

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Sosial

1. Pengertian media sosial

Media sosial adalah sebuah media yang bersiiian Mfat online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wikipedia, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wikipedia merupakan salah satu bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain berpendapat bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Media sosial merupakan perkembangan yang mutakhir dari teknologi-teknologi web baru berbasis internet, yang memudahkan semua orang untuk dapat berkomunikasi, berpartisipasi, saling berbagi dan membentuk sebuah jaringan secara online, sehingga dapat menyebarluaskan konten mereka sendiri. Post di blog, tweet, atau video Youtube dapat diproduksi dan dapat dilihat secara langsung oleh jutaan orang secara gratis.¹

¹ Ika Novia, *Jurnal Komunikasi Penggunaan media sosial sebagai sarana Komunikasi bagi komunitas*, (Semarang: FISP Universitas Sebelas Maret, 2013), hal.6

Media sosial memiliki ciri khas, menurut Varinder dan Priya Kanwar dalam bukunya *Understanding Social media* , media sosial memiliki beberapa ciri khas sebagai berikut:²

a. Akseibilitas

Semua orang yang memiliki perangkat media sosial bisa mengakses media sosial yang sudah terhubung dengan koneksi jaringan internet. Media sosial sangat mudah digunakan karena tidak perlu membutuhkan ketrampilan khusus.

b. Interaktivitas

Pola komunikasi yang tercipta dari media sosial tidak hanya satu arah, tetapi dua arah atau bahkan lebih. Pengguna sosial media dapat berinteraksi dengan pengguna sosial media yang lainnya sesuai keinginan masing-masing.

c. Keterjangkauan

Media sosial menawarkan banyak akses-akses terhadap apapun secara mudah kapan saja dan dari mana saja.

d. Jangka lama

Ruang penyimpanan media sosial banyak menyimpan arsip-arsip pesan yang sudah dikirim dan diterima, dan dapat ditampilkan kembali walau sudah jangka lama. Bahkan dapat disunting kembali pesan yang sudah lama untuk dimutakhirkan sesuai kebutuhan

e. Kecepatan

² Variander dkk, *Understanding Social media*, (London: Bookboon,2012), hal.28-29.

Pesan yang dibuat di media sosial dapat diakses oleh semua orang yang berada dalam jaringan atau kelompok atau forum atau komunitas yang sama segera setelah pesan tersebut dipublikasikan. Kita dapat berkomunikasi dengan pengguna lain tanpa melalui banyak kendala yang mempengaruhi pengiriman suatu pesan. Respon atau tanggapan yang diberikan oleh pengguna juga bersifat instan atau segera sehingga kita dapat berdialog dengan pengguna lain secara *real time*.

Setiap teknologi pasti memiliki fungsi, media sosial menurut Patrick yang menutip teori keitzmann, media sosial memiliki fungsi sebagai berikut.³

a. Identitas (*Identity*)

Menggambarkan jati diri dari pemilik media sosial, mulai dari nama, usia, jenis kelamin, profesi serta gambar diri.

b. Percakapan (*Conversation*)

Menggambarkan pengaturan percakapan para pengguna media sosial.

c. Berbagi (*Sharing*)

Menggambarkan transaksi pertukaran, pembagian, dan penerimaan gambar, teks, atau file lainnya.

d. Kehadiran (*Presence*)

³ Patric Finkbeiner, *Soscial Media for Knowledge Sharing In Automotive Repair*, (Germany : Spinger 2016), hal. 25-26

Menggambarkan pengguna lain untuk mengetahui kehadiran pengguna lainnya.

e. Hubungan (*Realitionship*)

Menggambarkan pengguna dapat mengakses pengguna lain.

f. Reputasi (*Reputation*)

Menggambarkan para pengguna untuk mengidentifikasi dan menorehkan kesan baik kepada pengguna lain melalui prestasi-prestasi.

g. Kelompok (*Group*)

Menggambarkan para pengguna dapat membentuk komunitas dan kelompok yang memiliki latar belakang, minat.

2. Macam-macam jejaring sosial

Di Indonesia banyak sekali macam pilihan jejaring sosial, berikut merupakan macam-macam jejaring sosial.

- a. Facebook, kemunculan facebook ini pada tahun 2004. Sebuah jejaring media sosial yang diciptakan oleh Mark Zuckerberg, yang kemudian menjadi satu jejaring media sosial terbanyak penggunanya. Situs ini dengan corak tampilan yang modern memungkinkan orang untuk berkenalan dan mengakses informasi seluas-luasnya.
- b. Flickr, Sebuah aplikasi berbagi foto dimana ketika mengklik foto kita akan masuk laman website dari foto tersebut yang akan menampilkan secara detail informasi terkait foto tersebut.

- c. Google +, Kemunculan pada Google + pada tahun 2011. Sebuah situs jejaring sosial milik google dengan konsep lingkaran pertemanan. Situs ini dirancang sedemikian rupa untuk mempermudah penggunaanya. Jika seseorang memiliki akun Google maka akan secara otomatis tersambung dan terdaftar secara langsung.
- d. Instagram, Instagram diciptakan oleh kevin systrom dan diluncurkan pada tahun 2010 sebuah layanan berbasis internet sekaligus jejaring media sosial yang berfungsi untuk berbagi cerita melalui gambar, video yang mereka upload untuk dilihat atau disembunyikan dari orang lain.
- e. Twitter, kemunculan twitter pada tahun 2006. Pengguna twitter hanya bisa *mengupdate* status yang bernama *tweet* atau kicauan, dan dibatasi 140 karakter saja. Twitter menggunakan sistem mengikuti-tidak mengikuti (*follow-un follow*), dimana seseorang dapat melihat status terbaru dari orang yang diikutinya.
- f. WA, kemunculan WhatsApp pertama kali pada tahun 2009. Aplikasi pesan untuk smartphone yang memungkinkan bertukar pesan tanpa biaya SMS, aplikasi WA menggunakan koneksi internet 3G, 4G atau wifi untuk komunikasi data. Dengan WA kita bisa berkirin file, obrolan online, kirim gambar, foto dan lain sebagainya.

- g. YouTube, kemunculan youtube pada tahun 2005. Sebuah layanan video yang menyediakan informasi, tayangan, yang banyak digemari oleh para pemakainya.⁴

Uraian diatas merupakan contoh dari beberapa jenis jejaring sosial yang ada di Indonesia. Setiap media sosial memiliki keunikan sendiri-sendiri kadang-kadang antarmedsos bahkan bekerja satu sama lain dalam menyebarkan informasi. Dalam hal yang paling sederhana media sosial adalah bentuk lintas komunikasi lewat penyebaran konten. Materi atau konten itu dapat berupa suatu percakapan diskusi, video, opini, foto, dan lain sebagainya. Dalam hal inilah, lembaga pemerintah harus turut berperan, bergabung dan secara maksimal dapat memanfaatkan fasilitas ini.

Telaah tentang bagaimana memanfaatkan media sosial dengan efektif kini telah banyak dikemukakan. Namun yang terpenting adalah mengetahui jelas sifat dan karakter para pemain media sosial itu sendiri. Sebuah penelitian pernah menggolongkan tipe dan cara-cara orang saat berinteraksi di medsos.⁵ Antara lain sebagai berikut :

- a. Mereka yang membuat konten media sosial, mulai dari menyebarkan informasi, mengendalikan opini, serta membuat dan mempengaruhi tren yang ada.
- b. Mereka yang hanya mendengarkan dan menjadi target media sosial.

⁴ Feri Sulianto, *Keajaiban Sosial media*, (Jakarta: PT.Elex Media Komputindo,2015), hal.117-124

⁵ Sosial Media Guidelines, *Government of Western Australia*, (Departement of Finance, September 2012), hal. 5

- c. Mereka yang tak hanya mendengarkan tetapi juga mencari lebih dalam informasi yang ada dan menyebarkan kepada orang lain dengan menambahkan versi mereka sendiri. Pada waktunya, golongan ini kemudian menjadi golongan yang pertama.

