

BAB I

PENDAHULIAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu tempat yang berisi sebuah proses belajar mengajar yang diartikan sebagai salah satu rangkaian suatu interaksi antara pendidik dan para peserta didiknya. Pendidikan juga diartikan sebagai suatu proses pertumbuhan individu yang berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan sebagai dasar penting bagi kemajuan suatu bangsa, karena dengan pendidikan sebuah bangsa akan mencapai kemajuan, baik dalam pengembangan sumber daya manusia maupun pengelolaan sumber daya alam. Fungsi pendidikan adalah membimbing peserta didik ke arah suatu tujuan yang dinilai lebih tinggi. Pendidikan yang baik merupakan suatu usaha yang membawa keberhasilan untuk semua anak didik dalam mencapai tujuannya.

Proses pembelajaran dalam pendidikan merupakan usaha disengaja dan terencana untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan anak atau generasi muda, agar diri pribadinya bermanfaat untuk dirinya sendiri melainkan juga untuk seluruh bangsa. Pendidikan juga memiliki peranan yang teramat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan individu pada khususnya dan kemajuan sebuah bangsa dan masyarakat pada umumnya.

Peneliti meneliti di sekolah Smk Hafsyah, lokasi sekolah tersebut terletak di jalan Letda sujono no 241 F, Bandar selamat, kecamatan Medan Tembung, kota Medan, provinsi sumatera utara kode pos 20223. sekolah tersebut bergerak di

bidang Kesehatan, sekolah tersebut memiliki dua kejuruan yaitu di bagian keperawatan dan farmasi, Smk Kesehatan Hafsyah memiliki akreditasi B. berdasarkan sertifikat 860/BANSM/PROVSU/LL/XII/2018. Didalam naungan kementerian pendidikan dan kebudayaan, tanggal SK pendirian pada 18 maret 2016.

Adapun visi dari sekolah yang diteliti oleh penulis yakni mewujudkan sekolah menengah kejuruan yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha esa, memiliki dedikasi tinggi dan kedisiplinan pada bidang Kesehatan. Misi membimbing siswa/siswi menjadi sumber daya yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha esa, membimbing dan melatih siswa/siswi menjadi sumber daya manusia yang profesional, produktif, dan kompetensi dengan memiliki landasan ilmu Kesehatan yang optimal, membimbing siswa/siswi menjadi sumber daya manusia yang terampil mengorganisasi kegiatan Kesehatan di masyarakat, membimbing siswa/siswi menjadi sumber daya manusia yang memiliki disiplin tinggi dalam kesehatan di masyarakat.

Sekolah smk kesehatan Hafsyah medan memiliki tujuan dalam meningkatkan mutu pada siswa, tujuan yakni: meningkatkan mutu pendidikan dalam bidang kesehatan, menjadi siswa/siswi yang berakhlak mulia, berjiwa sosial, dan menjadi tenaga kerja kesehatan yang handal dan terwujudnya lingkungan sekolah yang bersih.

Motivasi yaitu proses internal yang dapat mengaktifkan, menuntun, dan mempertahankan perilaku seseorang dari waktu ke waktu. Jenisnya yaitu intensitas, tujuan, dan arah motivasi yang berbeda-beda (Slavin 2009). Hasil belajar sendiri

merupakan hasil dari kemampuan yang diperoleh individu setelah mengikuti proses belajar secara langsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap maupun keterampilan siswa sehingga menjadikan siswa tersebut menjadi lebih baik dari sebelumnya (Sanjaya 2010).

Media sosial kini telah berkembang dan seiring waktu, 62% pengguna smartphone menggunakan ponsel mereka untuk mengakses media sosial. Indonesia menempati urutan pertama di Asia dan ketiga di dunia dalam akses media melalui smartphone, dengan mediasosial kita dapat dengan cepat mendapatkan informasi baru, dan kita dapat berkomunikasi dengan orang lain dari jarak jauh, bahkan keluar negeri, dimana sangat berbeda dengan masa lalu, ketika kita hanya bisa melihat berita dari surat kabar, televisi, radio dan komunikasi jarak jauh bisa memakan waktu satu harian. Namun di balik hal positif media sosial, ada juga hal negatif yaitu kecanduan (Erwin, 2015).

Kini media sosial menjadi semakin cepat berkembang dikarenakan kondisi kita saat ini juga yang menuntut kita untuk lebih sering melakukan aktifitas dari rumah yang membuat kita lebih sering menggunakan media sosial untuk menjaga komunikasi dengan orang yang berada jauh dengan kita, dan menurut halaman data potral yang sudah melakukan survey pada tahun 2022 mengenai jenis media sosial apa saja yang sering kita gunakan, durasi kita dalam bermain media sosial, berapa banyak orang yang menggunakan media sosial tersebut, dan usia yang memainkan media sosial khususnya di Indonesia.

Jenis sosial media yang sering di gunakan yaitu Youtube sebanyak 93,8%, whatsapp 87,7%, dan intagram 86,6%. ntuk jenis media social lainnya yang juga tersedia Facebook, Twitter, Facebook Messenger, Line, linkedin dan banyak lagi. Dan jumlah orang yang rutin mengakses media sosial dari populasi besar 274,9 juta orang yang memiliki akses menjadi 170 juta orang dengan peningkatan 61,8% pada tahun 2021, dimana pada tahun 2020 terdapat 160 juta orang. Dari kelompok umur, akses jejaring sosial tertinggi di antara 24-34 tahun dengan perempuan 19,3% dan laki-laki 14,8%, dan di tempat kedua di antara kelompok usia 18-24 tahun dengan pangsa tinggi perempuan sebagai 15,9% dan laki-laki 14,8% persen dan berusia 13-17 tahun dengan persentase perempuan 5,7% dan laki-laki 6,8%. Waktu yang dihabiskan untuk mengakses media sosial 3 jam 14 menit.

Dalam pencapaian dorongan dari dalam diri sendiri atau motivasi. Menurut pandangan psikologis, motivasi itu berorientasi pada pemenuhan kebutuhan, motivasi merupakan suatu kekuatan yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan, termasuk belajar. Siswa yang mau belajar akan mendapatkan nilai yang tinggi dikarenakan adanya dorongan dari luar atau dari dalam diri.

Santrock (2007) mengatakan bahwa motivasi sebagai proses yang memberikan semangat, dorongan, dan kegigihan perilaku. Yang artinya, motivasi perilaku yang memiliki energi terarah, dan bertahan lama. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari

kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai.

Peneliti melakukan wawancara di sekolah SMK HAFSYAH Medan kepada beberapa siswa SMK. Siswa tersebut memiliki dorongan untuk meningkatkan motivasi belajar mereka agar mencapai tujuan yang mereka inginkan. Namun siswa mengalami penurunan prestasi belajar di akhir-akhir ini. Yang dimana ada beberapa siswa yang tidak aktif, yang dimana siswa jarang masuk sekolah sampai melebihi absensi yang diterapkan, hal ini dilihat dari malasnya siswa dalam belajar nilai menurun, malas mengerjakan tugas. Hal ini disebabkan oleh seiring turunnya kemauan belajar. Siswa yang mengalami turunnya prestasi belajar dapat dilihat dari wawancara yang dilakukan peneliti kepada dua orang siswa di SMK HAFSYAH Medan. Tentang pengaruh motivasi belajar berikut wawancaranya.

