

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet menjadi bukti bahwa perkembangan media teknologi terutama teknologi komunikasi, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu.

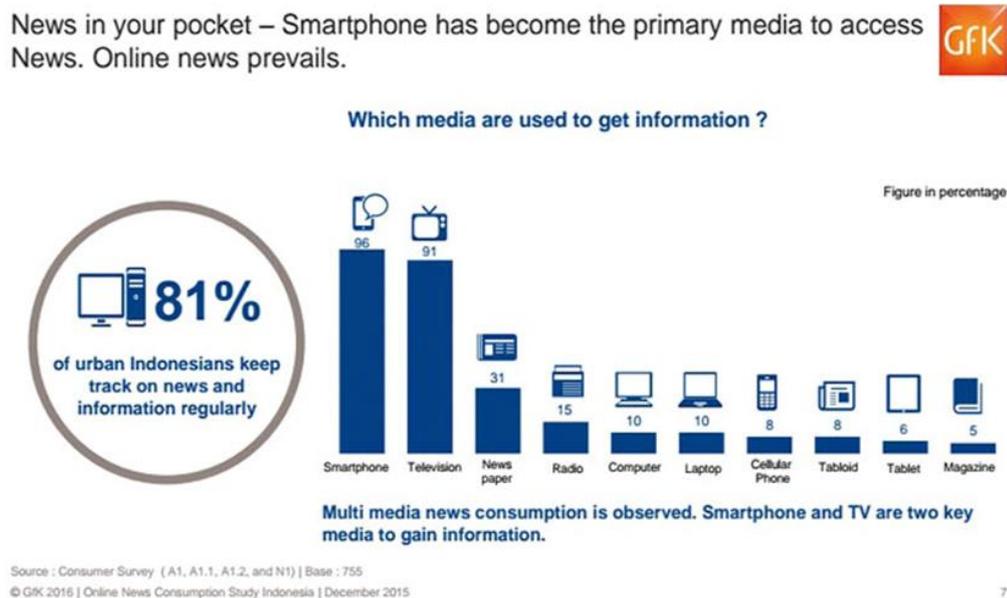
Internet memberikan segala kebutuhan manusia yang dapat dipenuhi. Mulai dari kebutuhan untuk berkomunikasi, mengakses berita atau informasi sampai sebagai hiburan. Kehadiran internet sebagai teknologi baru saat ini lebih dimanfaatkan sebagai media sosial oleh masyarakat. Karena dengan media sosial kehidupan dunia nyata dapat ditransformasi ke dalam 'Dunia Maya'. Masyarakat bisa dengan bebas berbagi informasi dan berkomunikasi dengan masyarakat luas tanpa perlu memikirkan biaya, jarak dan waktu. Namun dari kemudahan yang ditawarkan media tersebut, terdapat sisi lain yang dapat merugikan penggunanya dan orang-orang sekitarnya.

Kemajuan teknologi tidak terbendung khususnya perkembangan *gadget* atau lebih dikenal dengan nama *smartphone*. *Gadget* yang canggih sudah bukan barang mewah lagi, sampai anak kecil pun sudah memiliki *gadget*.

Tidak dipungkiri bahwa di Indonesia sudah semakin banyak pengguna *smartphone*. Hal tersebut ditunjukkan dengan gambar dibawah ini :

Gambar 1. 1

Tingkat Penggunaan *Smartphone*



Sumber : <http://techno.okezone.com>, diakses tanggal 7 Juni 2017 pukul 14.48 WIB

Masyarakat perkotaan Indonesia menggemari konsumsi berita melalui *smartphone*. Persentasenya mencapai 96 persen yang merupakan angka tertinggi dibandingkan media lain seperti televisi 91 persen, surat kabar 31 persen serta radio 15 persen lainnya. Data tersebut merupakan temuan dari riset *Indonesian Digital Association* (IDA), yang didukung oleh Baidu Indonesia, dan dilaksanakan oleh lembaga riset global GfK.

Mengakses *internet* saat ini sudah menjadi rutinitas kebanyakan masyarakat. Tidak hanya komputer/laptop saja tapi kita dapat mengakses internet menggunakan *smartphone* dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh sejumlah *provider* telepon selular. *Internet* juga menyediakan situs pertemanan dan situs jejaring sosial yang digunakan oleh pengguna dunia maya untuk melakukan interaksi dan komunikasi. Adapun situs jejaring sosial yang tersedia di internet yakni *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *Snapchat*, dan lain sebagainya.

Media sosial dianggap sebagai satu-satunya cara untuk memenuhi kebutuhan. Seolah-olah manusia tidak bisa hidup tanpa media sosial. Sehingga masyarakat mencari kepuasan dalam teknologi dan menerima perintah dari teknologi. Keberadaannya dianggap sebagai kekuatan sosial yang dominan. Seperti halnya yang diungkapkan Neil Postman, bahwa teknologi mendorong budaya *technopoly* yaitu suatu budaya dimana masyarakat di dalamnya mendewakan teknologi dan teknologi tersebut mengontrol semua aspek kehidupan (Straubhaar, 2011:50).

