

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Upaya pembangunan bangsa seharusnya memberikan prioritas yang tinggi pada pendidikan. Pendidikan pada dasarnya adalah proses komunikasi yang didalamnya mengandung transformasi pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan, di dalam dan di luar sekolah yang berlangsung sepanjang hayat (*life-long procecess*), dari generasi ke generasi (Siswoyo, 2011: 61). Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Keberhasilan pendidikan akan tercapai oleh suatu bangsa apabila ada usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri. Untuk itu pemerintah mengusahakan mutu pendidikan di Indonesia, terutama pendidikan formal. Peningkatan mutu pendidikan di sekolah berkaitan langsung dengan siswa sebagai anak didik dan guru sebagai pendidik.

Salah satu usaha yang digunakan untuk mewujudkan tujuan tersebut adalah meningkatkan prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan kinerja akademik (*academic performance*) sebagai hasil dari evaluasi belajar siswa melalui tes, ujian, dan ulangan (Syah, 2014: 139). Kinerja akademik ini berupa pengetahuan, keterampilan, nilai (*values*), dan sikap yang menetap sehingga mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar yang menjadi ukuran untuk mengetahui sejauh mana seorang siswa menguasai bahan pelajaran yang diajarkan dan dipelajari (Syah, 2014: 213). Hasil yang diperoleh melalui proses belajar dapat dinyatakan dengan nilai-nilai, dimana melalui nilai-nilai tersebut dapat dilihat apakah prestasi akademik siswa tersebut tinggi atau rendah.

Prestasi belajar pada dasarnya dipengaruhi oleh banyak faktor yang saling terkait baik yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun dari luar diri siswa (eksternal). Faktor internal meliputi faktor jasmaniah (penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya) dan faktor psikologis seperti kecerdasan, bakat, pertumbuhan, latihan, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor sosial (lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan kelompok), faktor budaya (adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian) dan faktor lingkungan fisik seperti rumah, fasilitas belajar, dan iklim (Ahmadi dan Supriyono, 2004: 138).

Berdasarkan laporan tahunan yang berjudul *Human Development Report 2016* yang dirilis oleh *United Nations for Development Programme*, hasil studi menunjukkan bahwa Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Indonesia turun

menduduki posisi ke-113 dari 188 negara. Indonesia juga mendapat peringkat ke-113 dari 188 negara pada aspek *Education Achievement* (UNDP, 2016: 199-230).

Hasil riset *Trends in Mathematics and Science Study* (TIMSS) juga menunjukkan bahwa siswa Indonesia hanya berada di ranking ke-45 dari 50 negara dalam bidang matematika dan di ranking ke-45 dari 48 negara dalam bidang prestasi sains. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia masih berada di bawah negara tetangga yaitu Singapura dan Malaysia dalam hal prestasi akademik.

Prestasi belajar Indonesia yang belum optimal dapat dilihat dari nilai rata-rata Ujian Nasional tingkat SMA di Indonesia baik dari jurusan IPA, IPS, dan Bahasa selama tiga tahun berturut-turut mengalami penurunan yang signifikan dan dibawah rata-rata indeks integritas ujian nasional yakni 64,05. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Anies Baswedan menjelaskan, nilai hasil UN diolah dari 1.708.367 siswa SMA, 1.276.245 siswa SMK, 1.435 siswa SMALB, dan 258.921 peserta paket C. Ia menyebutkan, capaian rata-rata nilai UN 2016 untuk jenjang SMA dan sederajat mengalami penurunan dibanding tahun 2015. Rata-rata nilai UN SMA 2015 adalah 61,93 dan rata-rata nilai UN SMA 2016 adalah 55,3 atau mengalami penurunan 6,9 poin.

Gambar 1.1

Perbandingan Hasil Ujian Nasional SMA Jurusan IPA Antar Tahun

NILAI	Tahun Pelajaran			
	2014/2015	2015/2016	2016/2017	2017/2018
Jumlah Satuan Pendidikan	12,591	13,093	13,686	14,175
Jumlah Peserta	758,087	193,041	859,047	943,884
Kategori	Cukup	Cukup		
Rerata	65.29	56.85	52.87	51.00
Terendah	20.00	28.00	4.00	4.00
Tertinggi	581.40	564.50	394.00	394.00
Standar Deviasi	87.99	87.70	86.27	80.36

Sumber: <https://puspendik.kemdikbud.go.id/hasil-un/>

Selama tiga tahun berturut-turut, hasil ujian nasional SMA jurusan IPA mengalami penurunan. Pada tahun ajaran 2015/2016 mengalami penurunan sebanyak 8,44 poin dibandingkan dengan tahun ajaran 2014/2015. Pada tahun ajaran 2016/2017 mengalami penurunan sebanyak 3,98 poin. Pada tahun ajaran 2017/2018 mengalami penurunan sebanyak 1,87 poin.

Gambar 1.2

Perbandingan Hasil Ujian Nasional SMA Jurusan IPS Antar Tahun

NILAI	Tahun Pelajaran			
	2014/2015	2015/2016	2016/2017	2017/2018
Jumlah Satuan Pendidikan	17,361	17,944	18,360	18,784
Jumlah Peserta	852,878	844,960	876,201	955,232
Kategori	Cukup	Kurang		
Rerata	57.84	52.78	47.93	45.69
Terendah	32.90	16.00	4.00	4.00
Tertinggi	573.90	545.00	383.00	384.00
Standar Deviasi	81.96	81.36	79.53	74.35

Sumber: <https://puspendik.kemdikbud.go.id/hasil-un/>

Tidak jauh berbeda dengan jurusan IPA, hasil rata-rata ujian nasional SMA jurusan IPS juga mengalami hal yang sama. Pada tahun ajaran 2015/2016 mengalami penurunan sebanyak 5,06 poin. Pada tahun ajaran 2016/2017 mengalami penurunan

sebanyak 4,85 poin. Sedangkan pada tahun ajaran 2017/2018 mengalami penurunan sebanyak 2,84 poin.

Gambar 1.3

Perbandingan Hasil Ujian Nasional SMA Jurusan Bahasa Antar Tahun

NILAI	Tahun Pelajaran			
	2014/2015	2015/2016	2016/2017	2017/2018
Jumlah Satuan Pendidikan	914	1,011	1,048	1,050
Jumlah Peserta	25,425	28,411	30,929	31,871
Kategori	Cukup	Kurang		
Rerata	58.27	53.86	50.10	50.80
Terendah	103.40	92.00	56.00	8.00
Tertinggi	555.60	543.50	376.00	377.50
Standar Deviasi	85.76	76.94	85.66	82.00

Sumber: <https://puspendik.kemdikbud.go.id/hasil-un/>

Dilansir dari *jawapos.com*, salah satu pemerhati pendidikan yaitu Zainuddin Maliki mengatakan, nilai Ujian Nasional SMA yang masih rendah terjadi karena siswa banyak duduk secara *behavioristis* atau segala tindakan siswa dilakukan melalui tekanan atau stimulus lebih dulu. Siswa cenderung akan belajar jika diminta atau belajar bila menjelang ujian saja, dan jika stimulus atau tekanan dalam belajar tersebut tidak dilakukan, siswa tidak lagi memiliki motivasi belajar. Karena itu, dalam pendidikan sehari-hari, siswa harus diajak belajar secara konstruktif. Artinya, siswa tidak lagi bergantung pada tekanan dari luar ketika belajar, namun motivasi belajar ini harus berasal dari keadaan diri sendiri.

