, dalam

penelitian ini adalah anak SMA dengan kisaran umur 15-18 tahun memiliki risiko lebih tinggi untuk mengalami kecanduan media sosial. Hal ini disebabkan karena perubahan-perubahan yang sedang dialami pada masa remaja, dan juga pencarian jati diri pada masa remaja sehingga menyebabkan remaja-remaja mencarinya di media sosial, tanpa mengetahui akan adanya risiko-risiko yang ada, dan kemudian dengan penggunaan yang terus meningkat maka dapat\ berujung kepada kecanduan media sosial. (Subrahmanyam dan Greenfield, 2008; Kuss dan Griffiths, 2011).

2.4 Media Sosial dan Prestasi Belajar

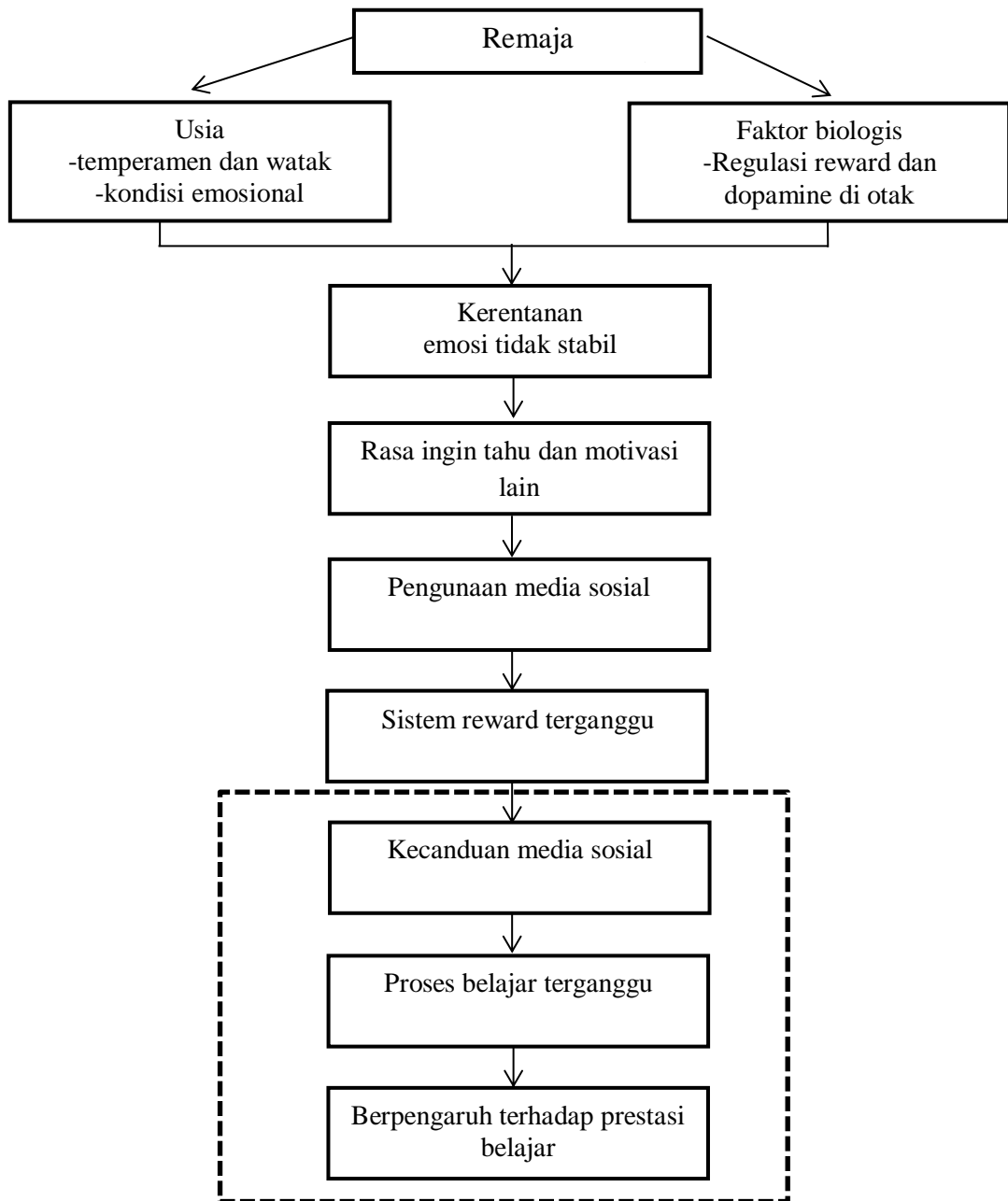
Beberapa penelitian yang meneliti hubungan antara media sosial dengan prestasi belajar mengatakan bahwa penggunaan media sosial memiliki dampak positif dan negatif terhadap prestasi belajar. (Al-Menayes, 2015). Espinosa et al. dalam Kirschner dan Karpinski (2010) mengatakan ada hubungan antara penggunaan media sosial dengan kemampuan belajar seseorang, sehingga penggunaan harus diawasi supaya dapat meningkatkan prestasi belajar. Lie dan Zhao dalam Kirschner dan Karpinski (2010) mengatakan bahwa penggunaan komputer pada pelajar lebih berisiko menurunkan prestasi belajar daripada meningkatkannya. (Al-Menayes, 2015; Kirschner dan Karpinski, 2010).