Saat individu mengalami kesulitan, mengakses *internet* menjadi lebih penting dibandingkan apa yang dilakukan orang lain pada umumnya, karena aktivitas *online* dapat memperluas dan memperkuat jaringan sosial para pengguna *internet*. Dengan adanya *internet* juga dapat mempermudah individu untuk memenuhi kebutuhannya. Akan tetapi, sering mengakses *internet* dapat berbahaya jika media sosial adalah fokus utama dari kehidupan mereka sebagai sarana untuk mendapatkan dukungan sosial dan hubungan interpersonal dikarenakan dapat mengarah pada perilaku penyalahgunaan *internet* berupa ketergantungan pada

media tersebut. Dalam mengakses media sosial lebih digunakan sebagai sarana penghindaran dan pengobatan diri. Padahal, mengembangkan diri dan membangun hubungan dengan orang lain memerlukan pengujian dan pengalaman melalui kontak langsung agar dapat belajar berinteraksi secara baik dengan siapapun dan dalam konteks sosial apapun.

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini merupakan pertanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan itu tidak menyentuh kebutuhannya. Segala sesuatu yang menarik minat orang lain belum tentu menarik minat orang tertentu selama sesuatu itu tidak bersentuhan dengan kebutuhannya. (Djamarah, 2015 : 148-149)

Tugas utama siswa adalah belajar dan menuntut ilmu, karena masa remaja adalah masa-masa yang ingin sekali diperhatikan, media sosial adalah wadah atau tempat dimana para remaja dapat lebih ekspresif menonjolkan dirinya, keinginannya, dan profilnya. Sering mengakses media sosial membuat perilaku remaja biasanya berubah, mereka terkadang suka lupa waktu dan lebih sering meluangkan waktu untuk membuka media sosial disaat mereka sedang melakukan aktivitas sekolah atau saat ingin mereka melakukan kegiatan yang lain. Hal ini tentu dapat membuang waktu mereka. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, malah digunakan untuk bermain media sosial hal ini akan mengakibatkan penurunan prestasi yang dimiliki remaja tersebut.

Besarnya pengguna *smartphone* dan dampak kehadiran media sosial dalam dunia pendidikan, membuat penulis ingin melakukan penelitian pada pelajar, khususnya pada pelajar Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Semarang. Peneliti ingin melakukan penelitian dengan mengambil responden siswa SMA Negeri 10 Semarang, karena di era zaman sekarang tidak ada remaja yang tidak menggunakan *smartphone* apalagi sampai tidak memiliki akun media sosial dan di SMA tersebut banyak siswa-siswi yang menggunakan *internet*.

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan di atas serta karena banyak remaja yang menggunakan *smartphone* untuk mengakses media sosial maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Intensitas Penggunaan *Smartphone* dan Tingkat Ketergantungan Media Sosial Dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 10 Semarang”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari fenomena banyaknya remaja yang menggunakan *smartphone* untuk mengakses media sosial maka dapat ditarik beberapa perumusan masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar siswa SMA Negeri 10 Semarang?
2. Bagaimana hubungan tingkat ketergantungan media sosial dengan motivasi belajar siswa SMA Negeri 10 Semarang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui seberapa besar hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar siswa SMA Negeri 10 Semarang.
2. Untuk mengetahui seberapa besar hubungan tingkat ketergantungan media sosial dengan motivasi belajar siswa SMA Negeri 10 Semarang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1.4.1 Segi Teoritis

Diharapkan dapat memberikan masukan dan menambah pengetahuan tentang ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang komunikasi massa mengenai perkembangan teknologi komunikasi dan dalam bidang sosiologi massa tentang teori ketergantungan media.

1.4.2 Segi Praktis

Diharapkan hasil penelitian dapat dijadikan sumber data tambahan bagi pengembangan studi tentang hubungan intensitas pengguna *smartphone* dan tingkat ketergantungan media sosial dengan motivasi belajar.

1. Sebagai motivasi untuk para siswa yang sedang menuntut ilmu di bangku sekolah agar dapat menjadi masukan dalam pengolahan waktu saat belajar dan saat mengakses media sosial.

2. Bagi Sosial : penelitian ini bermanfaat bagi kehidupan masyarakat, terutama dunia pendidikan. Selain dapat memotivasi belajar para pelajar, penelitian ini juga mampu menemukan ilmu pengetahuan baru yang mampu meningkatkan kemajuan bangsa.