Kasus prestasi belajar yang rendah ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Dalam jurnal *Use of Social Media and its Impact on Academic Performance*, Acheaw dan Larson (2015) menjelaskan bahwa, selama bertahun-tahun media sosial di kalangan siswa semakin populer. Dengan semakin populernya, para peneliti dari

ekonom dan profesor terus mempertanyakan apakah prestasi belajar siswa dapat terpengaruh oleh banyak waktu yang dihabiskan siswa serta konsentrasi yang tinggi dalam menggunakan media sosial.

Dalam jurnal tersebut juga dijelaskan bahwa, telah banyak penelitian lain yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi seperti internet merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kinerja pendidikan atau prestasi belajar siswa, baik itu pengaruh positif ataupun negatif. Banyak orang tua yang khawatir jika siswa menghabiskan terlalu banyak waktu di media sosial sehingga tidak memiliki cukup waktu untuk belajar. Meskipun orang tua khawatir dengan penggunaan media sosial yang terus-menerus, banyak siswa terus mengakses media sosial ini tiap hari.

Seorang siswa yang memiliki tingkat konsentrasi yang tinggi dalam belajar serta memiliki kemampuan kognitif yang baik tentu berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa tersebut. Konsentrasi ini untuk mendukung siswa mengingat kembali materi yang sudah diajarkan atau dihafalkan. Informasi yang diterima siswa ini disimpan beberapa waktu atau jangka waktu yang tidak terbatas (Djamarah, 2002: 170).

Menurut Maryono dan Istiana (dalam Rahardyan, 2014:2) internet memberikan peran dalam kehidupan masyarakat pada berbagai bidang seperti mengerjakan tugas sekolah, belajar mengatur keuangan keluarga, mendengarkan musik, menonton video dan menikmati permainan. Dalam bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi komputer dan internet sudah lama digunakan di negara-negara

maju.Indonesia pun saat ini menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer dan internet sudah mulai disosialisasikan di seluruh tanah air.

Namun, banyak pengguna media sosial telah mengalami ketergantungan mengakses Youtube dan mereka mencari pengobatan ke para ahli karena hal ini sangat mengganggu perilaku sehari-hari pengguna. Ketergantungan yang dapat disebut dengan kecanduan media sosial ditandai dengan perilaku menghabiskan waktu terlalu lama dalam menonton video-video Youtube sehingga lupa dengan kewajiban yang harus dilakukan (<http://www.bbc.com/indonesia/vert-cap-39791239> diakses pada tanggal 10 Maret 2019 pukul 19.17 WIB).

Dilansir dari *sindonews.com*, dengan berkembangnya teknologi yang cepat pada zaman modern saat ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pelajar atau remaja untuk mendapatkan berbagai sumber informasi dan bahan pembelajaran sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Prestasi belajar siswa tentu diharapkan semakin meningkat seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi sebagai upaya untuk untuk mencerdaskan bangsa dan menjadikan masyarakat yang berbasis pengetahuan. Namun, yang terjadi saat ini prestasi belajar di Indonesia masih belum optimal yang ditandai melalui nilai ujian nasional yang masih dibawah rata-rata indeks integritas yakni 64,05. Teknologi tidak berdampak serius terhadap peningkatan kecerdasan dan kemampuan berpikir siswa.

Berdasarkan laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang dilansir Tekno Kompas (2018) bahwa populasi penduduk Indonesia mencapai 262 juta manusia yang lebih dari 50 persen atau sekitar 143 juta telah terhubung

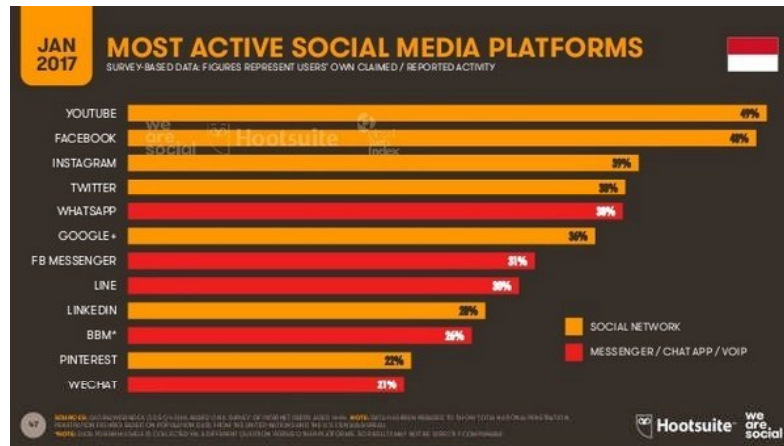
jaringan internet sepanjang 2017. Mayoritas pengguna internet sebanyak 72,41 persen masih dari kalangan masyarakat urban. Secara geografis, masyarakat Jawa paling banyak terpapar internet yakni 57,70 persen. (<https://tekno.kompas.com/read/2018/02/22/16453177/berapa-jumlah-pengguna-internet-indonesia> , diakses 20 Maret 2019 pukul 09.34 WIB).

Dilansir dari *TechinAsia*, yang memprihatinkan adanya internet masih dominan digunakan untuk mencari berita (52%), hiburan (16,3%), film (10,2%), olahraga (8,7%), dan musik (8,5%). Sisanya antara lain berita politik (7,4%), sinetron (6%), berita seleb (5,5%), gosip (5,2%), dan konten pendidikan hanya 5% saja (<https://id.techinasia.com/tingkah-laku-pengguna-internet-indonesia>, diunduh pada 19 Juni 2019 pukul 06.37 WIB).

Pada hasil penelitian yang dilakukan perusahaan media *We are Social* di Inggris dengan *Hootsuite* yang dikutip Tekno Kompas (2018) menyatakan Indonesia menempati peringkat ketiga dalam mengakses media sosial dengan rata-rata 3 jam 23 menit sehari dari total populasi Indonesia sebanyak 265,4 juta jiwa, pengguna aktif media sosialnya mencapai 130 juta dengan penetrasi 49 persen. Mudahnya akses internet di Indonesia berbanding lurus dengan banyaknya media sosial yang digunakan. Tekno Kompas menambahkan media sosial yang paling populer untuk negara Indonesia yakni 43% mengakses youtube, 41% mengakses facebook, 40% mengakses whatsapp, instagram 38% dan media sosial lainnya. (<https://tekno.kompas.com/read/2018/03/01/10340027/riset-ungkap-pola-pemakaian-medsos-orang-indonesia> , diakses 13 Maret 2019 pukul 09.30 WIB).

Gambar 1.4

12 Media Sosial Paling Aktif di Indonesia tahun 2017



Sumber: <https://www.maxmanroe.com/media-sosial-terpopuler-di-indonesia.html> diakses pada 13 Maret 2018 pukul 09.00 WIB.

Media sosial atau yang disebut dengan *social networking sites* (SNS) adalah salah satu media yang mengalami kenaikan yang tercepat (Paxon dalam Dea, 2018: 2). Salah satunya adalah media sosial Youtube yang mengalami peningkatan jumlah pengguna. Hal ini dibuktikan dengan data pengguna Youtube di dunia sebanyak 1,8 miliar pengguna terdaftar atau yang *login* setiap bulannya. Sedangkan di Indonesia, terdapat 50 juta pengguna aktif Youtube per bulannya dari total 146 juta pengakses internet. Youtube sebagai media sosial menempati peringkat pertama dengan persentase penggunaan sebesar 49%.