3. Penggunaan media sosial melalui gadget dalam masyarakat pada umumnya

Jumlah pelaku medsos makin meningkat dari tahun ketahun. Bagi *netter* (pengguna internet) atau pelaku medsos, aktivitas menyebar informasi tidak hanya bersifat iseng saja, tetapi sebagai sarana mendulang reputasi, membangun karier, dan sampai meraup rupiah atau menambah uang dari usaha melalui media sosial. Betapa tidak, sekarang banyak bisnis dan usaha yang dipampang di akun facebook yang kemudian disebarluaskan guna memikat calon pembeli, kurikulum pendidikan pada sejumlah universitas dan lembaga pendidikan juga telah menggunakan aplikasi IT dalam sistem belajar mengajar untuk menyiapkan anak didik yang mampu menguasai media sosial.⁶

4. Penggunaan gadget berupa handphone pada peserta didik

Gadget dapat digunakann oleh siapa saja dan untuk apa saja, tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan oleh orang dewasa, bahkan anak sekolah dasar juga memiliki gadget. Menurut Syahra, menyatakan bahwa semakin

⁶ Tim pusat humas perdagangan RI, *Panduan optimalisasi media sosial untuk kementerian perdagangan RI*, (Jakarta : Pusat hubungan masyarakat, 2014), hal.42

berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri sebuah teknologi informasi dan komunikasi berlangsung sangat pesat dan penggunaannya menyisir seluruh lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia, dan tingkat pendidikan.

Penggunaan gadget pada usia anak yang masih dalam proses pendidikan sekolah dasar, digunakan untuk bermain game, menonton hiburan, dan komunikasi dengan teman sebaya.

a. Intensitas penggunaan gadget pada peserta didik

Intensitas penggunaan gadget dapat dilihat seberapa sering anak tersebut menggunakan gadget dalam sehari atau sela seminggu, dan anak yang cenderung ketergantungan akan mengalami rasa memperdulikan gadgetnya dari pada aktivitas di luar rumah. Menurut Ferliana dalam buku *Sekolah untuk anakku*, anak usia sekolah dasar menggunakan gadget boleh-boleh saja tetapi harus memperhatikan durasi penggunaan gadget, misalnya setengah jam dan hanya pada waktu yang senggang, kenalkan gadget pada hari weekend atau libur, sehingga anak masih memiliki kesempatan untuk interaksi dengan orang lain lewat sosialisasi.⁷

Menurut Sari dan Mitsalia dalam jurnal, pemakaian gadget terbilang tinggi jika menggunakan durasi lebih dari 120 menit per hari dan dalam satu kesempatan menggunakan pemakainya berkisar 75 menit intensitas penggunaan 2-3 kali bahkan lebih. Selanjutnya

⁷ Ferliana, *Sekolah Untuk Anakku*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2018), hal.37

pemakaian gadget terbilang sedang apabila menggunakan gadget kurang dari 60 menit perhari dan intensitas penggunaan 2-3 kali perhari. Untuk pemakain gadget yang terbilang rendah durasi penggunaan kurang dari 30 menit perhari, dan intensitas penggunaan dalam maksimal 2 kali.⁸

Tabel 2.1
Tabel Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak

Kategori	Durasi	Intensitas
Tinggi	75-120 menit	Lebih dari 3 kali pemakaian
Sedang	40-60 menit	2-3 kali pemakaian
Rendah	5-30 menit	Maksimal 2 kali pemakaian

b. Dampak penggunaan gadget pada peserta didik

Menurut Handrianto, gadget memiliki dampak positif dan negative. Dampak tersebut adalah :

1) Dampak positif

- a) Berkembangnya imajinasi, melihat gambar, kemudian menggambatnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi kenyataan.
- b) Melatih kecerdasan, dalam hal anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar.

⁸ Tria puspita sari dkk, *pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al mukmin*, (PROFESI. Vol13 No.2 , Surakarta 2016), hal.74

- c) Meningkatkan rasa percaya diri, anak yang menang permainan, akan semangat percaya diri untuk memulai permainan selanjutnya.
 - d) Membantu kemampuan dalam membaca, matematika serta pemecahan masalah, hal ini dikarenakan anak memiliki rasa ingin tahu yang lebih sehingga anak akan memiliki kesadaran untuk belajar tanpa adanya paksaan.
- 2) Dampak negatif
- a) Penurunan konsentrasi saat belajar, hal ini karena anak tidak focus dan hany teringat dengan gadget.
 - b) Malas menulis dan membaca, hal ini karena adanya tayangan youtube menayangkan gambar-gambar yang dapat dipilih, anak akan memilih gambar tanpa harus menetik apa yang dia cari.
 - c) Penurunan interaksi sosial, anak akan kurang bermain di lingkungan luar dan kurang bergaul secara langsung dengan sekitarnya, karena keasyikan main gadget.
 - d) Kecanduan, anak yang sering bermain gadget akan merasa was-was jika tidak main gadget.
 - e) Menimbulkan gangguan kesehatan, radiasi yang dipaparkan oleh gadget akan merusak organ-organ manusia penggunanya. Misalnya mata.

f) Dapat mempengaruhi perilaku anak, tayangan yang dilihat memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat ditiru oleh anak.

c. Peranan orang tua dalam penggunaan gadget

Teknologi komunikasi akan selalu berkembang dari tahun ketahun. Perkembangan ini dikarenakan adanya arus globalisasi dari negara maju yang semakin peka terhadap teknologi komunikasi, perkembangan teknologi komunikasi ini memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai ada di masyarakat khususnya nilai-nilai ketimuran Indonesia.

Pada hakikatnya, kemajuan teknologi dan pengaruhnya tidak dalam kehidupan tidak dapat kita hindari, tetapi dapat menghadapinya dengan bijaksana sehingga kemajuan teknologi tidak menggeser jati diri seorang manusia yang menjunjung tinggi nilai-nilai pekerti yang luhur. Sehingga orang tua diperlukan bimbingan terhadap anaknya untuk memanfaatkan gadget dalam pemanfaatan yang positif.

d. Pemanfaatan gadget dalam proses belajar

Pemanfaatan ini tergantung pada setiap keahlian guru dalam penerapan, misalnya, guru dapat menginstruksikan kepada siswa untuk mengirim tugas melalui email atau media sosial yang ada, atau selain itu, guru dapat memberikan bentuk konsultasi kepada siswa melalui media sosial terkait pelajaran, misal grup messenger.

B. Kepribadian

1. Pengertian kepribadian

Konsep kepribadian sangat luas, namun secara sederhana istilah kepribadian mencakup karakteristik perilaku individu. Setiap individu memiliki kepribadian yang unik dan dapat dibedakan dari individu lainnya. Agar lebih memahami konsep kepribadian maka simaklah beberapa pendapat mengenai kepribadian dari para ahli sebagai berikut :

- a) **Theodore R. Newcombe**, menjelaskan bahwa kepribadian adalah organisasi sikap-sikap yang dimiliki oleh seseorang sebagai latar belakang terhadap perilaku
- b) **Roucek dan Warren**, menjelaskan bahwa kepribadian adalah organisasi faktor-faktor biologis, psikologis, dan sosiologis yang mendasari perilaku seseorang.
- c) **Yinger**, menjelaskan kepribadian adalah keseluruhan perilaku dari seseorang dengan kecenderungan tertentu yang berinteraksi dengan serangkaian situasi.
- d) **Koenjaraningrat**, menjelaskan kepribadian adalah ciri-ciri watak yang diperlihatkan secara konsisten dan konsekuen sehingga individu memiliki suatu identitas yang khas dan berbeda dari individu lainnya.
- e) **Robert Sutherland**, menganggap kepribadian adalah abstraksi individu dan kelakuan sebagaimana halnya dengan masyarakat dan

kebudayaan. Dengan demikian kepribadian digambarkan sebagai hubungan saling mmengaruhi antara tiga aspek tersebut⁹.

Kesimpulan dari pengertian menurut beberapa ahli tersebut adalah, kepribadian sesungguhnya integrasi dari kecenderungan seseorang untuk berperasaan, bertindak, bersikap, dan berperilaku tertentu.

2. Faktor pembentuk kepribadian

Setelah mengetahui pengertian kepribadian, maka proses pembentukannya dapat melalui isasi yang dibedakan berdasarkan berikut.