1.5 Kerangka Teori

1.5.1 Paradigma Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan paradigma positivistik. Paradigma adalah keyakinan dasar atau cara pandang yang membimbing peneliti, tidak hanya memilih metode tetapi juga dalam ontologi, epistemologi dan aksiologi. Secara ontologi yaitu berisi pernyataan mengenai bagaimana kita mengetahui sesuatu dan secara aksiologi berisi pernyataan mengenai apa yang layak untuk diketahui (Richard West, 2009:55).

Penelitian dengan pendekatan positivistik berasumsi bahwa kebenaran objektif dapat dicapai dan bahwa proses meneliti untuk menemukan kebenaran dapat dilakukan, paling tidak dengan bebas dari nilai. Tradisi ini mendukung metode ilmu alam, dengan tujuan untuk membentuk teori yang bersifat umum dalam mengatur interaksi manusia. Peneliti pada tradisi intelektual ini berusaha objektif dan bekerja dalam kontrol, atau arah ke konsep penting yang ada dalam teori. Dengan kata lain, ketika peneliti bergerak untuk melakukan pengamatan, dengan hati-hati membangun situasi sehingga akan memudahkan peneliti untuk membuat pernyataan yang relatif akan mengenai elemennya (Richard West, 2008:75).

1.5.2 *State Of The Art (SOTA)*

Penelitian-penelitian terdahulu (*State Of The Art*) sangat penting untuk dipertimbangkan dan dijadikan sebagai bahan acuan penelitian. Penelitian terdahulu tersebut dapat memberikan informasi sejauh mana perkembangan penelitian yang telah dilakukan mengenai topik yang diteliti. Adapun beberapa judul penelitian sebelumnya yang diambil dari berbagai ilmu untuk membuktikan bahwa permasalahan yang diangkat bersifat universal yang dapat diteliti oleh siapa saja yang memberikan perhatian pada topik yang sama, antara lain :

Tabel 1. 1 State Of The Art

No	Peneliti (Tahun)	Judul	Metodologi	Hasil
1.	Silvia Faardila Soliha (2015)	Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial	Eksplanatif	Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan positif dan signifikan antara kecemasan sosial dan tingkat ketergantungan pada media sosial dengan tingkat hubungan cukup kuat yakni sebesar 31,4% meskipun memiliki pengaruh yang sangat kecil, dimana hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai <i>R Square</i> 12,7% dari <i>variance</i> tingkat ketergantungan

				<p>pada media sosial dapat dijelaskan oleh perubahan dalam variabel kecemasan sosial dengan <i>P-Value</i> =0,000 yang jauh lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Sedangkan sebesar 87,3% dijelaskan oleh faktor lain diluar penelitian ini.</p>
2.	Sharen Gifary dan Iis Kurnia N. (2015)	Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i> Terhadap Perilaku Komunikasi	Metode deskriptif (<i>Causal Research</i>)	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial dan simultan intensitas penggunaan <i>smartphone</i> berpengaruh signifikan terhadap perilaku komunikasi sebesar 55,4% dan sisanya sebesar 44,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.</p>
3.	Evi Nuryani (2014)	Hubungan Intensitas Mengakses <i>Facebook</i> Dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Tenggarong	Korelasional	<p>Hasil penelitian ini adalah terdapat hubungan yang sangat tinggi, kuat sekali dan dapat diandalkan serta signifikan antara intensitas mengakses <i>facebook</i> dengan motivasi belajar siswa SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang.</p>

		Seberang		Bentuk hubungan yang diperoleh adalah rendahnya intensitas mengakses <i>facebook</i> siswa diikuti dengan tingginya motivasi dalam belajar. Dan sebaliknya semakin sering siswa mengakses <i>facebook</i> maka semakin rendah pula motivasi belajar yang mereka miliki.
--	--	----------	--	---

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki kebaruan dalam pada objek penelitian, fokus penelitian, variabel penelitian, dan juga lokasi penelitian. Perbedaan ini dengan penelitian terdahulu dimana fokus penelitian mengenai Hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dan tingkat ketergantungan media sosial dengan motivasi belajar siswa dengan menggunakan teori dan lokasi penelitian yang berbeda, serta penelitian ini juga menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *eksplanatori* sedangkan dengan penelitian yang sebelumnya menggunakan metode deskriptif (*Causal Research*), dan juga metode korelasional.

1.5.3 Teori Penelitian

1.5.3.1 Teori Sistem Ketergantungan Media (*Media System Dependency Theory*)

Teori ini dikembangkan oleh Sandra Ball Rokeach dan Melvin Defleur pada tahun 1976. Teori yang berlandaskan pada sebuah dasar *literature* sosiologi klasik dimana media dan penggunaanya harus dipelajari di dalam konteks sistem sosial yang lebih besar. Sistem ketergantungan media ini terikat dalam suatu hubungan timbal balik pada sistem sosial yang luas, media massa, dan individu dalam penjelasan yang mendalam tentang efek media.