Menurut hasil riset *id.techinasia.com* yang melibatkan 1500 responden, 92% pengguna Indonesia menyatakan Youtube adalah tujuan pertama mereka ketika mencari konten video. Pengguna Indonesia sering menggunakan Youtube untuk menonton konten yang tidak sempat mereka tonton secara langsung ketika disiarkan di televisi. Pengguna Youtube di Indonesia menghabiskan waktu 59 menit setiap

harinya. Berbeda dengan televisi yang biasanya memiliki waktu tayang utama di sekitar pukul 19.00, penonton Youtube memiliki *prime time* beberapa kali dalam sehari yakni pada 09.00 hingga 11.00 pagi dan mengalami peningkatan tertinggi mulai pukul 16.00 yakni selepas bekerja hingga puncaknya di pukul 23.00 sebelum beristirahat.

Dilansir dari Kementerian Pendidikan dan Budaya, berdasarkan survei yang dilakukan *The Headmasters and Headmistresses Conference (HMC)* yang berkerjasama dengan *Digital Awareness UK (DAUK)* di London, Inggris melibatkan 2.750 remaja Inggris berusia 11-18 tahun, menunjukkan bahwa 45% remaja mengaku mengecek ponsel mereka sebelum tidur malam. 94% diantaranya mengecek media sosial. Platform seperti Whatsapp, Snapchat, dan Youtube menjadi penyebab terbesar yang membuat remaja menggunakan ponsel sepanjang malam. 68% remaja yang sering menggunakan ponsel sebelum tidur mengalami masalah belajar di sekolah.

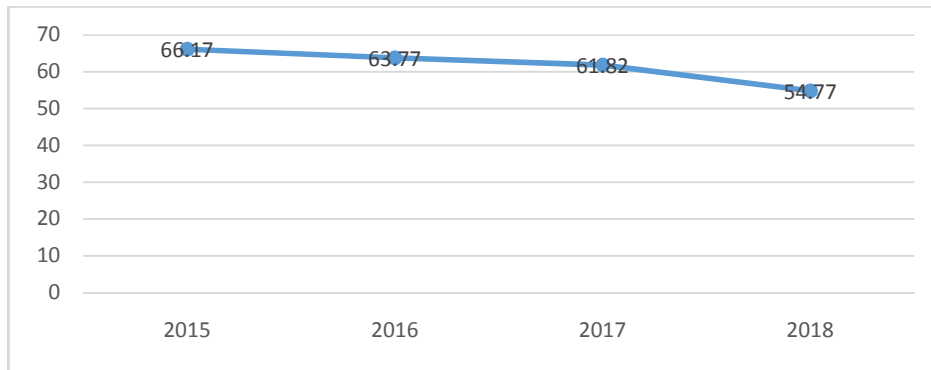
Berdasarkan hasil penelitian Hapsari dan Ariana (dalam Nurina dan Aliffatullah, 2017:280) di Indonesia, pengguna internet terbesar adalah remaja dengan rentang usia 15-24 tahun dengan kisaran rentang prosentase 26,7% - 30%. Kemudahan akses internet ini tidak selamanya berdampak positif yakni hampir 80% remaja berusia 10-19 tahun yang tersebar di 11 provinsi di Indonesia kecanduan internet dan sebagian besar remaja menggunakan internet untuk hal-hal yang tidak semestinya. Sebanyak 24% mengaku menggunakan internet untuk berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal, 14% mengakses konten pornografi, dan sisanya untuk game online dan kepentingan lainnya.

Sebagai salah satu kota besar di Indonesia, Yogyakarta atau lebih sering disebut Jogja mendapat berbagai macam julukan seperti Kota Pelajar. Menurut Direktorat Pendidikan Tinggi, lebih dari 100 perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta, ada di Yogyakarta. Berbagai jenis lembaga pendidikan negeri maupun swasta bermunculan di Yogyakarta, sehingga dapat dikatakan hampir tidak ada cabang ilmu pengetahuan yang tidak diajarkan di kota ini. Hal ini yang menjadikan Yogyakarta tumbuh sebagai kota pelajar dan pusat pendidikan.

Sebagai kota pelajar, Yogyakarta seharusnya bisa menjadi *role model* pendidikan di Indonesia didukung dengan kemajuan teknologi saat ini. Namun pada kenyataannya prestasi belajar siswa di Kota Yogyakarta sebagai Daerah Istimewa di Indonesia juga belum optimal dan mengalami penurunan. Berdasarkan data yang dirilis Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga (Disdikpora) DIY, pada ujian nasional SMA tahun 2015 dengan jumlah peserta 20.641, nilai rata-rata 57,41. Sedangkan tahun 2014, sebesar 61,14 dengan total 20.228 orang peserta. Angka rata-rata ujian nasional 2015 turun sekitar 3,73 poin dan terjadi pada seluruh mata pelajaran.

Gambar 1.5

Rata-Rata Nilai Ujian Nasional Tingkat SMK Daerah Istimewa Yogyakarta



Sumber: <https://puspendik.kemdikbud.go.id/hasil-un/>

Data lain juga menyebutkan bahwa nilai Ujian Nasional SMA tahun 2017 di bawah 55 masih cukup banyak dan bahkan jumlahnya lebih tinggi dari tahun 2016. Hal ini tentu membuat banyak pemerhati pendidikan fokus untuk menganalisis bagaimana meningkatkan nilai Ujian Nasional tersebut dari cara belajar siswa (<https://www.jawapos.com/read/2017/05/01/127069/nilai-unas-di=bawah-55-meningkat-analisis-cara-belajar-siswa> diakses pada tanggal 10 Maret 2019 pukul 20.07 WIB).

Direktur Utama (dirut) PT Telkom, Arwin Rasyid mengatakan penggunaan internet yang terus meningkat juga dirasakan di Kota Yogyakarta yang mencapai 17%. Cukup tinggi dibanding dengan penggunaan rata-rata nasional yang hanya 5 persen. Tingginya angka pengguna internet itu karena Yogyakarta sebagai kota pendidikan sehingga penggunaan internet lebih banyak. Pengguna internet di Yogyakarta tertinggi mayoritas oleh mahasiswa sebesar 94,73%, pada urutan kedua

oleh pelajar sekolah menengah pertama (SMP) sebesar 81,39% dan urutan ketiga oleh pelajar sekolah menengah atas (SMA) sebesar 58,67%.

Minat pelajar Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) untuk mengakses internet tercatat paling tinggi dibandingkan pelajar dari daerah lain di Indonesia. Berdasarkan Direktur Statistik Kesejahteraan Rakyat (Kesra) Badan Pusat Statistik (BPS), minat pelajar DIY secara keseluruhan dalam mengakses internet sangat tinggi, terutama di jenjang Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas menempati posisi tertinggi dengan angka 57,74 %. Sementara itu, posisi kedua dan ketiga ditempati oleh provinsi DKI Jakarta 56,21 % dan provinsi Kepulauan Riau 43,25 %.

Dalam jurnal *A Deeper Look Into the Complex Relationship Between Social Media Use and Academic Outcomes and Attitudes*, Hassel dan Sukalich (2016) menjelaskan bahwa, penggunaan media sosial yang tinggi di kalangan remaja ini menjadi hal yang perlu diperhatikan karena banyaknya jumlah waktu yang dihabiskan remaja untuk menggunakan media sosial dapat berdampak pada kegiatan sehari-hari remaja seperti waktu belajar mereka sebagai seorang pelajar. Kurangnya waktu belajar siswa dapat berdampak pada prestasi belajar siswa yang tidak optimal.