- a) sosialisasi yang dilakukan sengaja misalnya melalui pembelajaran dan pendidikan.
- b) sosialisasi tanpa sengaja melalui proses interaksi sehari-hari dalam lingkungan masyarakatnya.¹⁰

Adanya perbedaan kepribadian dari setiap individu sangatlah bergantung pada faktor-faktor yang memengaruhinya. Kepribadian mengalami perubahan bentuk, berkembang, dan berubah seiring dengan proses sosialisasi yang dipengaruhi oleh faktor-faktor sebagai berikut.

a. Faktor Biologis

Beberapa pendapat berpendapat bahwa bawaan biologis berpengaruh terhadap pembentukan kepribadian. Semua manusia yang normal dan sehat selalu memiliki persamaan biologis, seperti

⁹ Bagja Waluyo, *Menyelami Fenomena di Masyarakat*, (Bandung:PT.Setia Purna Inves,2007), hal.74-75

memiliki dua tangan, panca indera, kelenjar seksual, dan otak yang rumit. Persamaan biologis ini membantu menjelaskan beberapa persamaan dalam kepribadian dan perilaku semua orang. Namun setiap warisan biologis seseorang bersifat unik dan berbeda satu sama lain. Artinya, tidak seorang pun yang mempunyai karakteristik fisik yang sama, seperti ukuran tubuh, kekuatan fisik, atau kecantikan maupun ketampanan. Bahkan, anak kembar sekali pun pasti ada perbedaan itu. Perhatikan teman di sekelilingmu, adakah di antara mereka yang memiliki kesamaan karakteristik fisik?

Faktor biologis yang sangat berpengaruh dalam pembentukan kepribadian adalah jika terdapat karakteristik fisik unik yang dimiliki oleh seseorang. Contohnya, kalau orang bertubuh tegap diharapkan untuk selalu memimpin bersikap seperti pemimpin, tidak aneh jika orang tersebut akan selalu bertindak seperti pemimpin. Sama halnya dengan anggapan orang gemuk adalah periang, orang yang keningnya lebar berpikir cerdas, orang yang berambut merah wataknya mudah marah, atau orang yang cacat fisik mempunyai sifat rendah diri. Anggapan seperti itu lebih banyak disebabkan apriori masyarakat yang dilatarbelakangi kondisi budaya setempat.

Perlu dipahami bahwa faktor biologis yang dimaksudkan dapat membentuk kepribadian seseorang adalah faktor fisiknya dan

bukan warisan genetik. Kepribadian seorang anak bisa saja berbeda dengan orangtua kandungnya bergantung pada pengalaman sosialisasinya. Contohnya, seorang bapak yang dihormati di masyarakat karena kebaikannya, sebaliknya bisa saja mempunyai anak yang justru meresahkan masyarakat akibat salah pergaulan. Akan tetapi, seorang yang cacat tubuh banyak yang berhasil dalam hidupnya dibandingkan orang normal karena memiliki semangat dan kemauan yang keras. Dari contoh tersebut dapat berarti bahwa kepribadian tidak diturunkan secara genetik, tetapi melalui proses sosialisasi yang panjang. Salah apabila banyak pendapat yang mengatakan bahwa faktor genetik sangat menentukan pembentukan kepribadian.

b. Faktor Geografis

Faktor lingkungan menjadi sangat dominan dalam memengaruhi kepribadian seseorang. Faktor geografis yang dimaksud adalah keadaan lingkungan fisik (iklim, topografi, sumberdaya alam) dan lingkungan sosialnya. Keadaan lingkungan fisik atau lingkungan sosial tertentu memengaruhi kepribadian individu atau kelompok karena manusia harus menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Contohnya, orang-orang Aborigin harus berjuang lebih gigih untuk dapat bertahan hidup karena kondisi alamnya yang kering dan tandus, sementara, bangsa Indonesia hanya memerlukan sedikit

waktunya untuk mendapatkan makanan yang akan mereka makan sehari-hari karena tanahnya yang subur.

Suku “Ik” di Uganda mengalami kelaparan berkepanjangan. karena lingkungan alam tempat mereka mencari nafkah telah banyak yang rusak. Mereka menjadi orang-orang yang paling tamak, rakus, dan perkelahian antara mereka sering terjadi semata-mata memperebutkan makanan untuk sekadar mempertahankan hidup. Contoh lain, orang-orang yang tinggal di daerah pantai memiliki kepribadian yang lebih keras dan kuat jika dibandingkan dengan mereka yang tinggal di pegunungan.

Masyarakat di pedesaan penuh dengan kesederhanaan dibandingkan masyarakat kota. Dari uraian tersebut jelaslah bahwa faktor geografis sangat memengaruhi perkembangan kepribadian seseorang, tetapi banyak pula ahli yang tidak menganggap hal ini sebagai faktor yang cukup penting dibandingkan dengan unsur-unsur lainnya.

c. Faktor Kebudayaan

Kebudayaan mempunyai pengaruh besar terhadap perilaku dan kepribadian seseorang, terutama unsur-unsur kebudayaan yang secara langsung memengaruhi individu. Kebudayaan dapat menjadi pedoman hidup manusia dan alat untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhannya. Oleh karena itu, unsur-unsur kebudayaan yang berkembang di masyarakat dipelajari oleh individu agar menjadi

bagian dari dirinya dan ia dapat bertahan hidup. Proses mempelajari unsur-unsur kebudayaan sudah dimulai sejak kecil sehingga terbentuklah kepribadian-kepribadian yang berbeda antarindividu ataupun antarkelompok kebudayaan satu dengan lainnya. Contohnya, orang Bugis memiliki budaya merantau dan mengarungi lautan. Budaya ini telah membuat orang-orang Bugis menjadi keras dan pemberani.

Walaupun perbedaan kebudayaan dalam setiap masyarakat dapat memengaruhi kepribadian seseorang, para sosiolog ada yang menyarankan untuk tidak terlalu membesar-besarkannya karena kepribadian individu bisa saja berbeda dengan kepribadian kelompok kebudayaannya. Misalnya, kebudayaan petani, kebudayaan kota, dan kebudayaan industri tentu memperlihatkan corak kepribadian yang berbeda-beda. Memang terdapat karakteristik kepribadian umum dari suatu masyarakat. Sejalan dengan itu, ketika membahas bangsa-bangsa, suku bangsa, kelas sosial, dan kelompok-kelompok berdasarkan pekerjaan, daerah, ataupun kelompok sosial lainnya, terdapat kepribadian umum yang merupakan serangkaian ciri kepribadian yang dimiliki oleh sebagian besar anggota kelompok sosial bersangkutan. Namun, tidak berarti bahwa semua anggota termasuk di dalamnya. Artinya, kepribadian individu bisa saja berbeda dengan kepribadian masyarakatnya.

d. Faktor Pengalaman Kelompok

Pengalaman kelompok yang dilalui seseorang dalam sosialisasi cukup penting perannya dalam mengembangkan kepribadian. Kelompok yang sangat berpengaruh dalam perkembangan kepribadian seseorang dibedakan menjadi dua sebagai berikut.

1) Kelompok Acuan (Kelompok Referensi)

Sepanjang hidup seseorang, kelompok-kelompok tertentu dijadikan model yang penting bagi gagasan atau norma-norma perilaku. Dalam hal ini, pembentukan kepribadian seseorang sangat ditentukan oleh pola hubungan dengan kelompok referensinya. Pada mulanya, keluarga adalah kelompok yang dijadikan acuan seorang bayi selama masa-masa yang paling peka. Setelah keluarga, kelompok referensi lainnya adalah teman-teman sebaya. Peran kelompok sepermainan ini dalam perkembangan kepribadian seorang anak akan semakin berkurang dengan semakin terpercarnya mereka setelah menamatkan sekolah dan memasuki kelompok lain yang lebih majemuk (kompleks).