Teori ketergantungan pada mulanya diusulkan oleh Sandra Ball Rokeach dan Melvin Defleur ini seperti teori *the uses and gratifications*, pendekatan ini juga menolak asumsi-asumsi kausal hipotesis penaguhan awal. Untuk mengatasi kelemahan ini, para pengarang mengambil kelemahan sistem yang luas. Dalam model ini mereka mengusulkan sebuah hubungan menyeluruh diantara khalayak, media, dan sistem sosial yang luas : melalui penggunaan seperangkat variabel ini ke dalam perhitungan secara individual, interaktif, dan sistematis. Sehingga pemahaman yang lebih memadai terhadap pengaruh-pengaruh komunikasi massa dapat dicapai.

Pada intinya, teori ini adalah gagasan dimana khalayak tergantung pada informasi media untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan

pencapaian tujuan. Pendekatan ini selaras dengan ide-ide dasarnya mengenai model *uses*, tetapi tidak seperti *the uses and gratifications*, model ketergantungan mengasumsikan tiga cara interaksi di antara media, khalayak, dan masyarakat, ketiganya saling mempengaruhi satu sama lain. Derajat ketergantungan khalayak pada informasi media bervariasi, dan semakin tergantung khalayak pada beberapa aspek media, semakin banyak pengaruh terhadapnya. . (Winarso, 2005 : 114 -115)

Hipotesis dasar ketergantungan menyatakan bahwa semakin seseorang tergantung pada media untuk memenuhi kebutuhan, maka media akan semakin penting dalam kehidupan seseorang, dan oleh karena itu dampak media juga akan semakin ada di dalam hidup manusia.

Teori ini juga mendefinisikan bahwa ketergantungan berkaitan dengan bergantung pada sumber daya lain, dalam hal ini media sosial. Media tersebut dianggap oleh mereka sebagai satu-satunya cara untuk memenuhi kebutuhan. Seolah-olah manusia tidak bisa hidup tanpa informasi yang diberikan media. Sehingga masyarakat mencari kepuasan melalui teknologi dan menerima perintah dari teknologi. Keberadaannya dianggap sebagai kekuatan sosial yang dominan. Seperti halnya yang diungkapkan Neil Postman, bahwa teknologi mendorong budaya *technopoly* yaitu suatu budaya dimana masyarakat di dalamnya mendewakan teknologi tersebut mengontrol semua aspek kehidupan (Straubhaar, 2010:50).

Pada intinya teori ini adalah gagasan dimana khalayak tergantung pada informasi media untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan pencapaian tujuan. Pendekatan ini selaras dengan ide-ide dasarnya mengenai model *uses*, tetapi tidak seperti *the uses and gratifications*, model ketergantungan mengasumsikan tiga cara interaksi di antara media, khalayak, dan masyarakat. Ketiganya mempengaruhi satu sama lain. Derajat ketergantungan khalayak pada informasi media bervariasi, dan semakin tergantung khalayak pada beberapa aspek media, semakin banyak pengaruh terhadapnya.

Ada dua sumber variasi dalam jumlah ketergantungan yang mungkin dialami seseorang. Pertama adalah jumlah dan sentralitas fungsi-fungsi informasi yang dilakukan. Kita mengetahui bahwa media menyajikan keseluruhan fungsi seperti mengamati aktivitas pemerintah dan memberikan hiburan. Bagi setiap kelompok yang ada, beberapa fungsi ini lebih sentral dan penting daripada lainnya. Suatu ketergantungan kelompok pada informasi oleh media yang lebih memusat ke arah kelompok tersebut.

Sumber ketergantungan kedua adalah stabilitas sosial. Ketika perubahan sosial dan konflik tinggi, institusi-institusi, kepercayaan-kepercayaan, dan praktik-praktik yang mapan tertantang, menekan orang untuk membuat evaluasi-evaluasi dan pilihan-pilihan kembali. Pada saat itu ketergantungan pada media dalam hal informasi meningkat. (Winarso, 2005 : 115)

Teori ketergantungan meliputi tiga jenis pengaruh : kognitif, afektif, dan behavioral. Pengaruh komunikasi massa dalam tiga aspek ini merupakan sebuah fungsi dari derajat dimana khalayak tergantung pada informasi media. Ball Rokeach dan DeFleur memberikan kerangka lima jenis pengaruh kognitif. Pertama adalah pemecahan masalah yang membingungkan (*Ambiguity resolution*). Peristiwa-peristiwa di dalam lingkungan sering menciptakan kebingungan yang menyebabkan adanya kebutuhan untuk memperoleh informasi tambahan. Media itu sendiri sering menciptakan kebingungan, dan ketika hal yang membingungkan ini hadir, ketergantungan pada media meningkat. Pada saat seperti ini kekuatan pesan yang dimuat di media menyusun struktur pemahaman atau mendefinisikan situasi yang mungkin besar. Pada saat yang lain ketika kebingungan itu berkurang, pengaruh ini mungkin juga berkurang.