Masa remaja umumnya masih merupakan masa belajar di sekolah maupun perkuliahan, sehingga tugas utama seorang pelajar adalah belajar. Monks (1999 dalam Qomariah, 2013: 5) memberikan batasan usia masa remaja adalah masa diantara 12-21 tahun dengan perincian 12-15 tahun masa remaja awal, 15-18 tahun masa remaja pertengahan, dan 18-21 tahun masa remaja akhir. Proses belajar remaja

terkait dengan salah satu aspek penting kehidupan yaitu pendidikan. Oleh karena itu, perkembangan teknologi media baru juga diharapkan membawa perubahan positif di dalam aspek pendidikan bagi pelajar.

Faktor lain yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah interaksi dengan teman sebaya. Saat di sekolah yang menjadi faktor paling tinggi dalam memberikan pengaruh kepada siswa adalah teman sebaya. Teman sebaya adalah individu-individu yang memiliki kedudukan sederajat dengan individu lain atau sejajar secara sosial dan untuk beberapa waktu melakukan kompleksitas tingkah laku pada level yang sama (Shaffer 1994 dalam Kusdiyati dkk, 2011: 184). Melalui interaksi dengan teman sebaya individu mendapatkan kesempatan untuk memperluas interaksi dan mengembangkan kompetensi serta pola tingkah laku yang sesuai dengan lingkungan dimana mereka berada.

Pada masa remaja, remaja lebih berorientasi kepada teman sebayanya. Hal ini terjadi karena pada masa awal remaja, individu lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman sebaya mereka, khususnya dengan teman dekat atau kelompok-kelompok kecil *cliques* dibandingkan dengan orang tua, saudara, atau orang dewasa yang lain. *Cliques* seringkali mengembangkan nilai-nilai secara lebih jelas dan bervariasi, dimana nilai-nilai ini menentukan bagaimana cara anggota kelompok berpakaian, berjalan, berfikir, dan bertingkah laku. Remaja usia belasan tahun ini meghadapi tekanan untuk mengikuti semua ketentuan-ketentuan dari kelompok dan akan menanggung resiko ditinggalkan apabila mereka gagal untuk melaksanakan aturam-aturan tersebut (Shaffer 1994 dalam Kusdiyati dkk, 2011: 184).

Dalam *The two faces of adolescents success with peers: Adolescent popularity, social adaptation, and deviant behavior*, Allen dkk (2005), menjelaskan bahwa kelompok teman sebaya adalah sumber kasih sayang, simpati, pengertian, dan tempat untuk melakukan berbagai eksperimen. Remaja yang memiliki banyak teman menunjukkan perkembangan ego yang tinggi dan baik serta memiliki interaksi yang lebih baik dengan teman-teman mereka. Bergaul dengan siswa yang memiliki pengaruh positif dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Sedangkan bergaul dengan teman-teman yang memiliki pengaruh negatif dapat mengurangi semangat siswa dalam belajar. Terdapat kemungkinan bahwa siswa yang mengalami kesulitan membangun diri dalam kelompok teman sebaya akan mengalami kesulitan dalam hal prestasi akademik di sekolah.

Hasil survei yang dilakukan Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) Pusat dan diterima Badan Keluarga Berencana dan Pemberdayaan Perempuan (KBPP) Kabupaten Semarang dalam *Pengaruh atau yang mempengaruhi tindak perilaku anak remaja di tempat lingkungannya* menyebutkan sebanyak sekitar 72% perilaku anak remaja ternyata dipengaruhi oleh teman sebayanya. Jadi, perilaku anak tersebut buruk atau baik, tergantung pengaruh yang disampaikan baik secara lisan maupun tulisan oleh teman sebayanya. Ketika remaja memperoleh masalah dalam kehidupannya, maka yang pertama kali dan mayoritas dilakukan remaja yakni berkeluh kesah atau mencurahkan hatinya (curhat) kepada teman sebayanya. Sehingga ketika usulan temannya baik, perilaku remaja

bersangkutan bisa positif, tetapi apabila dipengaruhi hal buruk, perilakunya akan condong ke arah negatif.

Dalam konteks proses belajar, gejala negatif yang dipengaruhi oleh teman sebaya adalah kurang mandiri dalam belajar yang berakibat pada gangguan mental setelah memasuki perguruan tinggi, kebiasaan belajar yang kurang baik, yaitu tidak tahan lama dan baru belajar setelah menjelang ujian, membolos, menyontek, dan mencari bocoran soal ujian (Ali dan Asrori, 2008: 100).

Interaksi antar teman sebaya menjadi pengaruh dominan dalam perilaku agresivitas remaja. Hal ini karena masa remaja memang masanya senang hidup berkelompok dengan remaja yang memiliki usia sebaya (*peer group*). Adanya teman sebaya ini juga memiliki peranan yang sangat penting pada diri remaja, khususnya dalam hal menunjukkan identitas diri. Pergaulan antar teman sebaya itulah, yang kemudian memunculkan geng-geng dalam kehidupan pelajar. Geng-geng itu muncul karena adanya pergaulan yang intens antar teman sebaya. Terkadang timbul tawuran antar pelajar, pemerkosaan, pencurian, dan pemalakan, yang sebenarnya hal itu hanya untuk menunjukkan eksistensi diri mereka (Sunarto, 1998 dalam Ali dan Asrori, 2008: 85).

Kota Yogyakarta sebagai kota Pendidikan tak luput dari aksi kenakalan remaja yang dipengaruhi oleh interaksi teman sebaya. *Klithih* merupakan salah satu bentuk dari kenakalan remaja, menjadi momok tersendiri di kota Yogyakarta. Terdapat banyak kasus mengenai aksi *Klithih* di Yogyakarta. Seperti termuat dalam portal berita *Liputan6.com* pada 16 Maret 2017 yang memberitakan mengenai daftar

panjang aksi kekerasan *Klithih* di Yogyakarta. Yakni mengenai jatuhnya korban yang bernama Ilham, seorang pelajar SMP Piri 1 Yogyakarta yang tewas karena aksi *klithih* sekelompok pemuda usia sekolah.

Aksi "*klithih*" tercermin dalam beragam aktifitas kenakalan remaja yang dikenal oleh warga Yogyakarta. Seperti aksi menghentikan pengendara kendaraan bermotor dengan aksi kekerasan yang identik dengan penganiayaan dan *Gank* (geng). Pelbagai motif menjadi alasan tersendiri dari adanya kejahatan begal dan "*klithih*" tersebut. Baik itu motif, pergaulan, lingkungan maupun hanya demi kesenangan semata.

Pengaruh negatif dari interaksi teman sebaya juga dibuktikan dalam penelitian Hubungan Peran Kelompok Teman Sebaya dengan Sikap Agresif Pada Remaja Kelas XI di SMA N 1 Ngaglik Sleman Yogyakarta, (Puspitasari, 2017). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan (positif atau searah) antara peran kelompok teman sebaya dengan sikap agresif pada remaja kelas XI di SMA N 1 Ngaglik Sleman Yogyakarta. Dari 121 responden yang diteliti, sebanyak 72 responden (58,1%) memiliki peran kelompok teman sebaya sedang sehingga memiliki sikap agresif yang sedang pula.