2) Kelompok Majemuk

Kelompok majemuk menunjuk pada kenyataan masyarakat yang lebih beraneka ragam. Dengan kata lain, masyarakat majemuk memiliki kelompok-kelompok dengan budaya dan ukuran moral yang berbeda-beda. Dalam keadaan seperti ini, hendaknya seseorang berusaha dengan keras mempertahankan haknya untuk menentukan sendiri hal yang dianggapnya baik dan

bermanfaat bagi diri dan kepribadiannya sehingga tidak hanyut dalam arus perbedaan dalam kelompok majemuk tempatnya berada. Artinya, dari pengalaman ini seseorang harus mau dan mampu untuk memilah-milahkannya.

e. Faktor Pengalaman unik

Pengalaman unik akan memengaruhi kepribadian seseorang. Kepribadian itu berbeda-beda antara satu dan lainnya karena pengalaman yang dialami seseorang itu unik dan tidak seorang pun mengalami serangkaian pengalaman yang persis sama. Sekalipun dalam lingkungan keluarga yang sama, tetapi tidak ada individu yang memiliki kepribadian yang sama, karena meskipun berada dalam satu, setiap individu keluarga tidak mendapatkan pengalaman yang sama. Begitu juga dengan pengalaman yang dialami oleh orang yang lahir kembar, tidak akan sama.¹¹

3. Penggunaan Media Sosial berkaitan dengan kepribadian narsis

Ungkapan dewasa ini terkait bangga diri adalah narsis. Narsis berasal dari kata Yunani "*Nascissius*" dalam kisah Yunani Narcissus adalah seorang dewa yang tampan, sehingga banyak dewa mengaguminya dan mencintainya, namun Narcissus sendiri malah mencintai dirinya sendiri setelah ia melihat dirinya dari pantulan air di sebuah danau. Narsis sendiri adalah tindakan memuji diri sendiri secara berlebihan, biasanya faktor

¹¹ Bagja Waluyo, *Menyelami Fenomena*hal.74-75

yang mendasari munculnya narsis adalah kelebihan yang ada pada dirinya. Para psikolog sepakat bahwa narsis adalah sebuah gangguan kejiwaan.¹²

Seorang yang narsis adalah orang yang mencintai dirinya sendiri secara berlebihan. Pribadi yang cenderung tidak tahu malu, merasa paling hebat, suka kepopuleritasan. Narsisme dapat menjelma secara kolektif, yaitu ketika suatu kelompok menjadi arogan, meremehkan kelompok lain.¹³

a. Merasa dirinya istimewa

Pola pikir merasa paling hebat, paling istimewa dikenal dengan waham kebesaran. Waham ini suatu keyakinan yang menyebabkan seseorang untuk merasa dirinya berbeda dengan yang lain, mereka adalah orang yang hebat padahal kenyataannya adalah mereka biasa saja.

b. Pujian

Ditilik secara raelitas memang semua orang ingin menunjukkan eksistensi diri, lebih-lebih melakukan hal yang terbaik dan unik agar mendapat pujian dari orang lain, terlebih lagi perihal itu diabadikan menggunakan foto yang kemudian disebar luaskan. Dalam teori psikologi Humanistik yang dikemukakan Abraham Maslow, hal ini dikemukakan dalam hirarki kebutuhan yaitu kebutuhan untuk aktualisasi diri. Aktualisasi diri dalam bentuk selfie salah satunya yang cukup tenar saat ini.

¹² Akbar M.Fathurahman, *Jalan Menuju Tuhan memahami dan mengamalkan Islam secara komprehensif*, (Jakarta : PT. Grasindo, 2016), hal.50

¹³ Mujiburahman, *Humor, Perempuan dan Sufi*, (Jakarta : PT. Elex Media Koputindo, 2017), hal.264

c. Fantasi

Fantasi menurut Yanto Subiyanto, adalah kemampuan jiwa untuk membentuk tanggapan-tanggapan atau bayangan-bayangan baru. Manusia menggunakan fantasi untuk menjangkau keadaan ke depan. Fantasi dalam istilah lain dapat disebut dengan daya khayal, daya kreasi atau daya imajinasi.

Anak usia sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan hal ini menciptakan daya kreasi yang tinggi akan imajinasi, mereka berandai-andai menyenangkan sebelum mengetahui hal kongkret yang ada disekitarnya.

d. Sikap arogan terhadap orang lain

Narsis menerpa remaja pada umumnya. Freud dalam bukunya, *On narcissism* berpendapat narsisme adalah titik balik dari cinta dunia diri sendiri, membuat diri sendiri sebagai objek dari investasi mereka. Interaksi dengan computer dan media sosialakan memberikan ras anyaman dan percaya diri yang lebih besar disbanding dengan tatap muka sehingga rasa malu tereliminasi, artinya dia akan bebas mengekspresikan apa saja baik lewat tulisan maupun foto. Secara online mereka mencoba memuat foto diri mereka yang paling propokatif. Mereka kurang perhatian terhadap sesama, seseorang yang narsis hanya peduli budaya populer,selebritas, dan teman-teman media sosial lainnya. Mereka tidak lagi membaca Koran, menonton

berita di televisi, karena mereka mendapatkan informasi yang mereka butuhkan lewat media sosial.¹⁴

C. Hasil Belajar

1. Pengertian hasil belajar

Belajar merupakan kegiatan proses usaha seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku secara fundamental dan keseluruhan, baik hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁵ Hasil belajar adalah pola-pola suatu perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan.¹⁶ Menurut Gagne, hasil belajar dapat berupa :

- a. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk Bahasa, berupa Bahasa lisan , atau tertulis.
- b. Ketrampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan suatu konsep atau lambang.
- c. Strategi kognitif, yaitu kecakapan dalam menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitif individu itu sendiri.
- d. Ketrampilan motoric, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani yang berupa koordinasi gerak sehingga gerakan yang tercipta secara otomatis.

¹⁴ Eko Supriyanto, *Berkomunikasi ala Net Generation*, (Jakarta : PT. Elex Media Komputindo, 2015), hal. 77-79

¹⁵ Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2011), hal. 142

¹⁶ Ibid,...hal.20

- e. Sikap, yaitu kemampuan menerima atau menolak suatu objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Menurut pendapat Bloom, untuk mengetahui hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga ranah, yaitu :

- a. Ranah Kognitif (*cognitive domain*)

Ranah kognitif merupakan suatu kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek pengetahuan, penalaran, atau pikiran.¹⁷ Bloom membagi ranah kognitif ke dalam enam tingkatan atau kategori, yaitu :

- 1) Pengetahuan (*knowlegde*)

Tingkat Pengetahuan mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Pengetahuan disimpan dalam ingatan, digali pada saat dibutuhkan melalui bentuk ingatan mengingat (*recall*) atau mengenal kembali (*recognition*). Kemampuan untuk mengenali serta mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan sebagainya.¹⁸

- 2) Pemahaman (*comprehension*)

Di tingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menangkap makna dan arti tentang hal yang dipelajari. Adanya kemampuan dalam menguraikan isi pokok bacaan; mengubah data

¹⁷ W. S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Gramedia, 1987), hal. 149.

¹⁸ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009),

yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk lain. Contohnya menjelaskan dengan susunan kalimat, membuat contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau mengungkapkan petunjuk penerapan pada kasus lain. Kemampuan ini setingkat lebih tinggi daripada kemampuan pengetahuan.