Pengaruh kognitif kedua adalah pembentukan sikap (*Attitude Formation*). Selektivitas dan proses-proses mediasional lainnya yang dibuatkan kerangkanya oleh Klapper dan ahli-ahli teori difusi mungkin berperan dalam pengaruh ini. Ketiga, komunikasi media menciptakan *agenda setting*, dimana orang menggunakan media untuk memastikan apa yang perlu diperhatikan. *Agenda setting* merupakan sebuah proses yang bersifat interaksional. Topic-topik dipilih oleh media dan disebarkan melalui saluran-saluran massal. Dari topik-topik ini orang menyaring informasi menurut kepentingan individual mereka dan karakteristik-karakteristik individual dan sosial.

Pengaruh kognitif keempat adalah perluasan sistem kepercayaan (*Expansion of belief system*). Informasi mungkin menciptakan suatu perluasan jumlah kepercayaan di dalam kategori-kategori seperti agama atau politik, dan hal itu mungkin juga meningkatkan sejumlah kategori atau kepercayaan seseorang. Pengaruh kognitif kelima adalah memperjelas nilai (*Value clarification*), mungkin terjadi, misalnya ketika media menimbulkan pertentangan nilai dalam bidang seperti hak-hak sipil. Dalam menghadapi konflik ini, para anggota khalayak dimotivasi untuk memperjelas nilai-nilai mereka sendiri.

Pengaruh-pengaruh afektif berhubungan dengan perasaan dan tanggapan emosional. Keadaan-keadaan seperti takut, cemas, semangat, atau kesepian mungkin dipengaruhi oleh komunikasi yang ada pada media. Pengaruh-pengaruh ini mungkin juga terjadi dalam aspek perilaku. Kegiatan, melakukan perilaku baru, dan tidak melakukan sesuatu, menghentikan perilaku lama, mungkin sebagai akibat dari informasi yang diterima dari media. (Winarso, 2005 : 115-116)

Ketergantungan berkembang bila jenis-jenis media tertentu digunakan untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan yang khusus atau ketika bentuk-bentuk media tertentu dikonsumsi sebagai kebiasaan seperti ritual, mengisi waktu, atau sebagai pelarian atau selingan. Orang akan memenuhi kebutuhan-kebutuhan mereka melalui media dengan berbagai cara, dan seseorang mungkin menggunakan media secara berbeda dalam konteks yang berbeda. (Winarso, 2005 : 118)

1.5.3.2 Teori Motivasi Belajar

Dalam psikologi pendidikan pembicaraan masalah teori motivasi belajar tidak dapat dilepaskan dengan pembahasan tentang Teori Belajar Koneksionisme S – R (Stimulus – Respon) tahun 1874 – 1949 dan Teori Belajar Kognitif (Teori Gestalt yang pendiri awalnya adalah Max Wetheimer pada tahun 1880 – 1943). Hal itu disebabkan dasar dari motivasi belajar adalah teori-teori belajar yang disebutkan tadi.

E.L.Thorndike, dengan penemuannya yang dikenal dengan hukum efeknya, mengatakan, jika hubungan S – R memberikan kepuasan maka pada hubungan S-R pada kesempatan lain dengan situasi yang sama akan mengulang dan memperkuat hubungan S – R tadi. Sebaliknya, jika hubungan S – R menghasilkan ketidakpuasan, maka hubungan S – R menjadi diperlemah atau ditinggalkan. Berkaitan dengan ini, Thorndike memperkenalkan konsep hadiah dengan prinsip hukum efek, yakni semakin besar kepuasan yang diperoleh pada suatu hubungan S – R maka hubungan S – R tersebut akan semakin diperkuat. Kepuasan itu sendiri pada akhirnya berperan sebagai suatu hadiah. Selanjutnya, hadiah akan menjadi motivasi yang dijadikan sebagai variabel dalam psikologi belajar. (Prawira, 2012 : 344)

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku (Hamzah, 2008 : 31). Kemudian serangkaian aktivitas yang dilakukan dalam

dunia pendidikan sebenarnya dilatarbelakangi oleh sesuatu atau yang kita kenal dengan motivasi. Motivasi inilah yang mendorong manusia untuk melakukan suatu kegiatan atau belajar. Ditinjau dari sudut sumber yang menimbulkannya motivasi dibedakan dua macam, yaitu :

- Motivasi Intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contohnya dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya (misalnya kegiatan belajar), maka yang dimaksud motivasi intrinsik adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung dalam perbuatan belajar itu sendiri. Sebagai contoh konkretnya siswa melakukan belajar karena betul-betul ingin mendapatkan pengetahuan, nilai, keterampilan agar dapat berubah tingkah lakunya tidak karena tujuan yang lain.
- Motivasi Ekstrinsik yaitu motif-motif yang timbul karena adanya rangsangan dari luar individu. Sebagai contoh seseorang belajar karena tahu besok paginya ada ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik, sehingga akan dipuji pacarnya atau temannya.