“Sebenarnya di sekolah ini saya sangat termotivasi di dalam belajar karena cita-cita dan ingin membanggakan kedua orang tua saya dan menjadi orang sukses kedepannya sehingga ingin mendapat pekerjaan yang bagus. Tetapi akhir; akhir ini kak saya mulai malas mengerjakan tugas sekolah kak, kadang membuka PR juga malas kali kak, kalo di rumah kak apalagi karna aku anak satu-satunya kak yah kadang aku dirumah langsung kya malassss... kali membuka buku kak. Terkadang juga saya susah disuruh orang tua kak, tapi semester lalu aku dapat hadiah dari orang tua kak, karena aku dapat nilai bagus tapi karena sudah menerima nilai harian yang dimana nilai nya turun sedikit kak, saya pikir di semester selanjutnya gak dapat hadiah lagi,,,,,

(Komunikasi Personal D, 14 januari 2023)

“kalo dibilang motivasi belajar ku kak pastinya biar sukses kak, tapi kadang gak sesuai kak, kenapa aku bilang gak sesuai belajar pun aku kak, ku kerjakan tugas sekolah ku, mau juga gak naik nilai ku kak, yahh karna gitu terus kak,, yahh kebanyakan juga aku nga ngerjain tugas karna sama aja nya kak niat kali aku mengerjakan tugasku tanpa disuruh untuk ku kerjakan

langsungnya ku kerjakan kak.. tapi nilai yang ku dapat kurang puas kurasakan kak.

(Komunitas Personal N, 14 januari 2023)

Sehubungan dengan hasil wawancara menunjukkan bahwa motivasi belajar mereka berasal dari dalam diri mereka yang dimana ingin menjadi orang sukses kedepannya dan impian cita-cita tercapai, menurunnya faktor eksternal yaitu ada yang berpikir bahwa di semester selanjutnya tidak mendapatkan hadiah dari orang tuanya sendiri. Kecenderungan kurangnya juga motivasi terhadap siswa dapat menghambat siswa dalam melakukan kegiatan belajar atau tidak suka belajar karena tidak ada dorongan dari diri sendiri dan dari lingkungannya.

Sehingga kurangnya motivasi belajar pada siswa dikarenakan mereka kurang mampu menggunakan kekuatan dalam dirinya sendiri secara maksimal sehingga menyebabkan rendahnya prestasi belajar mereka. Pada dasarnya motivasi dalam belajar dapat membantu memahami dan menjelaskan perilaku seseorang, khususnya perilaku orang yang sedang belajar. Demikian juga siswa yang memiliki prestasi yang tinggi akan memiliki motivasi belajar juga dikarenakan seseorang yang memiliki semangat untuk belajar akan meningkatkan pencapaian yang diinginkan siswa tersebut yang memiliki dorongan dalam diri sendiri tanpa meminta imbalan dari orang lain.

Menurut (Masni, H. 2017) perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan stimulus untuk mencapai adanya tujuan. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri mahasiswa yang menimbulkan,

menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

Motivasi belajar merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimum, sehingga mampu berbuat lebih baik, berprestasi dan kreatif (Maslow, 2004). Kemudian menurut Alderfer (2004) motivasi belajar adalah suatu dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang (individu) untuk bertindak atau berbuat mencapai tujuan, sehingga perubahan tingkah laku pada diri siswa diharapkan terjadi.

Menurut Nasrullah (2015), media sosial merupakan media di Internet yang memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan diri dan berinteraksi, berkolaborasi, berbagi, dan berkomunikasi dengan orang lain untuk membentuk ikatan sosial virtual. Di media sosial, kognisi, komunikasi, dan kerja sama adalah tiga bentuk yang terkait dengan makna sosial. Media sosial memainkan peran penting dalam kehidupan kita saat ini, dan media sosial pada awalnya digunakan untuk berinteraksi dengan pengguna media sosial lainnya. Anda dapat mengakses berbagai situs media sosial hanya dengan ponsel dan paket data Anda. Wijaya (2015) juga menyatakan bahwa Facebook adalah jejaring sosial paling populer, diikuti oleh Twitter, Google+, Link, Instagram, Skype dan Pinterest. Pesatnya pertumbuhan media sosial tidak hanya terjadi di negara maju, tetapi juga di negara berkembang seperti Indonesia.

Menurut (Erwin, 2015) mengatakan media sosial kini telah berkembang dan seiring waktu, 62% pengguna smartphone menggunakan ponsel mereka untuk mengakses media sosial. Indonesia menempati urutan pertama di Asia dan ketiga di dunia dalam akses media melalui smartphone, dengan media sosial kita dapat dengan cepat mendapatkan informasi baru, dan kita dapat berkomunikasi dengan orang lain dari jarak jauh, bahkan keluar negeri, dimana sangat berbeda dengan masa lalu, ketika kita hanya bisa melihat berita dari surat kabar, televisi, radio dan komunikasi jarak jauh bisa memakan waktu satu harian. Namun di balik hal positif media sosial, ada juga hal negatif yaitu kecanduan.

Menurut (Hou 2019) penggunaan internet dan media sosial yang berlebihan atau bermasalah didefinisikan sebagai menghabiskan setidaknya 8,5 jam per minggu. Menghabiskan 21,5 jam online per minggu dengan penggunaan internet dan media sosial dianggap sebagai kecanduan. Kecanduan internet dapat menyebabkan masalah sosial dan psikologis yang serius dan kemerosotan dalam kehidupan individu karena penggunaan alat media sosial yang berlebihan dan tidak terkendali. Namun, ada berbagai kesulitan dalam mengidentifikasi penggunaan internet sebagai kecanduan. Anak-anak dan remaja ada di dunia di mana internet dan media sosial sudah tersedia, dan mereka memiliki keahlian untuk menggunakan alat-alat ini secara efektif.

berikut juga hasil wawancara yang dilakukan pada individu pengguna media sosial di sekolah SMK Kesehatan Hafsyah:

“aku kak bisa dibilang sering menggunakan sosial media hanya untuk mengisi waktu luang ku kak, aku menjadi lebih sering menggunakan sosial media,yang membuat aku kadang lupa waktu dan lupa kalau ada tugas sekolah sama tugas rumah kak, sekarang aku bermain sosial media itu bisa lebih dari 4 jam yang dulunya tidak sampai 2 jam sekarang bisa lebih, dan kadang juga di sekolah yang bebas menggunakan hp.

(Komunikasi Personal P, 15 Februari 2023)

“Aku kak main sosial media karena pertama bosan habis belajar gak tau mau ngapain tapi kadang lebih sering main sosial media sih dari pada belajar tapi pas mama datang ngecek kamar aku langsung pura - pura belajar uda sering sih gitu, kalau gak buka sosial media itu satu hari tak ada yang kurang aja,jadi aku lebih suka main hp dikamar buka Tik – Tok, Instagram, soalnya sekolah juga bisa main handphone kak, gitu jadi siap dari sekolah aku langsung pulang habis itu main handphone deh baru buka sosial media baru kadang ada niat untuk ngerjain tugas atau buka buku kak...”