Menurut Benitez dan Justicia (2006 dalam Usman, 2013: 51) salah satu pengaruh kelompok teman sebaya adalah memberikan pengaruh terhadap tumbuhnya perilaku *bullying* di sekolah. Kelompok teman sebaya yang memiliki masalah di sekolah akan memberikan dampak yang negatif bagi sekolah seperti kekerasan, perilaku membolos, rendahnya sikap menghormati kepada sesama teman dan guru.

Teman di lingkungan sekolah idealnya berperan sebagai “partner” siswa dalam proses pencapaian program-program pendidikan. Namun, fakta di lapangan siswa melakukan tindakan menyimpang salah satunya *bullying* yang disebabkan oleh dorongan teman-temannya (Usman, 2013: 52).

Pada masa remaja, kelompok teman sebaya berpotensi untuk menumbangkan pengaruh-pengaruh positif dari orang tua dan guru, sehingga mampu mengembangkan tingkah laku anti sosial. Meski demikian, perlu diketahui bahwa teman sebaya tidak hanya memberikan pengaruh negatif kepada remaja, karena pengalaman-pengalaman dalam kelompok teman sebaya lebih memiliki kemungkinan untuk memberikan pengaruh yang sehat dan pola tingkah laku yang adaptif dibandingkan pengaruh yang tidak sehat dan munculnya tingkah *maladaptive* (Shaffer 1994 dalam Kusdiyati dkk, 2011: 184).

Teman di lingkungan sekolah idealnya berperan sebagai “partner” siswa dalam proses pencapaian program pendidikan, yakni siswamemperoleh pengetahuan, kecakapan, dan melatih bakatnya. Melalui *peer group*, siswa bersifat mandiri dan menyalurkan perasaan serta pendapat demi kemajuan kelompok (Santosa, 1999: 89). Namun, fakta di lapangan banyak siswa melakukan tindakan menyimpang karena dorongan teman sebayanya. Dalam konteks proses belajar, gejala negatif yang dipengaruhi oleh teman sebaya adalah kurang mandiri dalam belajar yang berakibat pada gangguan mental setelah memasuki perguruan tinggi, kebiasaan belajar yang kurang baik, yaitu tidak tahan lama dan baru belajar setelah menjelang ujian,

membolos, menyontek, dan mencari bocoran soal ujian (dalam Ali dan Asrori, 2008: 100).

Dalam jurnal *Relationship Between Peer Group Influence and Students Academy Achievemnt in Chemistry at Secondary School Level*, Uzezi & Deya (2017), menunjukkan bahwa sebanyak 82,5% siswa sekolah memiliki teman sebaya. Sebagian besar kelompok teman sebaya bersaing untuk mendapatkan nilai yang baik dalam bidang kimia. Siswa dalam kelompok teman sebaya selalu menyelesaikan tugas bersama dan membantu satu sama lain ketika mengalami kesulitan akademik, seperti membantu meningkatkan nilai pelajaran kimia, mengulang pelajaran kimia yang sudah diajarkan sebelum ujian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh teman sebaya mempengaruhi kinerja siswa dalam belajar dibandingkan mereka yang tidak memiliki teman sebaya.

Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya penggunaan teknologi khususnya mengakses media sosial Youtube dan interaksi *peer group*. Dengan semakin intensnya mengakses media sosial Youtube tentu ini akan membuat dampak negatif terhadap siswa. Dampak tersebut tentu saja akan memberikan efek kepada prestasi belajarnya di sekolah seperti malas melakukan banyak hal, mempengaruhi menganalisa masalah dan sarana berbuat curang.

Pergaulan teman sebaya juga menjadi rangsangan bagi remaja untuk melakukan tindakan positif maupun negatif. Usia remaja pada dasarnya sedang mencari *role model* untuk pembentukan kepribadian mereka yang tidak didapat dari lingkungan keluarga mereka. Sebab remaja lebih banyak menghabiskan waktu

dengan teman-temannya, baik di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah.

1.2. Perumusan Masalah

Kemajuan teknologi internet terutama media sosial yang terus meningkat dan terus memberi kemudahan seperti mempermudah kegiatan belajar, meningkatkan kreativitas dan menjadi sumber motivasi serta inspirasi bagi penggunaanya seharusnya dapat sejalan dengan perkembangan pendidikan seperti prestasi belajar siswa yang terus meningkat.

Namun, hingga kini prestasi belajar di Indonesia belum memuaskan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil data yang menunjukkan bahwa Indonesia saat ini masih memiliki predikat akademik yang kurang optimal karena nilai ujian nasional berada di bawah rata-rata indeks integritas yakni 64,05. Selain itu, peringkat akademik Indonesia masih berada jauh dari negara-negara tetangga yaitu Malaysia dan Singapura.

Sebagai kota pelajar, Yogyakarta seharusnya bisa menjadi *role model* pendidikan di Indonesia didukung dengan kemajuan teknologi saat ini. Namun pada kenyataannya, prestasi belajar siswa di Yogyakarta sebagai Daerah Istimewa di Indonesia juga belum optimal dan mengalami penurunan. Berdasarkan data yang dirilis Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga (Disdikpora) DIY, pada ujian nasional SMA tahun 2015 memperoleh hasil rata-rata 61,14, tahun 2016 turun

menjadi 57,43, tahun 2017 rata-rata ujian nasional naik menjadi 62,1 dan tahun 2018 rata-rata nilai ujian SMA turun 1,1 poin menjadi 61.

Hal ini juga dirasakan oleh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Yogyakarta. Justru tingkat SMK mengalami penurunan setiap tahunnya. Pada tahun 2015, rata-rata nilai ujian SMK Yogyakarta mencapai 66,17, tahun 2016 turun menjadi 63,77, tahun 2017 mengalami penurunan kembali yakni 63,77 dan tahun 2018 mengalami penurunan terbesar sebanyak 6,89 poin yakni 54,77.

Prestasi belajar pada dasarnya dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun dari luar diri siswa (eksternal). Faktor dari dalam diri siswa meliputi kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi. Faktor dari luar diantaranya keluarga, keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat yang digunakan, teknologi, lingkungan, kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial (Ngalim Purwanto, 1997: 15).

Penggunaan internet merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Mengakses media sosial seharusnya bisa membantu siswa dalam proses belajar dan mencari informasi. Namun, justru penggunaan media sosial yang tinggi oleh siswa yang didominasi siswa usia 13-18 tahun justru dikhawatirkan mengganggu proses pembelajaran dan memengaruhi prestasi belajar siswa. Achew dan Larson (dalam Chantika, 2017:16) menjelaskan bahwa media sosial menjadikan kegiatan belajar siswa tidak maksimal karena mereka menghabiskan sebagian besar waktunya bukan untuk belajar melainkan untuk menonton video di Youtube yang mencapai 69,64%.

Salah kasus pada penelitian yang dilakukan oleh Suwahyu (2017:124) menyatakan tidak adanya batasan di dalam penggunaan media sosial menjadikan siswa lebih sering mengabaikan hal-hal yang positif, seperti sebagian peserta didik sibuk mengakses media sosialnya saat guru sedang menjelaskan materi pelajaran. Hal ini kemudian menjadikan prestasi belajar peserta didik menurun yang dibuktikan dengan nilai UTS siswa SMA UII Yogyakarta. Terbukti pada tingkat penggunaan media sosial peserta didik yang sangat tinggi berbanding terbalik dengan hasil ujian mereka dimana dari 60 peserta didik hanya 10 orang yang mampu untuk lulus dengan mencapai nilai standar kelulusan minimal pada beberapa mata pelajaran.

Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa selain mengakses media sosial Youtube adalah komunikasi teman sebaya. Saat di sekolah yang menjadi faktor paling tinggi dalam memberikan pengaruh kepada siswa adalah teman sebaya. Pada masa remaja, remaja lebih berorientasi kepada teman sebayanya. Hal ini terjadi karena pada masa awal remaja, individu lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman sebaya mereka, khususnya dengan teman dekat atau kelompok-kelompok kecil *cliques* dibandingkan dengan orang tua, saudara, atau orang dewasa yang lain (Shaffer 1994 dalam Kusdiyati dkk, 2011: 184).

Teman di lingkungan sekolah idealnya berperan sebagai “partner” siswa dalam proses pencapaian program pendidikan, yakni siswa memperoleh pengetahuan, kecakapan, dan melatih bakatnya. Melalui *peer group*, siswa bersifat mandiri dan menyalurkan perasaan serta pendapat demi kemajuan kelompok (Santosa, 1999: 89). Namun, fakta di lapangan banyak siswa melakukan tindakan menyimpang karena

dorongan teman sebayanya. Dalam konteks proses belajar, gejala negatif yang dipengaruhi oleh teman sebaya adalah kurang mandiri dalam belajar yang berakibat pada gangguan mental setelah memasuki perguruan tinggi, kebiasaan belajar yang kurang baik, yaitu tidak tahan lama dan baru belajar setelah menjelang ujian, membolos, menyontek, dan mencari bocoran soal ujian (dalam Ali dan Asrori, 2008: 100).

Penggunaan media sosial serta interaksi teman sebaya dapat berpotensi menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi belajar siswa. Hal ini dapat terjadi apabila waktu yang digunakan oleh remaja untuk menggunakan media sosial dapat menggantikan waktu yang seharusnya dilakukan oleh remaja untuk belajar. Komunikasi teman sebaya yang positif dan negatif juga dapat berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Siswa yang memiliki teman sebaya yang mendukung dalam prestasi belajar akan memiliki dorongan usaha dan waktu untuk melakukan kegiatan belajar, begitu juga sebaliknya. Jika siswa menggunakan kelompok teman sebaya sebagai teladan bagaimanapun seharusnya bersikap, maka kelompok tersebut menjadi kelompok teman sebaya yang positif. Apabila siswa menggunakan kelompok teman sebaya sebagai teladan bagaimana seharusnya seseorang tidak bersikap maka kelompok tersebut menjadi kelompok teman sebaya yang negatif. Teman sebaya bisa menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa yang diraihinya.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian:

1. Apakah ada pengaruh intensitas mengakses media sosial Youtube dengan prestasi belajar siswa?
2. Apakah ada pengaruh intensitas komunikasi *peer group* dengan prestasi belajar siswa?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh intensitas mengakses media sosial Youtube terhadap prestasi belajar.
2. Untuk mengetahui pengaruh intensitas komunikasi *peer group* terhadap prestasi belajar siswa.

1.4. Signifikansi Penelitian

1.4.1. Signifikansi Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dan referensi pengembangan bidang ilmu komunikasi dalam mengkaji teori-teori komunikasi yaitu Teori Social Media Framework yang dikemukakan oleh Lynn A. McFarland dan Robert E. Ployhart University of South Carolina dan Teori Kelompok Rujukan yang diungkapkan Francis Bourne yang dijelaskan melalui pengaruh intensitas penggunaan media sosial youtube terhadap prestasi belajar, komunikasi *peer group* terhadap prestasi belajar siswa.

1.4.2. SignifikansiPraktis

Hasil penelitian ini ditujukan untuk menjadi referensi institusi pendidikan agar mengetahui dampak pengaruh mengakses media sosial youtube terhadap prestasi belajar siswa dan dapat memberikan panduan untuk siswa agar lebih mengerti pentingnya menggunakan media secara bijak dan mengerti pentingnya meningkatkan komunikasi *peer group* dan prestasi belajar siswa.

1.4.3. SignifikansiSosial

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan terkait dengan penggunaan media sosial youtube dan komunikasi *peer group* terhadap prestasi belajar siswa.

1.5. Kerangka Teori

1.5.1. Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma positivistisme atau positivistik yang bertujuan menjelaskan dan menunjukkan relasi kausalistik (sebab-akibat) antar variabel. Sehingga berdasarkan sifat tersebut peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mencari pengaruh antar tiga variabel yang terdiri dari dua variabel independen dan satu variabel dependen.

1.5.2. State of The Art

Nama Penelitian dan Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
<p><i>Puspita Dea Chantika. 2018. Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial LINE dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Teknik pengambilan sampel menggunakan <i>non-probability sampling</i>. - Jenis teknik sampling menggunakan <i>accidental sampling</i> - Teknik analisis data menggunakan uji korelasi Kendall's Tau-b - Teori yang digunakan adalah <i>displacement effects</i> dan teori motivasi dua faktor 	<p>Terdapat hubungan negatif intensitas mengakses media sosial LINE dengan prestasi belajar siswa dan terdapat hubungan positif motivasi belajar siswa dengan prestasi belajar siswa.</p>
<p><i>Khafid Ismail. 2017. Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas X SMK Nurul Huda Sukaraja Oku Timur. Pendidikan Ekonomi. Universitas Negeri Semarang</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuisisioner. - Teknik analisis data menggunakan Regresi Linier Sederhana 	<p>Terdapat pengaruh penggunaan internet terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas X SMK Nurul Huda Sukaraja OKU Timur.</p>
<p><i>Orhan dan Nadir. 2017. Exploring the Impact of Internet Addiction on Academic Achievement. European Journal of Education Studies.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Teknik sampling menggunakan <i>Convenience Sampling</i> - Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuisisioner. - Teknik analisis data menggunakan Korelasi Product Moment 	<p>Semakin banyak siswa yang kecanduan internet atau semakin banyak waktu yang mereka habiskan di internet maka semakin rendah IPK mereka</p>

Berdasarkan ketiga penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa perbedaan terletak pada tipe penelitian, dimana penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan tipe penelitian eksplanatori. Teknik penelitian yang digunakan adalah *non random sampling* dan *accidental sampling* dengan subjek penelitian pelajar di Yogyakarta yang berusia 15-19 tahun. Penelitian ini menggunakan *Social Media Framework Theory* dan Teori Kelompok rujukan dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Perbedaan lain terlihat dari unsur kebaruan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh intensitas mengakses media sosial yang berfokus pada Youtube dan komunikasi *peer group* terhadap prestasi belajar siswa di Yogyakarta sebagai kota pelajar di Indonesia.

1.5.3. Intensitas Mengakses Media Sosial Youtube

Intensitas mengakses media sosial yang tinggi oleh siswa dapat memberikan dampak di kehidupan sehari-hari mereka. Mengakses media sosial yang tinggi dapat mempengaruhi kognitif dan perilaku seseorang. Intensitas mengakses diartikan bukan hanya sekedar melihat sebuah tayangan namun juga secara intens memperhatikannya. Dalam menentukan intensitas seseorang dalam mengakses media dapat ditentukan dengan: penggunaan media, frekuensi penggunaan media, durasi seseorang berinteraksi dengan media (Sari, 1993: 29).