Motivasi intrinsik lebih kuat dari motivasi ekstrinsik. Oleh karena itu, siswa harus berusaha menimbulkan motivasi intrinsik dengan menumbuhkan dan mengembangkan motivasi belajar siswa. (Djamarah, 2015 :149-152)

Peranan Motivasi Belajar dan Pembelajaran

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran antara lain yaitu :

a. Peran Motivasi dalam Menentukan Penguatan Belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya.

b. Peran Motivasi dalam Memperjelas Tujuan Belajar

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak.

c. Motivasi Menentukan Ketekunan Belajar

Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal itu, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar maka dia tidak tahan lama belajar. Dia mudah tergoda untuk mengerjakan hal yang lain dan bukan belajar. Itu berarti

motivasi sangat berpengaruh terhadap ketahanan dan ketekunan belajar.
(Hamzah, 2016 : 27-28)

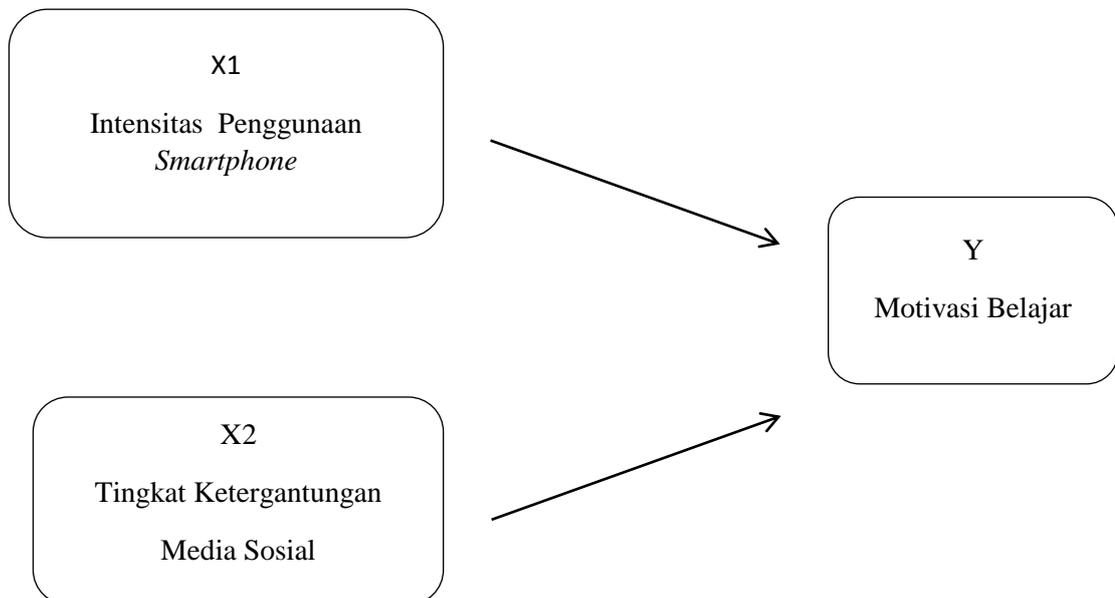
1.5.4 Kerangka Empiris Penelitian

Variabel adalah bagian empiris dari sebuah konsep atau konstruk. Variabel berfungsi sebagai penghubung antara dunia teoritis dengan dunia empiris.

X1 = Intensitas Penggunaan *Smartphone*

X2 = Tingkat Ketergantungan Media Sosial

Y = Motivasi Belajar



Keterangan :

X = Variabel *Independen* adalah variabel yang bebas, *stimulus*, *predictor*, *eksougen* atau *antecedent*, yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab berubahnya variabel dependen atau variabel terikat.

Y = Variabel *Dependen* sering disebut dengan variabel terikat yaitu variabel yang disebabkan atau dipengaruhi oleh adanya variabel bebas.

1.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pendapat yang kurang, maksudnya bahwa hipotesis ini merupakan pendapat atau pernyataan yang masih belum tentu kebenarannya, masih harus diuji lebih dulu dan karenanya bersifat sementara atau dugaan awal (Kriyantono, 2008:28).

H1 : Semakin tinggi intensitas penggunaan *smartphone* maka semakin rendah motivasi belajar siswa SMA Negeri 10 Semarang.

H2 : Semakin tinggi Tingkat ketergantungan media sosial maka semakin menurun motivasi belajar siswa SMA Negeri 10 Semarang.

1.7 Definisi Konseptual dan Operasional

1.7.1 Definisi Konseptual

- Intensitas Penggunaan *Smartphone*

Intensitas pengguna *smartphone* adalah suatu ukuran kuantitatif dari suatu kumulatif terus menerus dalam jangka waktu relatif lama dengan *smartphone*. Seperti berapa durasi atau berapa frekuensi yang dilakukan pelajar dalam menggunakan *smartphone*. (Nuryani, 2014:183).