(Komunikasi Personal R, 15 Februari 2023)

Menurut Longstreet & Brooks (2017) menyatakan kecanduan sosial media sebagai ketergantungan seseorang terhadap sosial media dan munculnya perasaan tidak menyenangkan apabila tidak bisa menggunakan sosial media tersebut. Hasil wawancara dengan narasumber di atas dapat dikatakan narasumber bermain media sosial dengan alasan kecenderungan kecanduan.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa kecanduan media menyebabkan individu mengalami kesulitan dengan dirinya sendiri. Kesulitan-kesulitan ini termasuk pengendalian diri emosional, manajemen waktu, dan bahkan ekspresi diri. Orang yang antusias dengan media sosial selalu ingin menemukan yang terbaik di media sosial dan mereka menemukan hal yang sangat menarik di media sosial seperti melihat video lucu dan sebagainya.

Definisi kecanduan media sosial adalah kecanduan seseorang terhadap media sosial dan mengalami perasaan yang tidak menyenangkan jika tidak dapat menggunakan media sosial. Media sosial adalah platform yang paling banyak digunakan di internet dan dengan cepat menjadi alat komunikasi dan interaksi yang paling penting (Kircabrunun, 2016), dan juga menurut Andreassen (2015), orang yang kecanduan media sosial sering menggunakan media sosial secara berlebihan, yang berdampak negatif pada kesehatan, kualitas tidur, hubungan. Dapat disimpulkan bahwa kecanduan media sosial adalah seperangkat aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah terlibat dalam berbagi berita, informasi, dan konten dengan orang lain dengan menghabiskan banyak waktu dan tidak dapat mengontrol penggunaannya, seorang pecandu merasa dihukum jika dia tidak memenuhi keinginannya.

Sebuah penelitian lain juga dilakukan oleh Syaifudin & Elmasari (2020) dengan judul pengaruh penggunaan media sosial terhadap motivasi dan kedisiplinan belajar siswa kelas VIII Smp Plus al falah rejtangan menunjukkan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan media sosial berpengaruh signifikan terhadap minat belajar dan kedisiplinan belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan koefisien regresi untuk variabel media sosial sebesar 0,507 tanda positif yang berarti bahwa semakin tinggi pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar dan, koefisien regresi untuk variabel media sosial sebesar 0,850 tanda positif yang berarti bahwa semakin tinggi pengaruh media sosial terhadap kedisiplinan belajar siswa. Untuk koefisien parsial penggunaan media sosial terhadap motivasi belajar, $t_{hitung} (2,848) > t_{tabel} (2,086)$ dan nilai signifikan $0,011 < 0,05$, maka H_0 ditolak

dan H_{a1} diterima dan koefisien parsial penggunaan media sosial terhadap kedisiplinan belajar siswa, thitung (5,169) > ttabel (2,086) dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, maka H_{o1} ditolak dan H_{a1} diterima untuk Jadi pengujian hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan Penggunaan Media Sosial Terhadap Motivasi dan Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas VIII SMP Plus Al Falah Rejotangan.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian oleh Pertiwi & Hidayati (2018) dengan judul kecanduan media sosial terhadap motivasi belajar pada remaja di Sma Muhammadiyah 1 Semarang kecamatan candisari kota semarang dengan hasil penelitian hasil penelitian menunjukkan kecanduan media sosial dalam kategori kurang 100% sedangkan motivasi belajar menunjukkan kategori kurang 1,5%, cukup 5,3% dan baik 93,1%. Berdasarkan hasil uji statistik rank spearman diperoleh p value sebesar 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan kecanduan media sosial terhadap motivasi belajar di SMA Muhammadiyah 1 Semarang.

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas peneliti akan membahas mengenai pengaruh motivasi belajar terhadap kecanduan media sosial di Smk Kesehatan Hafsyah medan, dalam hal ini peneliti ingin melihat bagaimana motivasi belajar mempengaruhi Kecenderungan kecanduan media sosial di Smk kesehatan hafsyah medan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat ditarik suatu rumusan masalah yaitu, apakah ada pengaruh motivasi belajar terhadap kecenderungan kecanduan media sosial di SMK Hafsyah Medan?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap kecenderungan kecanduan media sosial di SMK Hafsyah Medan.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi ilmu psikologi khususnya Psikologi pendidikan dan dapat menjadi tambahan referensi bagi peneliti lebih lanjut yang tertarik ingin meneliti dan menggali lebih dalam mengenai pengaruh motivasi belajar terhadap kecenderungan kecanduan media sosial di SMK Hafsyah Medan.

2. Manfaat Praktis

Memberikan pemahaman bagi masyarakat luas maupun tenaga pendidik akan pengaruhnya motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa. Data dari hasil penelitian ini adalah sebagai sumber informasi bagi orang tua dan pemerhati pendidikan dalam mendampingi para remaja dalam melewati masa-masa krisis pada perkembangan mereka. Mengembangkan pertanyaan-pertanyaan baru mengenai dampak yang dapat ditimbulkan, sehingga dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya mengenai motivasi belajar terhadap kecenderungan kecanduan media sosial.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Motivasi Belajar

2.1.1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi diartikan sebagai kegiatan belajar yang dapat disebut sebagai sumber dorongan di dalam seseorang yang dapat memunculkan kegiatan belajar. Kurangnya motivasi belajar pada siswa dikarenakan mereka kurang mampu menggunakan kekuatan dalam dirinya sendiri secara maksimal sehingga menyebabkan rendahnya prestasi belajar mereka.

Dalam psikologi motivasi diartikan suatu yang terdapat dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi tingkah lakunya dalam melakukan kegiatan. Sedangkan menurut Ahmadi dan Supriyono (2004) motivasi sebagai suatu inner (batin) berfungsi menimbulkan, mendasari, dan mengarahkan perbuatan belajar. Sedangkan menurut Uno (2006) motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktek atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Santrock (2008) mengatakan motivasi sebagai proses yang memberi semangat, arahan, kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi belajar adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan pergerakan di

dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan dan memberikan arahan pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dicapai.

2.1.2. Faktor-Faktor Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Santrock (2008) motivasi belajar dipengaruhi oleh:

a. Hubungan sosial

Hubungan sosial yang dapat di pengaruhi motivasi belajar sebagai yang ada dalam buku psikologi pendidikan Santrock (2008), meliputi:

1. Teman Sebaya

Teman sebaya dapat mempengaruhi motivasi anak pemalu perbandingan sosial, kompetensi dan motivasi sosial, belajar Bersama, pengaruh kelompok teman sebaya. Bagaimana yang telah diungkapkan oleh Ruble, 1983 (Santrock, 2008) anak dapat membandingkan dirinya sendiri dengan teman sebaya mereka secara akademik dan sosial. Teman sebaya dapat membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran melalui diskusi kelompok kecil.

2. Orang Tua

Telah dilakukan riset tentang hubungan antara penting dengan motivasi anak. Seperti yang diungkapkan oleh Santrock (2008) orang tua dengan pendidikan anak dan memberikan stimulus intelektual dirumah.

3. Guru

Siswa yang merasa punya guru yang suportif dan perhatian akan lebih termotivasi untuk belajar daripada siswa yang merasa punya guru tetapi tidak sportif dan tidak perhatian terhadap mereka.

2.2.3. Aspek-aspek Motivasi Belajar

Menurut Santrock (2008) aspek-aspek yang memotivasi belajar meliputi:

- a. Motivasi intrinsik, motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Misalnya siswa belajar menghadapi ujian karena dia senang pada mata pelajaran yang diujikan itu. Siswa termotivasi untuk belajar saat mereka diberi pilihan senang menghadapi tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka.