Penggunaan media terdiri dari jumlah waktu yang digunakan dalam berbagai media, jenis media yang dikonsumsi dan berbagai hubungan antara

individu konsumen media dengan isi media yang dikonsumsi atau dengan media secara keseluruhan (Rosergreen dalam Rakhmat dan Ibrahim, 2016: 121)

Menurut Nasrullah (2014: 36), media sosial merupakan media yang digunakan untuk mempublikasikan konten seperti profil, aktivitas, atau bahkan pendapat pengguna juga sebagai media yang memberikan ruang bagi komunikasi dan interaksi dalam jejaring sosial di ruang siber.

Sedangkan YouTube adalah sebuah situs *web video sharing* (berbagi video) yang populer dimana para pengguna dapat memuat, dan menonton berbagi klip video secara gratis. Didirikan pada bulan Februari 2005 oleh tiga orang mantan karyawan *PayPal*, yaitu Chad Hurley, Steve Chen dan Jawed Karim. Umumnya video-video di YouTube adalah video klip film TV, serta video buatan para penggunanya sendiri (Widika dalam Faiqah dkk, 2016:259)

Dengan demikian, intensitas penggunaan media sosial adalah keadaan tingkatan atau seberapa intensnya seseorang menggunakan situs jejaring sosial berdasarkan frekuensi dan durasi penggunaan (Hilda dkk, 2016:2).

1.5.4. Intensitas Komunikasi *Peer Group*

Morrisan dan Wardhany (2009: 6) mendefinisikan intensitas komunikasi ataupun kegiatan berkomunikasi yang dilakukan berulang di dalam kelompok pertemanan dilakukan karena remaja memiliki kebutuhan yang kuat untuk disukai dan diterima kawan sebayanya atau kelompok. Dari kelompok pertemanan tersebut akan menimbulkan sebuah komunikasi antar

anggota di dalamnya, yang menimbulkan motivasi yang kuat untuk berkumpul bersama teman sebaya dan menjadi sosok yang mandiri (Santrock, 2007: 55).

Sedangkan kelompok pertemanan atau *peer group* adalah salah satu bentuk dari kelompok sosial. Seseorang yang dianggap penting, seseorang yang kita harapkan persetujuannya bagi setiap gerak tingkah dan pendapat kita. Komunikasi dalam *peer group* ini dapat dilihat secara kuantitas maupun secara kualitas (Santosa, 2006: 77). Kuantitas dilihat dari frekuensi dan keteraturan anak dalam berinteraksi dengan kelompok sebayanya. Sedangkan kualitas dilihat dari kedalaman dan keluasaan serta dukungan pesan yang dipertukarkan antara anak dengan teman sebayanya. Anak akan menghabiskan waktu di luar rumah lebih lama bersama teman sebayanya sebagai kelompok, daripada bersama orang tuanya di dalam rumah. Pengaruh dari *peer group* nya akan berpengaruh lebih terhadap sikap, pembicaraan, minat, penampilan, dan perilakunya daripada pengaruh orang tuanya (Hurlock, 2005: 213).

Sehingga, kuantitas intensitas komunikasi dalam *peer group* atau kelompok pertemanan dapat diartikan sebagai kegiatan komunikasi yang berulang ataupun dilakukan lebih dari satu kali dengan kelompok sosial yang terdapat seseorang ataupun beberapa orang yang dianggap penting di dalamnya, untuk menjalin kedekatan hubungan antara orang pertama dengan kelompok pertemanannya.

Menurut Devito (2009 dalam Indrawan 2013:6) menyatakan bahwa untuk dapat mengukur intensitas komunikasi antar individu dapat ditinjau dari enam aspek, yaitu:

1. Frekuensi berkomunikasi

Frekuensi berarti tingkat kekerapan atau keseringan dalam berkomunikasi, yakni tingkat keseringan remaja dengan *peer group* mereka saat melakukan aktivitas berkomunikasi.

2. Durasi yang digunakan untuk berkomunikasi

Durasi berarti lamanya waktu atau rentang waktu yang digunakan pada saat melakukan aktivitas komunikasi.

3. Perhatian yang diberikan saat berkomunikasi

Perhatian yang diberikan saat berkomunikasi diartikan sebagai fokus yang dicurahkan oleh partisipan komunikasi pada sadar berkomunikasi

4. Keteraturan dalam berkomunikasi

Keteraturan berarti kesamaan sejumlah keadaan, kegiatan, atau proses yang terjadi beberapa kali atau lebih dalam melakukan aktivitas komunikasi yang dilakukan secara rutin dan teratur.

5. Tingkat keluasaan pesan berkomunikasi & jumlah orang yang diajak berkomunikasi

Tingkat keluasaan pesan saat berkomunikasi mempunyai arti ragam topik maupun pesan yang dibicarakan pada saat berkomunikasi dan sejumlah orang yang diajak untuk berkomunikasi berkaitan dengan

kautitas atau banyaknya yang diajak untuk berkomunikasi pada saat melakukan aktivitas komunikasi

6. Tingkat kedalaman pesan saat berkomunikasi

Tingkat kedalaman pesan saat berkomunikasi disini berkaitan dengan pertukaran pesan secara lebih detail yang ditandai dengan adanya kejujuran, keterbukaan, dan sikap saling percaya antara partisipan pada saat berkomunikasi

Dalam komunikasi *peer group* tidak mementingkan susunan dari struktur organisasi, hal ini dapat dilihat dari para anggota kelompoknya dapat merasakan adanya tanggung jawab atas keberhasilan dan kegagalan kelompok bersama, sebab individunya merasa menemukan dirinya dan dapat mengembangkan rasa sosialnya sejalan dengan perkembangan kepribadiannya (Santosa, 2006: 77).

Adapun latar belakang dalam terbentuknya *peer group* menurut Santosa (2006:78), yaitu:

1. Adanya perkembangan proses sosial

Setipa individu mencari kelompok yang sesuai keinginannya, sebab seseorang mengalami proses sosialisasi untuk belajar mempersiapkan diri menjadi orang dewasa baru yang dapat diterima kelompoknya.

2. Kebutuhan untuk menerima penghargaan

Individu bergabung dalam kelompok teman sebaya karena setiap orang membutuhkan penghargaan dari orang lain untuk mencapai kepuasan.

3. Perlu perhatian dari orang lain

Dalam kelompok teman sebaya terdapat individu-individu yang dapat saling menerima satu sama lain karena merasa senasib, sehingga dapat memberikan perhatian yang diperlukan oleh setiap anggotanya.

4. Ingin menemukan dirinya sendiri

Setia anggota dalam *peer group* memiliki persamaan, baik pembicaraan tentang hobi maupun hal-hal menarik yang disukai bersama.

1.5.5. Prestasi Belajar

Prestasi belajar atau evaluasi belajar adalah salah satu tolok ukur keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program (Syah, 2014: 139). Prestasi belajar dapat menunjukkan tingkat keberhasilan seseorang setelah melakukan proses belajar dalam melakukan perubahan dan perkembangannya. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa sebagaimana yang terurai di atas adalah mengetahui garis-garis besar indikator (penunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur (Syah, 2014: 148).

Prestasi belajar juga dapat diartikan sebagai kinerja akademik (*academic performance*), yang merupakan hasil dari evaluasi belajar siswa. Dalam dunia pendidikan, penelitian ini dapat berbentuk tes, ujian, dan ulangan (Syah, 2014: 139). Setelah siswa menjalani tes, ujian dan ulangan,

guru di sekolah akan memberikan hasil prestasi belajar siswa melalui nilai yang diterima.