- Tingkat Ketergantungan

Ketergantungan adalah dimana khalayak tergantung pada suatu informasi yang terdapat di dalam media untuk memenuhi kebutuhan-

kebutuhan dan pencapaian tujuan. Ketergantungan itu sendiri berkembang bila jenis-jenis isi media tertentu digunakan untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan yang khusus atau ketika bentuk-bentuk media tertentu di konsumsi sebagai kebiasaan seperti ritual, mengisi waktu, atau sebagai pelarian atau selingan (Winarso, 2005: 115-118).

- Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, motivasi itu timbul karena adanya faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita, sedangkan faktor ekstrinsik yaitu adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik (Hamzah, 2016 : 23).

1.7.2 Definisi Operasional

Definisi operasional variabel merupakan suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan memberi arti atau menspesifikkan kegiatan atau membenarkan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut (Sugiyono, 2012).

a. Intensitas Penggunaan *Smartphone* (X1)

Indikator :

- Frekuensi, Seringnya mengakses media sosial menggunakan *smartphone*.
- Durasi, Lamanya mengakses media sosial.
- Tingkat perhatian.

b. Tingkat Ketergantungan Media Sosial (X2)

Indikator :

- Memenuhi kebutuhan akan informasi.
- Memenuhi kebutuhan akan hiburan.
- Mengisi waktu luang.
- Konsumsi media sebagai ritual.

c. Motivasi Belajar (Y)

Indikator :

- Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- Dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- Adanya harapan dan cita-cita untuk masa depan
- Adanya penghargaan dalam belajar
- Adanya lingkungan belajar yang kondusif
- Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

1.8 Metodologi Penelitian

1.8.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, yang menurut Sugiyono (2012:23) dikatakan metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksplanatori. Penelitian ini menjelaskan hubungan kausal antara variabel-variabel melalui pengujian hipotesis dan juga bisa digunakan dalam uji prediktif teori. Dalam penelitian ini, variabel X1 atau variabel bebasnya adalah intensitas penggunaan *smartphone*. Lalu variabel X2 atau variabel terikatnya adalah ketergantungan media sosial dan variabel Y adalah tingkat motivasi belajar Siswa SMAN 10 Semarang.”

1.8.2 Populasi & Sampel

1.8.2.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2012:115) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Berdasarkan pengertian tersebut maka yang menjadi obyek penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 10 Semarang yang berjumlah 976 siswa.

1.8.2.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2012:116) mengemukakan bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Syarat sampel harus memenuhi unsur representatif atau mewakili dari seluruh sifat-sifat dari populasi yang diteliti. Sedangkan teknik pengambilan sampel menggunakan rumus dari Yamane (Kriyantono, 2010:164) sebagai berikut :

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

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi = Responden

d = Presisi (ditetapkan 10% dengan tingkat kepercayaan 90%)

Berdasarkan rumus tersebut diperoleh jumlah sampel sebagai berikut :

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{Nd^2 + 1} \\ &= \frac{976}{976 \cdot 0,1^2 + 1} \\ &= \frac{976}{10,76} = 90,70632 = 91 \text{ responden} \end{aligned}$$

1.8.3 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan metode *Proportionate Stratified Random Sampling*, yakni teknik yang digunakan dalam kondisi populasi yang ada terdiri dari beberapa lapisan atau kelompok individual dengan karakteristik berbeda. (Sugiyono, 2012 : 82)

Untuk menentukan besarnya sampel pada setiap kelas dilakukan dengan alokasi proporsional agar sampel yang diambil lebih proporsional dengan cara:

$$\text{Jumlah sampel tiap kelas} = \frac{\text{jumlah sampel}}{\text{Jumlah populasi}} \times \text{jumlah tiap kelas}$$

Tabel 1. 2 Perhitungan Jumlah Sampel

No.	Kelas	Perhitungan	Jumlah Siswa (Sampel)
1.	Kelas X	$\frac{90}{976} \times 353 = 32,55$	33
2.	Kelas XI	$\frac{90}{976} \times 313 = 28,86$	29
3.	Kelas XII	$\frac{90}{976} \times 310 = 28,58$	29
	Jumlah		91

1.8.4 Jenis dan Sumber Data

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Kasiram (2008:149) dalam bukunya Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, mendefinisikan penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui.

Pada penelitian ini menggunakan dua macam sumber data yaitu :

a. Data Primer

Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli/tidak melalui perantara. Data primer dalam penelitian ini adalah hasil dari kuesioner yang dibagikan kepada 91 sebagai responden.

b. Data Sekunder

Data yang diperoleh dari sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti. Data ini dapat berasal dari buku, internet, jurnal penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pertanyaan kuisisioner tertutup memakai data ordinal. Data ordinal memaparkan data dalam suatu urutan tertentu atau dalam satu seri. Penentuan posisi itu tidak memerhatikan jarak antara data kuantitatif satu dengan yang lain.