Terdapat 2 jenis motivasi intrinsik,

1. Motivasi intrinsik berdasarkan determinasi diri dan pilihan personal.
Dalam hal ini siswa ingin percaya bahwa mereka melakukan sesuatu karena dari kemauan diri sendiri, bukan karena kesuksesan atau atau imbalan eksternal. Minat dalam diri siswa akan meningkatkan jika mereka mempunyai pilihan dan peluang untuk mengambil tanggung jawab personal atas pembelajaran.
 2. Motivasi intrinsik berdasarkan pengalaman optimal. Pengalaman optimal kebanyakan terjadi ketika orang merasa mampu berkonsentrasi penuh saat melakukan suatu aktivitas serta terikat dalam tantangan yang mereka anggap tidak terlalu sulit tetapi tidak terlalu mudah.
- b. Motivasi ekstrinsik, melakukan sesuatu untuk mendapatkan tujuan yang ingin dicapai. Motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh tujuan eksternal,

seperti imbalan dan hukuman, misalnya siswa belajar keras dalam menghadapi ujian untuk mendapatkan nilai yang baik.

2.2. Kecanduan Media Sosial

2.2.1. Pengertian Kecanduan Media Sosial

Kecanduan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata candu yang berarti sesuatu yang menjadi nikmat dan membuat ketagihan. Menurut Young (2010), yang menganggap bahwa kecanduan internet adalah suatu sindrom yang ditandai dengan menghabiskan banyak waktu menggunakan Internet dan tidak dapat mengontrol penggunaan online mereka, dalam konteks ini, media sosial telah menjadi bagian dari Internet. Menurut Kirik, Arslan, Cetinkaya dan Gul (2015), meskipun kecanduan media sosial didefinisikan sebagai menghabiskan terlalu banyak waktu di situs media sosial dan ketidakmampuan mengendalikan diri untuk mengakses situs tersebut. Kecanduan media sosial menurut (Lestari & Winingsih, 2020) pengguna banyak menghabiskan waktu mengakses media sosial karena rasa ingin tahu yang tinggi, kurangnya pengendalian diri dan kurangnya aktivitas yang bermanfaat dalam kehidupan. Sedangkan menurut Davis (dalam Soetjipto, 2005) mendefinisikan kecanduan sebagai bentuk ketergantungan psikologis antara seseorang dengan suatu stimulus, seringkali tidak selalu berupa objek atau zat. Berdasarkan pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kecanduan adalah suatu

kondisi di mana individu merasa tergantung pada sesuatu yang mereka nikmati, pada kesempatan yang berbeda karena kurangnya kontrol atas perilaku mereka, karena mereka merasa dihukum jika gagal memenuhi keinginan dan keinginan mereka. kebiasaan. Dalam bidang psikologis, kecanduan merupakan fenomena yang sangat kuat (Thakkar, 2006).

Seiring berjalannya waktu, istilah kecanduan tidak hanya sebatas ketergantungan terhadap zat-zat adiktif. American Psychological Association (Rosenberg, 2014) menjelaskan bahwa kecanduan tidak hanya disebabkan oleh kecanduan zat, tetapi perilaku atau aktivitas tertentu juga dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah kecanduan menggunakan internet.

Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul "*The Heart of Addiction*" (Yee, 2002), ada dua jenis kecanduan yaitu, kecanduan fisik seperti kecanduan alkohol atau kokain, dan kecanduan non-fisik seperti kecanduan media sosial atau kecanduan internet. Beberapa ahli mendefinisikan kecanduan internet, termasuk Thakkar (2006), kecanduan sebagai kondisi medis dan mental yang ditandai dengan penggunaan zat yang berlebihan (dipaksa) yang, jika digunakan terus menerus, dapat berdampak negatif pada kehidupan pengguna (ketergantungan), seperti kehilangan hubungan baik dengan keluarga dan teman atau kehilangan pekerjaan. Young, Orzack (2004) mendefinisikan kecanduan internet sebagai suatu kondisi di mana

individu menemukan dunia maya di layar komputer mereka lebih menarik daripada kehidupan nyata mereka sehari-hari.

Nurfajri (dalam Nurmandia, 2013) menjelaskan bahwa kecanduan internet adalah gangguan psikofisiologis yang mencakup toleransi (menggunakan jumlah yang sama akan menimbulkan respons yang minimal, jumlahnya perlu ditingkatkan untuk menghasilkan yang sama, kesenangan, gejala penarikan diri, terutama tremor, kecemasan, dll) dan perubahan suasana hati, gangguan emosional (depresi, kesulitan menyesuaikan diri) dan gangguan kehidupan sosial masyarakat (menurun atau menghilang, baik secara kualitas maupun kuantitas).

2.2.2. Aspek Dari Kecanduan Media Sosial

Aspek media sosial yang digunakan dalam skala instrument AI Menayes (2015) merupakan hasil penyesuaian Young's IAT (Internet Addiction Test, 1996) yang disesuaikan dengan konteks kecanduan media sosial. berkaitan dengan aspek kecanduan internet.:

a) Social Consequences (Konsekuensi sosial)

Konsekuensi sosial mencerminkan bagaimana penggunaan media sosial mempengaruhi aktivitas seseorang dalam kehidupan sehari-hari, seperti pengabaian teman dan penurunan kinerja sekolah.

b) Time Displacement (Pengalihan Waktu)

Pengalihan waktu adalah cerminan dari waktu media sosial, seperti: penggunaan media sosial yang berlebihan, pengabaian tugas yang harus diselesaikan, dan peningkatan waktu yang dihabiskan di media sosial.

c) Compulsive Feelings (Perasaan Kompulsif)

Perasaan kompulsif yang mencerminkan emosi pengguna media sosial. Misalnya, merasa bosan saat tidak menggunakan jejaring sosial dan dorongan untuk terus-menerus menggunakan jejaring sosial.

Berdasarkan penjelasan diatas maka terdapat tiga aspek kecanduan media sosial yaitu, sosial consequences (konsekuensi sosial) time displacement (pengalihan waktu) dan compulsive feelings (perasaan kompulsif).

Individu dikatakan menjadi kecanduan internet ketika mereka terlibat dalam perilaku tertentu. Selain menjelaskan definisi kecanduan media sosial, para ahli juga menjelaskan aspek-aspek yang mempengaruhi kecanduan internet:

- Merasa keasyikan dengan internet.
- Memerlukan waktu tambahan dalam mencapai kepuasan sewaktu menggunakan internet.
- Tidak mampu mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan internet.
- Merasa gelisah, murung, depresi atau lekas marah ketika berusaha mengurangi atau menghentikan penggunaan internet.
- Mengakses internet lebih lama dari yang diharapkan.
- Kehilangan orang-orang terdekat, pekerjaan, kesempatan pendidikan atau karier gara-gara penggunaan internet.
- Membohongi keluarga, terapis, atau orang-orang terdekat untuk menyembunyikan keterlibatan lebih jauh dengan internet.

- Menggunakan internet sebagai jalan keluar mengatasi masalah atau menghilangkan perasaan seperti keadaan tidak berdaya, rasa bersalah, kegelisahan atau depresi.