3) Penerapan (*application*)

Kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode untuk menghadapi suatu kasus atau problem yang konkret atau nyata dan baru, kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur metode, rumus, teori dan sebagainya. Adanya kemampuan dinyatakan dalam aplikasi suatu rumus pada persoalan yang dihadapi atau aplikasi suatu metode kerja pada pemecahan problem baru. Misalnya menggunakan prinsip. Kemampuan ini setingkat lebih tinggi daripada kemampuan pemahaman

4) Analisis (*analysis*)

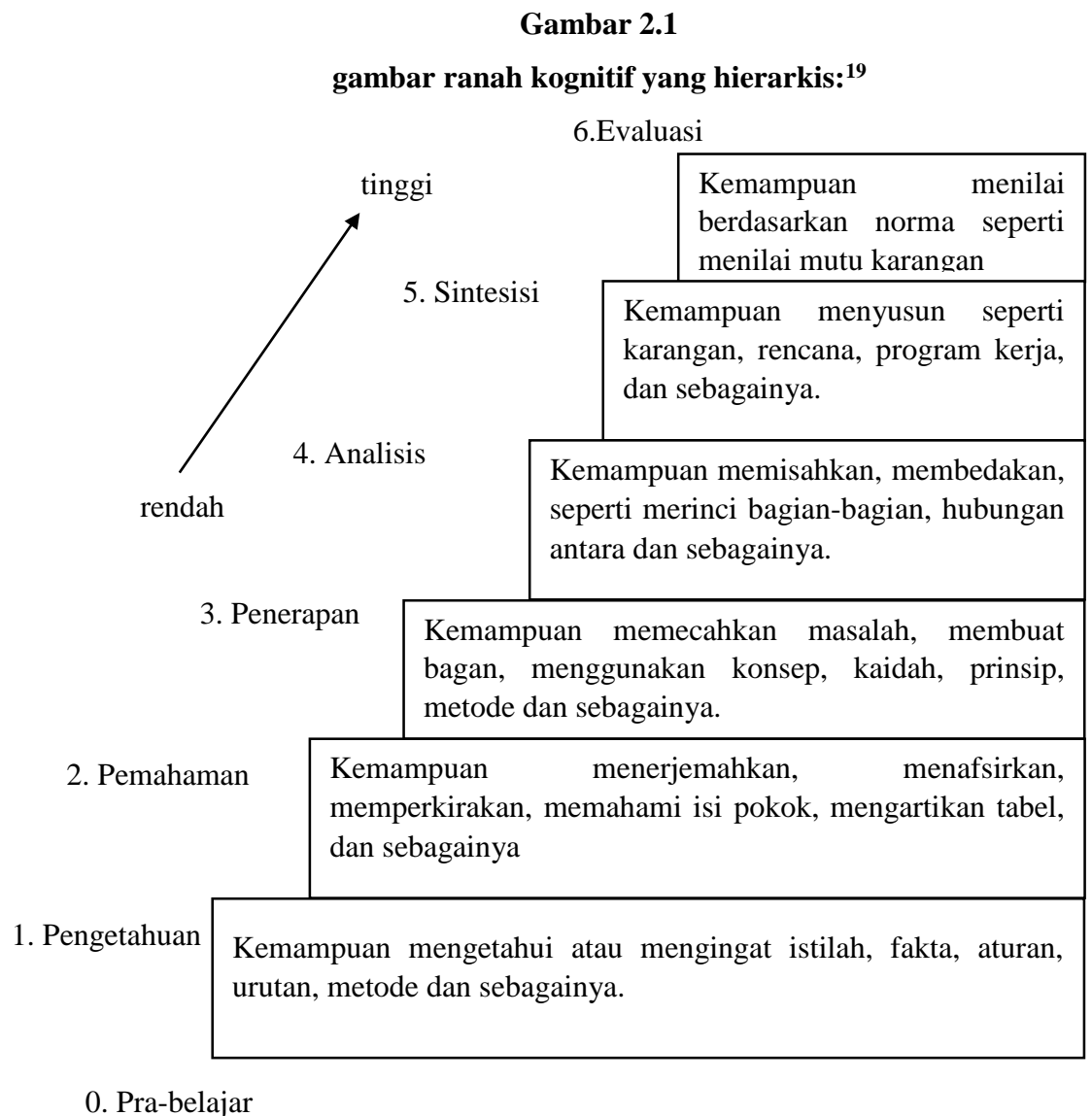
Tingkat analisis, seseorang mampu untuk memecahkan informasi yang bersifat kompleks menjadi bagian-bagian kecil dan mengaitkan informasi dengan informasi lain. Kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik. Kemampuan ini setingkat lebih tinggi daripada kemampuan pemahaman.

5) Sintesis (*synthesis*)

Tingkat sintesis meliputi kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru. Bagian-bagian dihubungkan satu sama lain. Kemampuan dalam mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan. Adanya kemampuan ini dinyatakan melalui proses membuat suatu rencana penyusunan satuan pelajaran. Misalnya kemampuan menyusun suatu program kerja. Kemampuan ini setingkat lebih tinggi daripada kemampuan analisis.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap suatu materi pembelajaran, argumen yang berkenaan dengan sesuatu yang diketahui, dipahami, dilakukan, dianalisis dan dihasilkan. Kemampuan dalam membentuk sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya kemampuan menilai hasil karangan. Kemampuan ini dinyatakan dalam menentukan penilaian terhadap sesuatu.



Gambar 2.1 Hierarkis jenis perilaku dan kemampuan internal menurut taksonomi Bloom.

Dari gambar 2.1 dapat diketahui bahwasannya untuk memperbaiki kemampuan internalnya. Dari kemampuan awal pada masa prabelajar, meningkat memperoleh kemampuan yang tergolong pada keenam jenis perilaku yang dididkan di sekolah. Ketika pertama kali Bloom

¹⁹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*,..... hal. 28.

menyajikan taksonomi ini, Bloom mendeskripsikan enam ranah kognitif yang diurutkan secara hierarkis dari level yang rendah (pengetahuan, pemahaman) menuju level lebih tinggi (aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi).

b. Ranah Afektif (*affective domain*)

Ranah afektif merupakan kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran. Aspek afektif menyangkut emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya. Terdapat lima ranah yang berhubungan dengan emosional dan tugas. Berikut merupakan lima ranah tersebut.

1) Penerimaan (*receiving*)

Seseorang peka terhadap perangsang dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan itu. Misalnya, dia mendapat penjelasan dari guru maka dia menyadari suatu fenomena di lingkungannya yang dalam pengajaran berbentuk mendapatkan perhatian.

2) Partisipasi (*responding*)

Kemampuan menempatkan diri dalam kerelaan dan kesediaan untuk memperhatikan secara aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan. Hal ini dinyatakan dalam memberikan suatu reaksi terhadap rangsangan yang meliputi persetujuan, kesediaan,

dan kepuasan dalam memberikan tanggapan. Misalnya, mematuhi aturan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.

3) Penilaian atau penafsiran (*valuing*)

Kemampuan memberikan penilaian terhadap suatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian itu. Mulai dibentuknya sikap menerima, menolak, mengabaikan. Misalnya menolak pendapat orang lain.

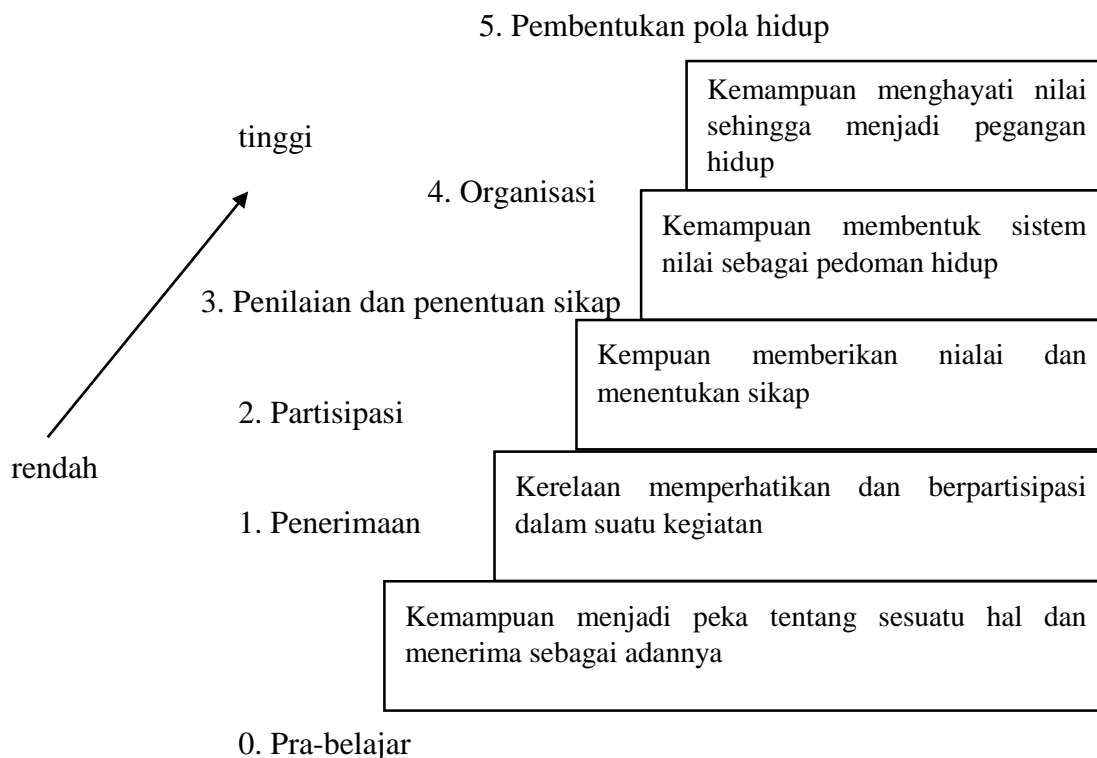
4) Organisasi (*organization*)

Kemampuan membentuk sistem nilai sebagai pedoman dalam kehidupan, misalnya, menempatkan nilai pada skala nilai dan dijadikan pedoman dalam bertindak.