Penelitian oleh Junco dan Cotten dalam Al Menayes (2015) yang meneliti tentang kemampuan *multi-tasking* dengan prestasi siswa di mana kebanyakan dari mereka sering mengirim pesan atau bermain Facebook saat sedang belajar atau mengerjakan tugas, namun menunjukkan tidak adanya hubungan dengan prestasi belajarnya. (Al-Menayes, 2015).

Penelitian oleh Wood et al. (2012) juga menemukan tidak adanya hubungan antara *multi-tasking* dalam hal ini menggunakan media sosial dan belajar. (Al-Menayes, 2015; Wood et al., 2012). Penelitian lain yang dilakukan oleh Rosen et al. dalam Al- Menayes (2015) meneliti perilaku

pelajar di SMP, SMA, dan perguruan tinggi yang terganggu dengan sosial media misalnya Facebook dan berkirim SMS dalam kurang dari 6 menit setelah ia memulai belajar. Hasil yang didapatkan adalah adanya gangguan pada proses belajar oleh karena media sosial dan SMS. Ia juga menegaskan bahwa penggunaan media-media tersebut dihubungkan dengan peningkatan *multi-tasking* dan penurunan pada prestasi belajar. (Al-Menayes, 2015).

2.5 Kerangka Teori Penelitian



Keterangan :

— : Variabel yang tidak diteliti

---- : Variabel yang diteliti

Gambar 2.1 Kerangka Teori Penelitian

2.5 Hipotesis Penelitian

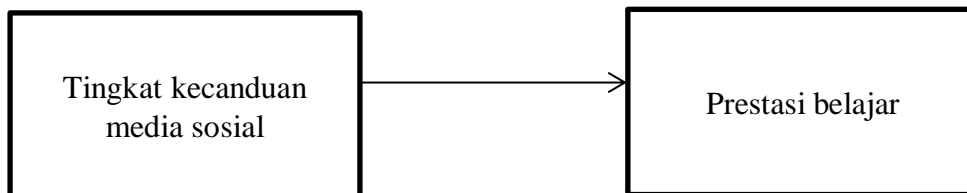
H0 = Tidak terdapat hubungan antara tingkat kecanduan media sosial dengan prestasi belajar

H1 = Terdapat hubungan antara tingkat kecanduan media sosial dengan prestasi belajar

2.7 Kerangka Konsep Penelitian

Variabel Independen

Variabel Dependen



Gambar 2.2 Kerangka Konsep Penelitian