Orzack (2004) mengklasifikasikan gejala yang muncul pada pecandu internet menjadi dua kelompok, yaitu:

- Gejala psikologis, yaitu merasa euforia saat menggunakan komputer, tidak mampu menghentikan aktivitas, membutuhkan lebih banyak waktu untuk menggunakan komputer, berbohong kepada keluarga dan rekan kerja tentang aktivitas dan mengalami masalah di sekolah atau pekerjaan.

Gejala fisik yaitu carpal tunnel syndrome, mata kering, migrain atau sakit kepala, sakit punggung, gangguan makan, terabaikannya kesehatan dan gangguan tidur.

2.2.3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Media Sosial

Adapun faktor yang mempengaruhi dari kecanduan internet menurut (Hariadi, 2018) dalam konteks ini media sosial termasuk ke dalam internet:

a. Gender

Gender mempengaruhi jenis aplikasi yang digunakan dan apa yang menyebabkan kecanduan internet seseorang. Pria lebih cenderung kecanduan game online, situs porno, dan perjudian online, sementara wanita lebih cenderung kecanduan mengobrol dan berbelanja online.

b. Kondisi Psikologis

Kecanduan internet juga berakar pada masalah emosional seperti depresi dan gangguan kecemasan dan sering menggunakan dunia imajiner di

internet sebagai cara psikologis untuk mengalihkan perhatian dari perasaan tidak menyenangkan atau situasi stres. Berdasarkan hasil survei ini juga ditemukan bahwa 75% orang dengan kecanduan internet disebabkan oleh masalah dalam hubungan mereka dengan orang lain dan kemudian orang-orang ini mulai menggunakan aplikasi online. Interaksi online seperti chat room dan game online sebagai cara untuk membentuk hubungan baru, mendapatkan kepercayaan lebih dalam hubungan mereka dengan orang lain melalui Internet (need of relatedness).

c. Kondisi Sosial Ekonomi

Orang yang telah bekerja lebih cenderung kecanduan internet daripada mereka yang tidak. Dikatakan bahwa orang yang sudah bekerja memiliki perangkat internet di kantor mereka dan ada juga beberapa gaji yang memungkinkan orang-orang ini memiliki komputer dll.

d. Tujuan dan Waktu Penggunaan Internet

Tujuan menggunakan internet akan menentukan sejauh mana individu tersebut akan mengalami kecanduan internet, terutama dikaitkan terhadap banyaknya waktu yang dihabiskannya sendirian di depan smartphone atau komputer tempat mereka menghabiskan waktu untuk mengakses internet terutama bermedia sosial. Hal ini diakibatkan tujuan penggunaan internet bukan digunakan sebagai upaya untuk mengatasi atau melarikan diri dari masalah-masalah yang dihadapinya di kehidupan nyata atau sekedar hiburan.

Penulis jurnal	Judul penelitian	Gap/ Masalah	Topik/ Fokus/ Tujuan/ Penelitian	Konsep/ Theoretical framework	Variabel	Metode (teknik analisis, alat ukur yang digunakan, dll)	Setting/konteks/sample	Temuan	Keterbatasan & saran untuk peneliti selanjutnya
Syaifudin & Elmasari (2020)	Pengaruh penggunaan media social terhadap motivasi dan kedisiplinan.	penelitian mengindikasikan menimbulkan kecemasan bahwa kecenderungan menggunakan media sosial dapat memberi pengaruh positif atau negatif terhadap motivasi dan kedisiplinan belajar siswa. Berdasarkan latar belakang yang peneliti kemukakan di atas peneliti.	Peneliti bahwa setiap motivasi itu berpengaruh kuat terhadap dengan tujuan dan juga cita-cita. Semakin berharga suatu tujuan maka semakin kuat pula motivasi.	Aditya (2015) media sosial adalah situs yang menjadi tempat orang-orang berkomunikasi dengan teman-teman mereka, yang mereka kenal di dunia nyata dan dunia maya.	Variable bebas: kecanduan media social Variable terikat: motivasi belajar	Jenis penelitian ini menggunakan uji instrument, uji normalitas, uji linieritas, uji hipotesa.	Peneliti menggunakan sampel menurut (Arikunto, 2010 hal 131) karena jumlah populasi dalam penelitian ini lebih dari 100 siswa, maka dalam hal ini peneliti mengambil sampelnya 10% dari seluruh jumlah populasi yaitu $10/100 \times 20 = 20$ dibulatkan	hasil observasi yang peneliti lakukan di SMP Plus Al falah Rejotangan pada bulan Maret 2020 peneliti menemui tidak sedikit siswa yang selalu bermain HP dari bermain games, youtube, instagram, facebook, dan juga chatting, sehingga tidak memperhatikan pelajaran yang sedang	

							menjadi 20 siswa. Jadi, jumlah responden sebanyak 20 siswa kelas VIII SMP Plus Al Falah Rejotangan.	dijelaskan oleh guru. Namun, pada saat guru memberikan metode yang berbeda dengancara menggunakan vidio, gambar, dan soal tanya jawab lewat media sosial untuk mengajar, siswa banyak yang tertarik dengan metode ini, lalu guru juga memberikan tugas yang di share lewat media sosial, rewardnya jika sudah selesai	
--	--	--	--	--	--	--	---	---	--

								mengerjakan tugas siswa dibolehkan untuk mengakses internet dengan komputer maupun HP sesuai sisa waktu di akhir jam pelajaran tersebut dengan syarat tidak ramai, dan untuk tugas rumah siswa yang mengumpulkan lebih awal akan mendapatkan nilai tambahan, dan banyak dari mereka yang termotivasi	
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

								untuk mengerjakan tugas dengan cepat.	
Pertiwi & Hidayati (2018)	Kecanduan media sosial terhadap motivasi belajar pada remaja di sma muhammadiyah 1 semarang kecamatan candisari kota semarang	Penggunaan media sosial yang berlebihan pada remaja dapat membuat kecanduan sehingga sibuk dengan dirinya sendiri tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya bahkan dapat mempengaruhi motivasi belajarnya.	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan media sosial terhadap motivasi belajar pada remaja di SMA Muhammadiyah 1 Semarang Kecamatan Candisari Kabupaten Semarang.	Media sosial merupakan sarana yang memungkinkan para penggunanya dapat menampilkan sesuai apa yang diinginkan dirinya, media sosial yang paling sering digunakan oleh masyarakat dunia termasuk Indonesia adalah facebook. Jumlah	Variable bebas: Kecanduan media social Variable terikat: Motivasi belajar	Penelitian ini digunakan metode -cross sectional - random sampling	Jumlah sampel 131 responden, cara pengambilan sampel ini yaitu dengan random sampling yaitu pengambilan sampel secara acak yang dibuat oleh peneliti sendiri sebanyak 131 orang. Metode penelitian ini menggunakan uji rank	Distribusi Responden Berdasarkan Motivasi Belajar pada Kecanduan Media Sosial terhadap Motivasi Belajar Remaja di SMA Muhammadiyah 1 Semarang 2018 (n=131)	

				<p>pengguna facebook di Indonesia sendiri menduduki peringkat ketiga setelah Amerika dan Inggris per Maret 2010 berdasarkan data Nicburker.com data dari Internet World Stats pada 31 Agustus 2010, pengguna di Indonesia mencapai 27.338.560 orang (Fahmi 2011).</p>			<p>spearman yaitu untuk mengetahui hubungan 2 variabel berskala rasio, interval dan ordinal.</p>		
--	--	--	--	---	--	--	--	--	--