5) Pembentukan pola hidup (*characterization by a value*)

Kemampuan untuk menghayati nilai kehidupan, sehingga menjadi milik pribadi (internalisasi) menjadi pegangan nyata dan jelas dalam mengatur kehidupannya sendiri. Memiliki sistem nilai yang mengendalikan tingkah lakunya sehingga menjadi karakteristik gaya hidupnya. Kemampuan pada tingkatan ini dinyatakan dalam pengaturan hidup di berbagai bidang, seperti mencurahkan waktu secukupnya pada tugas belajar atau bekerja. Kemampuan lainnya yakni kemampuan mempertimbangkan dan menunjukkan tindakan yang berdisiplin.

Gambar 2.2
Gambar ranah afektif yang hierarkis.²⁰



Gambar 2.2 Hierarkis jenis perilaku dan kemampuan afektif menurut taksonomi Bloom.

Dari gambar 2.2 dapat diketahui bahwa peserta didik yang belajar akan memperbaiki kemampuan-kemampuan internalnya yang afektif. Peserta didik mempelajari kepekaan tentang sesuatu hal sampai pada tingkat penghayatan nilai sehingga menjadi suatu pegangan hidup. Kelima jenis tingkatan tersebut di atas bersifat hierarkis. Perilaku penerimaan merupakan yang paling rendah dan kemampuan pembentukan pola hidup merupakan perilaku yang paling tinggi.

²⁰ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*,..... hal. 30.

c. Ranah Psiikomotorik

Ranah psikomotor kebanyakan dari kita menghubungkan aktivitas motor dengan pendidikan fisik dan atletik, tetapi banyak subjek lain, seperti menulis dengan tangan dan pengolahan kata juga membutuhkan gerakan. Ranah psikomotor yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan jasmani. Rician dalam ranah ini tidak dibuat oleh Bloom, namun oleh ahli lain merujuk berdasarkan ranah yang dibuat oleh Bloom, antara lain:

1) Persepsi (*perception*)

Kemampuan untuk menggunakan isyarat sensoris dalam memandu aktivitas motorik. Penggunaan alat indera sebagai rangsangan guna menyeleksi isyarat menuju terjemahan. Misalnya, pemilihan warna.

2) Kesiapan (*set*)

Kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam memulai suatu gerakan. kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan gerakan. Misalnya, posisi start lomba lari.

3) Gerakan terbimbing (*guided response*)

Kemampuan untuk melakukan suatu gerakan sesuai dengan contoh yang diberikan. Tahap awal dalam mempelajari keterampilan yang kompleks, termasuk di dalamnya unsur imitasi dan gerakan coba-coba. Misalnya, membuat lingkaran di atas pola.

4) Gerakan terbiasa (*mechanical response*)

Kemampuan melakukan gerakan tanpa adanya upaya memperhatikan lagi contoh yang diberikan karena sudah dilatih secukupnya. Individu melakukan pembiasaan gerakan-gerakan yang telah dipelajari sehingga tampil dengan meyakinkan dan cakap. Misalnya, melakukan lompat tinggi dengan tepat.

5) Gerakan kompleks (*complex response*)

Kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap dengan lancar, tepat dan efisien. Berbentuk gerakan motoris yang terampil yang di dalamnya terdiri dari pola-pola gerakan yang kompleks. Misalnya, bongkar pasang gerakan yang tepat.

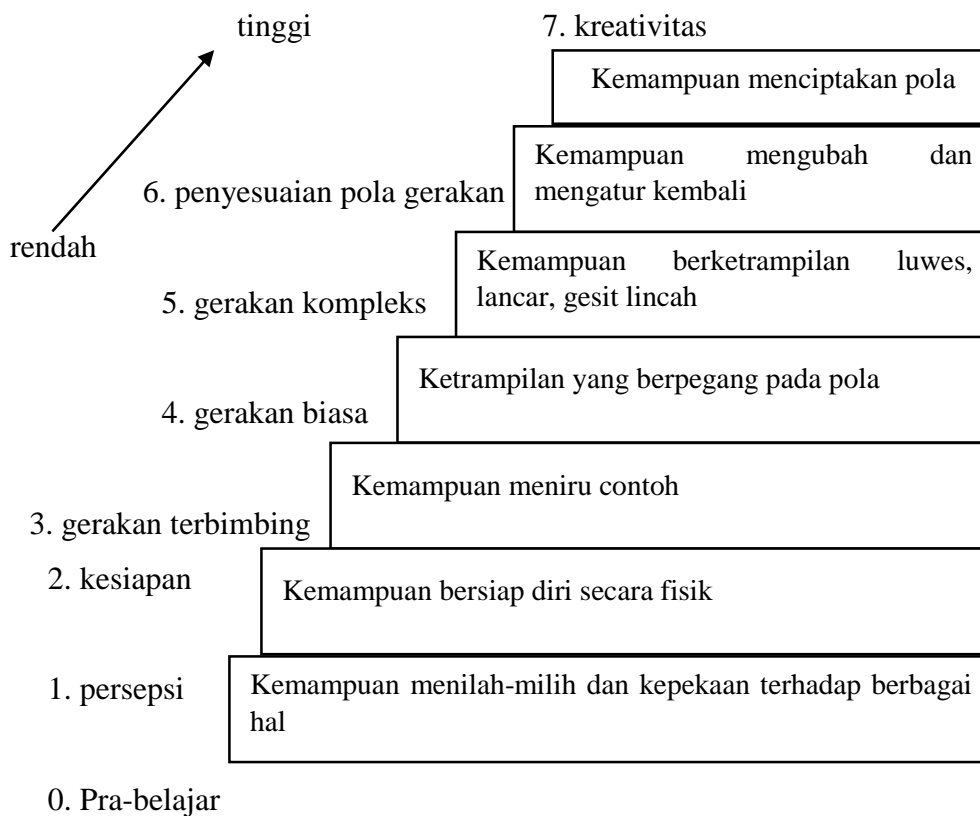
6) Penyesuaian pola gerakan (*adjustment*)

Kemampuan untuk mengadakan perubahan dan menyesuaikan pola gerakan dengan persyaratan khusus yang berlaku. Keterampilan yang sudah berkembang sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai situasi. Misalnya, keterampilan saat bertanding.

7) Kreativitas (*creativity*)

Kemampuan untuk bisa melahirkan pola gerakan baru atas dasar prakarsa atau inisiatif sendiri. Misalnya, kemampuannya membuat kreasi tari baru.

Gambar 2.3
Gambar ranah psikomotorik yang hierarkis.²¹



Gambar 2.3 Hierarkis jenis perilaku dan kemampuan Psikomotorik.

Dari gambar 2.3 bahwa kemampuan psikomotorik merupakan proses belajar berbagai kemampuan gerak dimulai dengan kepekaan memilahmilih sampai dengan kreativitas pola gerakan baru. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan psikomotorik mencakup fisik dan mental. Ketujuh tingkat tersebut mengandung urutan taraf keterampilan yang berangkaian yang bersifat hierarkis.

²¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*,..... hal. 31

2. Faktor kesulitan belajar

Tingkatan-tingkatan dalam taksonomi Bloom sebagai bahan dasar penyusunan tujuan-tujuan Pendidikan, penyusunan tes, dan kurikulum. Kerangka Bloom ini memudahkan guru untuk memahami, menata, dan mengimplementasikan tujuan pendidikan. Namun pada kegiatan di lapangan tak sedikit siswa mengalami kesulitan belajar. Kesulitan belajar adalah suatu kondisi dimana anak didik tidak dapat belajar dengan baik, disebabkan adanya ancaman, hambatan, atau pun gangguan dalam belajar.²² Berikut merupakan macam-macam kesulitan belajar yang dikelompokkan dalam 4 macam.