1.8.5 Skala Pengukuran

Skala dalam penelitian ini menggunakan skala ordinal. Skala ini berdasarkan *ranking* atau urutan dari jenjang yang paling tinggi ke rendah atau sebaliknya. Namun jarak antar jenjang tidak sama. (Kriyantono, 2010:137).

Pada prinsipnya, pemberian angka yang lebih besar atau lebih kecil pada suatu jenjang kategori yang diinginkan, tidak menjadi persoalan selama ada konsekuensi atau kesepakatan. Berikut data ordinal dalam penelitian ini :

Tabel 1. 3 Data Ordinal

Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1	2	3	4	5

1.8.6. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Kuesioner merupakan alat teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden (Iskandar, 2008:77).

Kemudian menggunakan studi pustaka yang merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca buku-buku, *literature*, jurnal-jurnal, referensi yang berkaitan dengan penelitian ini dan peneliti terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

1.8.7 Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan dengan berbagai tahapan :

- a. Pemeriksaan Data (*Editing*), merupakan “Proses meneliti kembali catatan pencari data untuk mengetahui apakah catatan itu cukup baik dan segera dapat disiapkan untuk keperluan proses berikutnya.” *Editing* dilakukan dengan harapan dapat meningkatkan mutu (reabilitas dan validitas) data yang hendak diolah dan dianalisis. Hal-hal yang diperhatikan dalam proses editing adalah lengkapnya pengisian kuisioner, keterbacaan tulisan, kejelasan makna jawaban, kesesuaian jawaban satu sama lainnya, relevansi jawaban, dan keseragaman kesatuan data.
- b. *Koding*, adalah usaha dengan menandai masing-masing jawaban itu dengan tanda kode tertentu lazimnya dalam bentuk angka”. Dalam proses *koding* peneliti membuat kategori-kategori tertentu untuk mengklasifikasi jawaban responden.
- c. Tabulasi, yaitu memasukkan data yang sudah dikelompokkan kedalam tabel-tabel agar mudah dipahami.

1.8.8 Teknik Analisis Data

a. Analisis Data

Sugiyono (2012:147) menyebutkan bahwa teknik analisis data pada penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Umumnya penggunaan tabel silang ditujukan untuk penelitian yang bersifat menerangkan, yaitu suatu penelitian yang mengarah pada usaha menemukan ada tidaknya hubungan variabel. Selain itu tabel silang dapat pula digunakan untuk mengetahui arah atau bentuk hubungan variabel-variabel tersebut jika memang ada hubungan.

b. Skor Rata-rata

Setiap jawaban responden dari pertanyaan yang diberikan ke responden diberi bobot. Cara menghitung skor adalah menjumlahkan seluruh hasil kali nilai masing-masing bobotnya dengan jumlah total frekuensi. Peringkat terdiri dari 1 (Sangat tidak setuju) sampai 5 (Sangat setuju).

c. Uji Validitas

Sebelum instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data perlu dilakukan pengujian validitas. Hal ini digunakan untuk mendapatkan data yang valid dari instrumen yang valid. Menurut Sugiyono (2012:121) “Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti”. Pengujian instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan korelasi *bivariate* antara masing-masing skor indikator dengan total skor konstruk.

- Apabila r hitung $>$ *table* (pada taraf signifikansi 5%), maka dapat dikatakan item kuisioner tersebut valid.
- Apabila r hitung $<$ *table* (pada taraf signifikansi 5%) maka dapat dikatakan item kuisioner tersebut tidak valid.

d. Uji Reabilitas

Menurut Sugiyono (2012:121) “Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan berapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama”. Setelah instrumen di uji validitasnya maka langkah selanjutnya yaitu menguji reliabilitas. Hasil pengukuran dapat dipercaya reliabel hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek

memang belum berubah. Untuk mengetahui apakah kuisisioner tersebut sudah reliabel dilakukan pengujian reliabilitas kuisisioner dengan bantuan komputer program SPSS 16. Kriteria penilaian uji realibilitas adalah :

- Apabila hasil koefisien Alpha lebih besar daripada 0.60 maka kuisisioner tersebut reliabel.
- Apabila hasil koefisien alpha lebih kecil daripada 0,60 maka kuisisioner tersebut tidak reliabel.

1.8.9 Analisis Regresi Linear Sederhana

Teknik analisis data yang digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis regresi linear sederhana. Analisis ini dipergunakan untuk mengetahui arah (positif – negatif) hubungan antara variabel X dengan Y. dan untuk memprediksi nilai dari variabel Y apabila nilai variabel X mengalami kenaikan atau penurunan.