<p>Nawawi dkk, (2021)</p>	<p>Pengaruh kecanduan media sosial terhadap motivasi belajar mahasiswa uin alauddin makassar</p>	<p>Penggunaan media sosial yang berlebihan pada remaja dapat membuat kecanduan sehingga mengakibatkan sibuk dengan dirinya sendiri, tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya bahkan dapat mempengaruhi motivasi belajar.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan media sosial terhadap motivasi belajar pada mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi UINAM.</p>	<p>Penggunaan internet dan media sosial yang berlebihan atau bermasalah didefinisikan sebagai menghabiskan setidaknya 8,5 jam per minggu. Menghabiskan 21,5 jam online per minggu dengan penggunaan internet dan media sosial dianggap sebagai kecanduan. Kecanduan internet dapat menyebabkan masalah</p>	<p>Variable bebas: Kecanduan media social</p> <p>Variable terikat: Motivasi belajar mahasiswa</p>	<p>Uji asumsi klasik yang kedua dalam analisis regresi yaitu Uji Multikolinearitas. Multikolinearitas menyebabkan dua jenis masalah dasar berikut: Estimasi koefisien dapat tidak jelas berdasarkan variabel independen lainnya yang ada dalam model. Koefisien menjadi sangat sensitif terhadap perubahan kecil dalam model.</p>	<p>Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Karena tidak semua data dan informasi yang akan diproses dan tidak semua orang atau benda akan diteliti melainkan cukup dengan menggunakan sampel yang mewakilinya</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan kecanduan media sosial dalam pengaruh variabel kecanduan media sosial terhadap motivasi mahasiswa adalah sebesar 15% sedangkan sisanya sebesar 85% dipengaruhi oleh variabel lain seperti keluarga, lingkungan sekolah, minat, ekspektasi nilai, dan tujuan.</p>	
---------------------------	--	---	---	--	---	---	---	--	--

				<p>sosial dan psikologis yang serius dan kemerosotan dalam kehidupan individu karena penggunaan alat media sosial yang berlebihan dan tidak terkendali. Namun, ada berbagai kesulitan dalam mengidentifikasi penggunaan internet sebagai kecanduan. Anak-anak dan remaja ada di dunia</p>			<p>. Dari beberapa pendapat dapat diambil kesimpulan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang dapat mewakili seluruh populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini yang dijadikan sampel oleh peneliti yaitu</p>	<p>Berdasarkan hasil uji regresi linear dan korelasi diperoleh p-value sebesar 0,002 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan kecanduan media sosial terhadap motivasi belajar mahasiswa di fakultas sains dan teknologi UINAM.</p>	
--	--	--	--	---	--	--	--	--	--

				di mana internet dan media sosial sudah tersedia, dan mereka memiliki keahlian untuk menggunakan alat-alat ini secara efektif. (Hou et al., 2019)			mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar yang berjumlah 64orang.		
Darrin Thomas (2018)	Motivational Beliefs, Social Media Addiction, and Interpersonal Communication Skill Among International Students in Thailand	Another issue with the social media use, as it pertains to students, is the link with academic performance. Academic performance may also be affected by social	Student motivation in terms of academics continues to be a problem in education while there is a growing use of social media and an apparent decline in	(Bian & Leung, 2015; Przybylski & Weinstein, 2012; Yao & Zhong, 2014) Social media addiction has been linked with such interpersonal problems as inability to develop	Variable bebas: Motivational Beliefs, Social Media Addiction Variabel terikat:	An explanation of the process by which the research questions are answered is provided in this section. The sample, setting, research design, data collection, and data analysis are-discussed	The sample of this study was taken from one international school located in Bangkok, Thailand. A total of 98 respondents participated. Stratified	For motivational beliefs, the respondents of this study indicated that they are neutral in terms of their motivation toward academics (M = 3.38, SD = 0.43,	

		media use depending on how the data is collected.	interpersonal skills.	closeness with others, depression, loneliness, and shyness	interpersonal Communication Skill Among International		sampling was used based on gender. The demographics of the study are as follows: 54% of the respondents were male and 46% were female. For student status, 59% of the respondents were Thai and 41% were international students. For the class level, majority of the students were	95%CI [3.22, 3.53]). In particular, respondents disagreed that they were “so nervous during a test that they could not remember the facts they learned” (M = 2.67, SD = 0.98, 95%CI [2.34, 3.00]) and they were neutral when “[they] think that what [they] are learning in class is interesting” (M = 3.08, SD = 0.97, 95%CI [2.78,	
--	--	---	-----------------------	--	---	--	---	--	--

							Seniors at 72%; Juniors were 20% of the sample, followed by Sophomores at 3%, and lastly Freshmen at 4%. Data for the class level was collected only for descriptive purposes and was not used for further analysis.	3.37]). However, respondents agreed with the statement that “understanding my studies is important to me” (M = 4.00, SD = 0.80, 95%CI [3.73, 4.22]) and with the statement “it is important for me to learn what is being taught in class” (M = 3.75, SD = 0.99, 95%CI [3.49, 4.02]).	
Aldi Sopian, Asep	The Influence Use of	The problems of learning motivation in	The learning process today is in dire need	Social media or social networking is	Variable bebas:	In this study using a quantitative approach,	he subjects studied	The results showed that	

<p>Bayu Dani Nandiyanto, Tedi Kurniawan, Muhammad Roil Bilad (2021)</p>	<p>Social-media on the Learning Motivation of Junior High School Students</p>	<p>today's students are increasingly complex, including the addiction to the use of social media that develops in the dynamics of our society, especially Indonesia. The assumption that there is motivation to learn can be seen from the achievement and cognitive perspective of students, both elementary school students and college students.</p>	<p>of social media, because it will help students in the communication process and seek insight so that it will foster learning motivation in themselves.</p>	<p>a process for establishing relationships in cyberspace (internet). Until now there are many sites that provide specifically for establishing relationships in cyberspace. Among the social networking sites that are quite phenomenal and most often heard by us are Friendster, Facebook, and Multiply. Although the core</p>	<p>Social-media Variable terikat: Motivation</p>	<p>quantitative research is research based on calculations using numbers starting from data collection, interpretation of the data, as well as appearance and results.</p>	<p>were 10 junior high school students in 4 Rancaekek, Indonesia. With a total of 10 questions. Analysis of the understanding of students' abilities is done by giving pre-test and post-test questions in the form of a questionnaire via Google form. This data collection</p>	<p>the influence of the use of social media by 66% on students' learning motivation and after the direction and instruction increased to 81%. so the existence of social media greatly affects student learning motivation.</p>	
---	---	---	---	---	--	--	--	---	--

				<p>purpose is the same, each site has different features. Some are specifically for making friends, making friends more interactively and revealing memories with old friends, or highlighting communication and interaction with friends through blogs (Emda, 2018).</p>			<p>was carried out to assess the percentage comparison of how much influence social media had on students' learning motivation.</p>		
--	--	--	--	---	--	--	---	--	--

2.1. Hasil Penelitian Terdahulu

2.2. Kerangka Konseptual

Pada saat ini motivasi sangat diperlukan, siswa akan disungguhkan dengan kurangnya motivasi dalam pembelajaran akan memiliki prgrakan yang sangat lambat dalam kegiatan belajar siswa yang dimana siswa akan sangat ketinggalan pemebelajaran dalam setiap kelas, motivasi juga sangat mendorong akan kegiatan belajar yang dmana bisa mencapai tujuan siswa seperti meingkatnya rangking. Dan siswa yang dapat mencapai hal tersebut dalam belajar adanya pemeberian atau imbalan hadiah agar siswa tersebut semakin giat belajar, hadia tersebut sebagai dorongan motivasi untuk melakukan kegitan belajar tersebut.