- a. Dilihat dari bahan atau materi yang dipelajari
- b. Dilihat dari kematangan atau tingkat perkembangan orang yang belajar
- c. Dilihat dari pengaruh lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat
- d. Dilihat dari segi waktu dan tempat belajar
- e. Dilihat dari segi alat dan perlengkapan belajar

Beberapa faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar dilihat dari faktor *intern* dan *ekstern*.

a. Faktor Intern

Keadaan yang muncul dari dalam diri siswa, faktor ini meliputi gangguan atau kekurangan psiko fisik siswa, diantaranya :

²² Syaiful Bahri Djahara, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal.

- 1) Bersifat kognitif seperti rendahnya intelektual siswa
- 2) Bersifat afektif seperti menerima, memberikan respon yang berubah-ubah/ labil
- 3) Bersifat psikomotor, seperti terganggunya alat-alat indra, penglihatan, pendengaran.²³

Menurut Dalyono faktor intern meliputi :

- 1) Faktor fisiologi, *pertama*, masalah kesehatan anak, contohnya anak mudah pingsan, anak kurang konsentrasi, *kedua*, masalah cacat tubuh, misalnya pendengaran terganggu, kurang penglihatan, hilang tangan, hilang kaki.
- 2) Faktor psikologi, *pertama*, kecerdasan anak, *kedua*, bakat, bakat adalah potensi atau kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir dan seorang lebih mudah menerima suatu pembelajaran bila sesuai dengan bakatnya, *ketiga*, minat, minat adalah suatu keinginan yang dimiliki seseorang terhadap sesuatu. Jika seseorang memiliki minat dalam belajar maka dia lebih mudah menerima proses pembelajaran. *Keempat*, motivasi, merupakan motif-motif pendorong bagi suatu organisme untuk melakukan sesuatu.²⁴ *Kelima*. Faktor kesehatan mental yang mencakup emosional yang baik akan menghasilkan belajar yang baik.

²³ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2007),

²⁴ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Rosda Karya, 2000), hal.103

b. Faktor Ekstern

Faktor ini berasal dari luar diri siswa, seperti faktor lingkungan keluarga yang buruk, lingkungan sekolah yang kurang kondusif atau lingkungan masyarakat yang buruk. Atau malah bisa disimpulkan sebagai situasi dan kondisi lingkungan sekitar yang tidak mendukung aktivitas belajar siswa, lingkungan tersebut meliputi:

a) Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan lembaga dasar yang utama dalam pendidikan anak, apabila terjadi hal-hal yang kurang kondusif maka akan mengakibatkan anak kesulitan belajar, faktor dalam keluarga yang dimaksud adalah ketidak harmonisan orang tua, rendahnya ekonomi keluarga, dan prinsip mendidik anak.

b) Lingkungan sekolah

Lembaga sekolah merupakan lembaga kedua setelah keluarga, sekolah memberikan pendidikan untuk kehidupan di dalam masyarakat yang sukar atau sulit diberikan di keluarga, sekolah melatih anak-anak untuk memperoleh kecakapan-kecakapan seperti membaca, menulis, berhitung, menggambar serta ilmu-ilmu yang bersifat mengembangkan kecerdasan dan pengetahuan,²⁵ anak didik melakukan proses pembelajaran setiap harinya di sekolah.

²⁵ Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), Cet. Ke-1, hal. 93-94

Kenyamanan dan ketenangan anak didik dalam belajar akan ditentukan sampai sejauh mana kondisi, sistem sekolah. Faktor yang dimaksud adalah letak sekolah yang kurang kondusif dekat dengan pasar, guru yang kurang berkualitas, hubungan guru dengan anak didik kurang harmonis, fasilitas sekolah kurang memadai.²⁶

c) Lingkungan sosial masyarakat dan media massa

Lingkungan sosial dapat dilihat dari teman bergaul, lingkungan tetangga, dan aktivitas masyarakat.

- a) Lingkungan tetangga, kebiasaan dan corak yang buruk dari tetangga dapat mempengaruhi anak. Misal, tetangga yang suka main judi, mabuk-mabukan dan lain sebagainya.
- b) Aktivitas dalam masyarakat, aktivitas banyak yang ada dimasyarakat akan menimbulkan anak untuk malas belajar karena kelelahan.

Adapun faktor lain yakni media massa, yakni meliputi bioskop, televisi, surat kabar, majalah, buku komik, dan yang paling tidak bisa disampingkan yakni gadget/ handphone. Hal ini akan menghambat belajar siswa. Mempertimbangkan psikologi anak akan memilih hal yang menyenangkan secara reflektif dan tanpa disadari.²⁷

²⁶ Syaiful Bahri Djamhara, *Psikologi*....., hal. 205-206

²⁷ Afifudin, *Psikologi Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar*, (Solo: Harapan Massa, 1988), hal. 67

D. Pengaruh media sosial terhadap kepribadian dan hasil belajar

a. Pengaruh media sosial terhadap kepribadian

Menurut Kemal E. Gani, seseorang yang ingin menjadi pusat perhatian orang lain memiliki kebiasaan untuk mengunggah foto mengenai kebiasaannya dan terbilang aktif dan senang eksis dalam bermedia sosial. Situs media sosial akan membuat seseorang untuk lebih mementingkan dirinya sendiri. Mereka menjadi tidak sadar terkait lingkungan sekitar mereka, mereka terkadang asyik dengan media sosial mereka.²⁸

b. Pengaruh media sosial terhadap hasil belajar

Menurut Alfa Hartono, apapun yang berlebihan tentu tidak baik, begitu juga dengan bermain media sosial atau menggunakan internet secara berlebihan hingga lupa waktu. Kecenderungan bermain online dikenal dengan sebutan *Online Addict* atau pecandu online. Untuk mengetahui ciri khusus pecandu online disebut 5B

1. Bohong, ciri ini muncul untuk membohongi keluarga atau temannya untuk menutupi kebenaran yang sesungguhnya misalnya, bilang untuk mengerjakan tugas padahal bermain media sosial.
2. Bolot, “tidak nyambung“ ciri ini terlihat ketika diajak berbicara namun tidak dapat fokus karena pikiranya hanya yang ada di dunia maya.
3. Bengong, ciri ini akan nampak ketika seseorang memiliki keinginan untuk mengakses media online namun tidak terpenuhi secara baik.

²⁸ Kemal, *8 Wajah Kelas Menengah*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2015), hal.161

4. Bolos, seseorang mampu melakukan bolos sekolah hanya untuk bermain media online supaya lebih lama.
5. Bego, ciri ini yang paling ditakutkan apabila terlalu berlebihan bermain media online, karena diakui atau tidak peringkat maupun prestasi menurun, memilih untuk banyak online dari pada belajar atau menyelesaikan tugas-tugas sekolah.²⁹

E. Penelitian terdahulu

1. Tria puspita sari ,2016, dalam penelitian *pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al mukmin*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Survey Analitik dengan metode Case Control. Populasinya adalah wali murid TKIT Al Mukmin. Teknik pengambilan sampelnya dengan mengambil total sampling dengan sampel 38 responden, teknik pengumpulan data dengan kuesioner dan wawancara. Analisa yang digunakan adalah chi square, kemudian dilakukan perhitungan Odd Ratio guna mengetahui seberapa besar pengaruh tersebut. Hasil perhitungan menunjukkan nilai nilai X^2 tabel sebesar 3,481 , X^2 hitung sebesar 4,194, dan nilai p value 0,041 dengan derajat kebebasan (dk)=1 dan tingkat signifikasi (α) sebesar 0,05. Dengan dasar $4,941 > 3,481$ atau $0,041 < 0,05$, hasil Odd Ratio menunjukkan angka 6,00 dengan arti gadget memberikan pengaruh 6x yang lebih besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh

²⁹ Alfa Hartono, *Belajar Cepat Situs Pertemanan Paling Gaul*, (Yogyakarta: Percetakan Galang Press, 2010), hal.13

antara penggunaan gadget dengan personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin.

2. Nurmalasari, 2018 dalam penelitian *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa Smpn Satu Atap Pakisjaya Karawang*. Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh gadget terhadap tingkat prestasi siswa, maka penulis dapat menyimpulkan beberapa hal diantaranya hasil uji korelasi sederhana dapat dilihat bahwa variabel x1 yaitu penggunaan terhadap variabel y yaitu nilai prestasi memiliki hubungan korelasi sangat kuat dengan nilai 0,498 yang berarti semakin sering menggunakan gadget akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar yang mempengaruhi nilai prestasi siswa, kemudian pada variabel x2 yaitu ketergantungan juga memiliki hubungan korelasi yang kuat terhadap variabel y yaitu nilai dengan nilai 0,459. Terdapat hubungan korelasi yang lemah terhadap variabel x1 dan x2, sehingga pada uji koefisien determinasi, uji regresi dan uji test hanya terdapat variabel x2 yaitu ketergantungan. Dari hasil uji koefisien determinasi, uji regresi dan uji test dapat dilihat bahwa variabel x2 atau ketergantungan tidak berpengaruh terhadap nilai yang mempengaruhi tingkat prestasi siswa dengan presentase 5% dengan nilai signifikan 0,213. Dari hasil penelitian ini, ada beberapa saran yang disampaikan diantaranya hasil penelitian disarankan untuk pihak sekolah lebih mengawasi siswa dan siswi agar tidak menggunakan gadget pada saat proses belajar mengajar, dan memberikan sanksi apabila terdapat siswa ataupun siswi yang kedapatan

menggunakan gadget sewaktu proses belajar mengajar berlangsung. hasil penelitian ini penulis menyarankan kepada siswa agar lebih tidak terlalu sering dalam menggunakan gadget walaupun gadget tidak mempengaruhi konsentrasi belajar dan tidak menimbulkan ketergantungan.

3. Dyah sari rasyidah,2017, dalam penelitian *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Dan Jenis-Jenis Media Sosial Terhadap Intensitas Belajar Pai siswa Kelas Viii Di Smp N 3 Karangdowo Klaten* . Hasil pengujian hipotesis penggunaan media sosial dengan intensitas belajar siswa diperoleh r hitung sebesar $0,411 > 0,05$ maka H_0 diterima, artinya tidak ada pengaruh antara penggunaan media sosial dengan intensitas belajar PAI. Dihitung dengan model regresi jenis media sosial Facebook memiliki rata-rata sebesar 86,855 dan memperoleh r hitung $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya ada pengaruh antara facebook dengan intensitas belajar PAI. BBM menghasilkan rata-rata sebesar 84,290 dan r hitung sebesar $0,000 < 0,05$, artinya H_0 ditolak dan ada pengaruh dengan intensitas belajar PAI. Sedangkan jenis media sosial facebook dan BBM mendapat rata-rata 87,310. Dan r hitung 0,001 maka H_0 ditolak dan terdapat pengaruh dengan intensitas belajar PAI. Jadi, Pengguna jenis media sosial BBM memiliki intensitas belajar PAI paling rendah dan pengguna jenis media sosial keduanya (facebook dan BBM) yang memiliki intensitas belajar PAI paling tinggi pada siswa kelas VIII di SMP N 3 Karangdowo Klaten.

4. Beauty Manumpil, 2015, dalam jurnal keperawatan judul *Hubungan Penggunaan Gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado*. Berdasarkan hasil penelitian Siswa SMA Negeri 9 Manado jarang menggunakan *gadget*, siswa memiliki tingkat prestasi yang tinggi, serta terdapat hubungan anatra penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado.

Perbedaan penelitian ini dengan empat penelitian sebelumnya berada pada masalah yang diteliti, jumlah variabel yang diteliti. Pada penelitian ini meneliti seberapa besar pengaruh Variabel X terhadap (Y1) dan (Y2)

Tabel 2.2
Penelitian Terdahulu

No.	Nama dan Judul	Masalah	Hasil/ Kesimpulan	Persamaan dengan penelitian ini
1.	Tria puspita sari ,2016, dalam penelitian pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al mukmin	Apakah penggunaan gadget berpengaruh dengan personal sosial anak usia pra sekolah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh antara penggunaan gadget dengan personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin.	Variabel Bebas (X) terkait gadget dan variabel terikat (Y) terkait kepribadian.
2.	Nurmalasari, 2018 dalam penelitian Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa Smpn Satu Atap Pakisjaya Karawang	Apakah penggunaan gadget mempengaruhi konsentrasi siswa	Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh gadget terhadap tingkat prestasi siswa, penggunaan gadget mempengaruhi konsentrasi belajar siswa.	Variabel Bebas (X) terkait gadget dan variabel terikat (Y) mengenai hasil belajar, Menggunakan taraf signifikansi 5%.

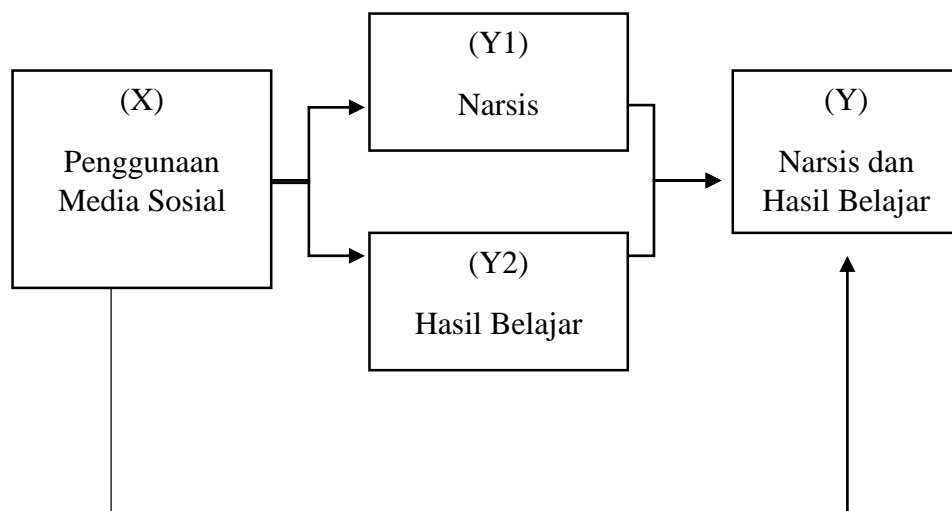
3.	Dyah sari rasyidah,2017, dalam penelitian Pengaruh Penggunaan Media Sosial Dan Jenis-Jenis Media Sosial Terhadap Intensitas Belajar Pasiswa Kelas Viii Di Smp N 3 Karangdowo Klaten	Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh penggunaan media sosial terhadap intensitas belajar PAI dan jenis media apa yang berpengaruh	Terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap intensitas belajar PAI siswa, dan jenis media sosial FB dan BBM mempengaruhi intensitas belajar siswa.	Variabel Bebas (X) memiliki kesamaan yakni penggunaan media sosial melalui gadget
4.	Beauty Manumpil, 2015, dalam jurnal keperawatan judul <i>Hubungan Penggunaan Gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado.</i>	Adakah hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado.	Berdasarkan hasil penelitian Siswa SMA Negeri 9 Manado jarang menggunakan gadget, siswa memiliki tingkat prestasi yang tinggi, serta terdapat hubungan anatra penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado.	Variabel Bebas (X) memiliki kesamaan yakni penggunaan gadget, dan Variabel Terikat (Y) Prestasi belajar .

F. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual memlk fungsi mempermudah dalam mengetahui hubungan dan pengaruhnya, karena penelitian ini bersifat pengaruh, peneliti ingin mengetahui hubungan variabel antara variabel lainnya.

Gambar 2.4

Kerangka Berfikir



Dalam kerangka tersebut, peneliti ingin mengetahui pengaruh dari masing-masing variabel. Pengaruh variabel Penggunaan Media Sosial terhadap narsis, pengaruh variabel Penggunaan Media Sosial terhadap hasil belajar dan pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap narsis dan hasil belajar.