Menurut Ngalim Purwanto, motivasi adalah “dorongan”; suatu upaya yang secara sadar mempengaruhi perilaku seseorang yang telah membuatnya tergerak untuk melakukan sesuatu agar mencapai suatu tujuan (Isnawati & Setyorini, 2012). Sedangkan menurut Mc Donald, motivasi merupakan perubahan energi yang terjadi pada seseorang ditandai dengan timbulnya perasaan dan diawali reaksi terhadap keberadaan tujuan (Haryono, 2016).

Motivasi belajar diartikan sebagai kegitan belajar yang dapat disebut sebagai sumber dorongan di dalam seseorang yang dapat memunculkn kegiatan belajar. Pada dasarnya motivasi dalam belajar dapat membantu memahami dan menjelaskan perilaku seseorang, khususnya perilaku orang yang sedang belajar (Pratiwi, 2017). Santok (2008) mengatakan motivasi

sebagai poroses yang memberi semangat, arahan, kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi belajar adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan berthan lama.

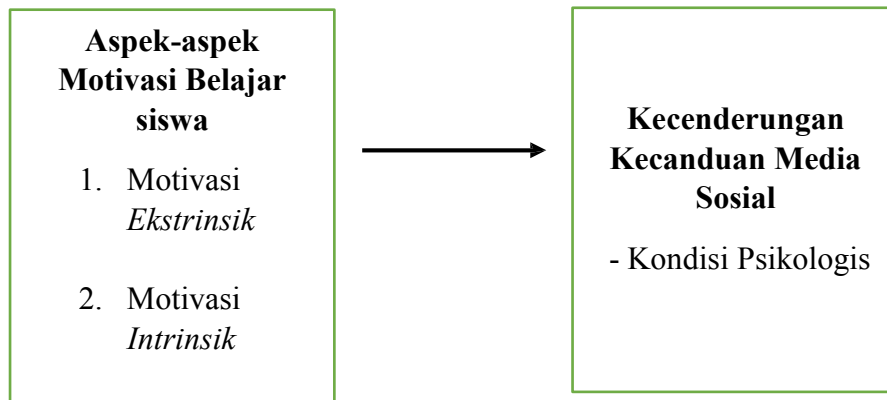
Kecanduan Media sosial Menurut Young (2010) yang berpendapat bahwa kecanduan internet merupakan sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet dan tidak mampu mengontrol penggunaanya saat online yang dalam konteks ini media sosial menjadi salah satu bagian dari internet dimana seseorang menjadi lebih banyak menghabiskan waktunya bermain sosial media,dan salah satu faktor Menurut Young (2010) adalah Faktor Psikologis dimana seseorang menjadi lebih cenderung merasa menghabiskan waktunya bermain sosial media di karenakan mereka kurang mampu atau tidak bisa melakukan interaksi sosial mereka.

Kecenderungan kecanduan media social adalah kondisi dimana seseorang banyak menghabiskan waktunya untuk bermain sosial media, dan salah satu factor dari kecenderungan kecanduan media social adalah factor klinis dimanan seseorang yang kecenderungan kecanduan media social merasa mereka tidak diterima di lingkungannya sehingga bermain sosial media dikarenakan mereka merasa lebih diterima di media sosial yang karena hal itu bias menghambat pembentukan konsep diri dimana menurut white Duncan sendiri salah satu aspek pembentukan konsep diri ada 3 yaitu *real self, ideal self, dan public self*. Dimana menurut Duncan jika *public self* lebih tinggi itu bisa memhambat pemeentukan konsep diri.

Dari penejelasan diatas bahwa kecenderungan kecanduan media sosial bias mempengaruhi konsep diri dimana menurut Agustiani konsep diri terbentuk dikarenakan adanya interaksi langsung mereka dengan lingkungan sekitar mereka. Dimana jika seseorang yang mengalami kecenderungan kecanduan media social menurut faktro klinis mereka menjadi sering menghabiskan waktu di media social dikarenakan merasa bias lebih diterima dimedia sosial.

Bahwa kecenderungan kecanduan media sosial bias mempengaruhi motivasi belajar yang dimana kecenderungan menggunakan media sosial akan mengakibatkan turunnya motivasi yang menimbulkan rasa malas melakukan kegiatan belajar di SMK Kesehatan Hafsyah Medan.

Bagan 2.1 Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kecanduan Media Sosial.



2.3. Hipotesis

Adapun hipotesis dari penelitian ini ialah:

Ha : Ada Pengaruh *Motivasi Belajar* terhadap *kecenderungan kecanduan media sosial* di SMK Hafsyah Medan.

Ho : Tidak ada Pengaruh *Motivasi Belajar* terhadap *kecenderungan kecanduan media sosial* di SMK Hafsyah Medan

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Identifikasi variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah atribut atau sifat seseorang, objek, atau kegiatan yang memiliki beberapa variasi yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Mengidentifikasi Variabel Penelitian Hatch dan Farhady (dalam Sugiyono, 2014) menjelaskan bahwa variabel secara teoritis didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek, yang memiliki variasi dari orang ke orang atau objek ke objek lain:

Variabel X : Kecanduan Media Sosial

Variabel Y : Motivasi Belajar

3.2. Defenisi Operasional Variabel Penelitian

3.2.1. Defenisi Kecanduan Media Sosial

Kecenderungan kecanduan media sosial merupakan skala perilaku seseorang untuk menggunakan media sosial secara berlebihan yaitu menggunakan media sosial selama 3 jam sehari dengan total 20-80 jam dalam seminggu, sehingga akan menimbulkan konsekuensi negatif seperti individu bisa kehilangan orang-orang terdekat, pekerjaan, dan pendidikan maupun karirnya yang semakin memburuk, individu akan merasa tidak bisa mengontrol diri saat bermain media sosial, selain itu individu akan memunculkan perilaku murung saat berusaha mengurangi bermain media sosial dan berbohong kepada orang-orang disekitarnya untuk

menghilangkan perasaan tidak berdaya, dan rasa bersalah dalam diri individu. (Young, 2018).

3.2.2. Defenisi Motivasi Belajar

Motivasi diartikan sebagai kegiatan belajar yang dapat disebut sebagai sumber dorongan di dalam seseorang yang dapat memunculkan kegiatan belajar. Dalam penelitian ini motivasi belajar akan diukur dengan skala oleh Santrock (2008) yang terdiri dari 2 aspek yaitu Motivasi Intrinsik (dorongan dalam diri), Motivasi Ekstrinsik (dorongan dari luar).

3.3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah di SMK Hafsyah Medan.

3.4. Populasi Dan Sampel

3.4.1. Populasi

Sugiyono (2013) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya yang meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh objek/subjek tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh di SMK Hafsyah Medan yang berjumlah 124 orang.

3.4.2. Sampel

Menurut Sugiyono (2018) sampel merupakan bagian dari total dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi, dengan kata lain sampel merupakan

metode dalam suatu penelitian yang dilakukan dengan cara mengambil sebagian atas setiap populasi yang hendak akan di teliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel melalui *table Isaac*. Berdasarkan jumlah populasi 124 orang dengan standar error 0,05 maka di dapat hasil jumlah sampel sebanyak 95 orang.

Table *isack* 3.1

PENENTUAN JUMLAH SAMPEL DARI POPULASI TERTENTU DENGAN TARAF KESALAHAN, 1, 5, DAN 10%											
N	e			N	e			N	e		
	1%	5%	10%		1%	5%	10%		1%	5%	10%
10	10	10	10	280	187	155	138	2800	537	310	247
15	15	14	14	290	202	158	140	3000	543	312	248
20	19	19	19	300	207	161	143	3500	558	317	251
25	24	23	23	320	216	167	147	4000	569	320	254
30	28	28	27	340	225	172	151	4500	578	323	256
35	33	32	31	360	234	177	155	5000	586	325	257
40	38	36	35	380	242	182	158	6000	598	329	259
45	42	40	39	400	250	186	162	7000	606	332	261
50	47	44	42	420	257	191	165	8000	613	334	263
55	51	48	46	440	265	195	168	9000	618	335	263
60	55	51	49	460	272	198	171	10000	622	336	263
65	59	55	53	480	279	202	173	15000	635	340	266
70	63	58	56	500	285	205	176	20000	643	342	267
75	67	62	59	550	301	213	182	30000	649	344	268
80	71	66	62	600	315	221	187	40000	653	345	269
85	75	68	65	650	329	227	191	50000	655	346	269
90	79	72	68	700	341	233	195	75000	658	346	270
95	83	75	71	750	352	238	199	100000	659	347	270
100	87	78	73	800	363	243	202	150000	661	347	270
110	94	84	78	850	373	247	205	200000	661	347	270
120	102	89	83	900	382	251	208	250000	662	348	270
130	109	95	88	950	391	255	211	300000	662	348	270
140	116	100	92	1000	398	258	213	350000	662	348	270
150	122	105	97	1100	414	265	217	400000	662	348	270
160	129	110	101	1200	427	270	221	450000	663	348	270
170	135	114	105	1300	440	275	224	500000	663	348	270
180	142	119	108	1400	450	279	227	550000	663	348	270
190	148	123	112	1500	460	283	229	600000	663	348	270
200	154	127	115	1600	469	286	232	650000	663	348	270
210	160	131	118	1700	477	289	234	700000	663	348	270
220	165	135	122	1800	485	292	235	750000	663	348	270
230	171	139	125	1900	492	294	237	800000	663	348	271
240	176	142	127	2000	498	297	238	850000	663	348	271
250	182	146	130	2200	510	301	241	900000	663	348	271
260	187	149	133	2400	520	304	243	950000	663	348	271
270	192	152	135	2600	529	307	245	1000000	663	348	271
									664	349	272

Table 3.2

Jumlah keseluruhan siswa kelas X dan XI SMK HAFSYAH Medan					
Kelas X		Kelas XI		Jumlah	
L	P	L	P	L	P
5	76	5	38	10	114
81		43		124	

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini memperoleh data yaitu menggunakan skala psikologi, untuk mengukur variabel dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala Likert. Skala Likert yaitu pengukuran psikologis dimana peneliti meminta subjek memberikan pernyataan setuju dan tidak setujunya dalam sebuah kontinum dari pernyataan penelitian dalam skala (Anderson 2014), dimana hal ini responden diminta untuk memilih salah satu jawaban yang dianggap benar sesuai dengan diri individu. Peneliti menggunakan dua skala dalam penelitian ini yaitu skala kecanduan media sosial dan Skala Motivasi Belajar.

Dalam penelitian ini, pilihan jawaban yang digunakan dalam skala motivasi belajar menggunakan empat pilihan jawaban, yaitu: Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Pada skala kecanduan media sosial, peneliti juga menggunakan empat skala, yaitu: Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS) Bentuk pernyataan yang diajukan memiliki item *favorable* dan item *unfavorable*.

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Skala Likert

Pilihan Jawaban	Bentuk Pertanyaan	
	Favorable	Unfavorable
SS	4	1
S	3	2
TS	2	3
STS	1	4

3.6 Rancangan Table Blue Print

3.6.1 Blue Print Motivasi Belajar

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Skala Likert

Aspek	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Motivasi <i>intrinsic</i>	1,2,3,4	9,10,11,12,13	9
Motivasi <i>ektrinsic</i>	5,6,7,8	14,15,16,17	8
Jumlah	8	9	17

3.6.2 Blue Print Kecanduan Media Sosial

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Skala Likert

Aspek	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Konsekuensi Sosial	1	11,12,13,14,15	6
Pengalihan Waktu	2,3,4,5,6	16,17,18,19,20	10
Perasaan Komplusif	7,8,9,10	21,22,23,24	8
Jumlah	10	14	24

3.7 Validitas dan realibilitas Alat Ukur

3.7.1 Validitas

Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2015). Konsistensi internal diperoleh

melalui mengkorelasikan antara skor pada masing-masing item dengan skor total dengan bantuan dari pembimbing (*professional judgment*). Dengan menggunakan *content validity* berdasarkan isi dari item yang akan dilakukan untuk mengetahui item yang sudah dikerjakan. Dalam penelitian ini pengujian validitas item dibantu dengan menggunakan program *IBM SPSS 22 for windows*.

3.7.2 Reliabilitas

Analisis reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach's* dengan program *IBM SPSS 22 for windows* dengan analisis tersebut hanya digunakan item-item yang valid saja.

3.8. Pelaksanaan Penelitian

3.8.1. Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tanggal 19 Juni – 20 Juni 2023 yang dilaksanakan secara online. Pada tahap ini peneliti melakukan ijin dari pihak instansi tempat peneliti ingin melakukan penelitian. Dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan teknik juga menggunakan metode penyebaran skala psikologi supaya lebih dapat memastikan data secara kuantitatif, kegiatan pengambilan data subjek dilakukan di SMK Hafsyah Medan.

3.9. Analisis Data

Analisis data yang penulis gunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis Kuantitatif. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan *statistic*.

3.9.1. Uji Asumsi

Asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas yaitu untuk mengetahui apakah data penelitian ini berdistribusi berdasarkan prinsip kurva normal. Uji normalitas untuk data kedua variabel diperoleh dari nilai Kolmogorov-Smirnov Z (K-S-Z), 60 apabila nilainya lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa distribusi data normal. Untuk melakukan uji ini, peneliti menggunakan program SPSS 22.0 *for window*

b. Uji Linieritas

Uji Linieritas yaitu pengujian garis regresi antara variabel bebas dengan variabel tergantung. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh Motivasi belajar terhadap kecanduan media sosial mengikuti garis linier atau tidak, Syarat dikatakan memiliki hubungan yang linear yaitu ketika dua variabel memiliki nilai p yang lebih kecil dari nilai 0,05. Uji linearitas dilakukan dengan memakai program SPSS 22.0 *for windows*.

c. Uji Hipotesa

Uji Hipotesa yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linier sederhana dengan menggunakan bantuan dari *software* SPSS versi 22.0 *for windows*. Analisis data bertujuan untuk melihat “Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa” kemudian, peneliti menganalisis data dengan menggunakan teknik regresi linier sederhana. Teknik ini digunakan untuk mengukur sejauh mana pengaruh motivasi belajar terhadap kecanduan media sosial.