Pada prinsipnya evaluasi hasil belajar atau prestasi belajar siswa dapat diukur dan didapat melalui hasil dari beragam evaluasi. Berikut adalah bentuk-bentuk ragam evaluasi belajar siswa: (Syah, 2014: 142-143).

1. Pre-Test dan Post Test

Kegiatan pre-test ini dilakukan oleh guru pada setiap akan memulai penyajian materi baru. Sedangkan post-test dilakukan oleh guru pada akhir penyajian materi untuk mengidentifikasi kemampuan dan pengetahuan siswa. Hal ini biasanya berlangsung singkat dan sederhana.

2. Evaluasi Prasyarat

Evaluasi jenis ini sangat mirip dengan pre-test yang bertujuan untuk mengidentifikasi penguasaan siswa terhadap materi tertentu yang mendasari materi selanjutnya yang baru.

3. Evaluasi Diagnostik

Evaluasi ini dilakukan setelah penyajian sebuah satuan pelajaran dengan tujuan mengidentifikasi bagian-bagian yang belum dikuasai siswa.

4. Evaluasi Formatif

Evaluasi jenis ini kurang lebih sama dengan ulangan pada setiap akhir penyajian satuan pelajar atau modul. Hasilnya dapat digunakan sebagai bahan remedial atau perbaikan.

5. Evaluasi Sumatif

Ragam penilaian sumatif kurang lebih sama dengan ulangan umum yang dilakukan untuk mengukur kinerja akademik atau prestasi belajar siswa pada akhir periode pengajaran. Evaluasi ini dilakukan setiap akhir semester atau tahun ajaran seperti nilai rata-rata dalam rapor siswa yang dapat digunakan dalam menentukan naik atau tidaknya siswa ke kelas yang lebih tinggi.

6. Ujian Nasional

Prinsipnya sama dengan evaluasi sumatif sebagai penentuan kenaikan status siswa atau kelulusan. Ujian Akhir Nasional (UAN) ini diberlakukan sejak tahun 2002 dirancang untuk siswa yang telah menduduki kelas tetra-tinggi dalam jenjang pendidikan tertentu. Seperti contoh kelas 6 SD, Kelas 9 SMP, dan Kelas 12 SMA.

Salah satu cara mengukur prestasi belajar yang dilakukan di semua sekolah dan kelas adalah melalui hasil evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif ini diperoleh dari hasil rapor siswa pada akhir periode pengajaran. Evaluasi ini dilakukan setiap akhir semester yang dapat digunakan dalam menentukan naik atau tidaknya siswa ke kelas yang lebih tinggi (Syah, 2014: 142-143).

1.5.6. Pengaruh Intensitas Mengakses Media Sosial Youtube dengan Prestasi Belajar Siswa

Teori yang menghubungkan intensitas mengakses media sosial Youtube terhadap prestasi belajar adalah *Social Media Framework*

Theory yang dikemukakan oleh Lynn A. McFarland dan Robert E. Ployhart University of South Carolina.

Media sosial adalah platform Web 2.0 digital yang memfasilitasi berbagi informasi, konten yang dibuat pengguna, dan kolaborasi antar orang (Elefant dalam McFarland & Ployhart, 2015: 1654). Media sosial bersifat digital karena keberadaannya sepenuhnya di internet atau portal yang dapat mengakses internet (misal telepon seluler). Platform adalah mekanisme atau kendaraan teknologi yang berbeda untuk menghubungkan orang dan informasi. Platform media sosial mencakup teknologi Web 2.0 berbasis web dan berbasis seluler yang memungkinkan dialog interaktif antara organisasi, komunitas, dan individu (Greenhow & Robelia dalam McFarland & Ployhart, 2015: 1654). Konten mengacu pada informasi yang diposting ke platform media sosial yang dapat mencakup teks tertulis, gambar, video, atau sebagian besar hal lain yang dapat direpresentasikan secara digital.

Teori ini di dasarkan pada tiga asumsi dasar, yaitu:

- Stimulus ambient diskrit yang dihasilkan dari konteks media sosial mengubah makna atau interpretasi konsep, konstruksi, atau proses teoritis yang ada.
- Stimulus ambient diskrit yang dihasilkan dari konteks media sosial secara langsung mempengaruhi besarnya dan / atau arah hubungan antara kognitif, afektif, dan behaviour.

- Stimulus ambient diskrit yang dihasilkan dari konteks media sosial secara interaktif mempengaruhi besarnya dan / atau arah hubungan antara kognitif, afektif, dan behaviour.

Social Media Framework Theory memiliki kerangka kontekstual sangat penting untuk memahami sifat dan konsekuensi dari media sosial dalam organisasi. Fenomena platform media sosial saat ini (misalnya facebook, Youtube, Instagram) berkembang dengan sangat cepat. Setiap platform media sosial yang berbeda memiliki karakteristik dan fitur yang berbeda pula dan karenanya menciptakan peluang dan kendala yang berbeda pada perilaku penggunanya.

Dengan demikian, kerangka teoritis *social media framework* menjelaskan media sosial memberikan wawasan baru tentang bagaimana media sosial mempengaruhi kognitif, afektif, dan behaviour orang-orang dalam organisasi dan dalam hubungannya dengan konteks organisasi (McFarland dan Ployhart, 2015: 1653).

Beberapa poin penting dalam teori ini adalah pertama, pemahaman konteks berkontribusi pada pemahaman entitas yang tertanam dalam konteks itu. Kedua, konteks memengaruhi kognisi, perilaku, dan behaviour individu yang tertanam di dalamnya. Ketiga, konteks memengaruhi proses dan membangun hubungan timbal balik, serta individu memaknai peristiwa sebagai diri mereka sendiri (Johns dalam McFarland & Ployhart, 2015: 1655).

Seperti yang dicatat oleh Lewin (1936), perilaku hanya dapat dipahami sebagai fungsi dari orang dan situasi kontekstual.

Melalui teori ini menjelaskan bagaimana media sosial dapat mempengaruhi kognisi, perilaku, dan behaviour yang dialami individu yaitu berkaitan dengan prestasi belajar.

1.5.7. Pengaruh Intensitas Komunikasi *Peer Group* dengan Prestasi Belajar Siswa

Intensitas dari komunikasi yang dilakukan para siswa akan semakin memberikan sebuah hubungan kepada bagaimana pola perilaku yang dilakukan oleh siswa tersebut. Intensitas yang tinggi dalam kegiatan komunikasi akan membuat hubungan yang diberikan oleh teman sebaya dalam *peer group* tersebut semakin besar. Slamet Santosa (1999: 89) menjelaskan bahwa kelompok teman sebaya sangat mempengaruhi terhadap perilaku dalam remaja, ada yang berpengaruh positif maupun negatif. Pertemanan dalam jumlah yang semakin kecil juga akan semakin meningkatkan kedekatan antara anggota kelompok pertemanan tersebut.

Dari penjelasan diatas, Santosa menjelaskan kelompok teman sebaya dapat berpengaruh positif, dan dapat juga berpengaruh negatif kepada remaja. Tidak dapat dipungkiri bahwa masih banyak siswa yang kemudian memilih untuk tidak berangkat sekolah, ataupun memilih untuk tidak mencermati pelajaran yang diberikan di kelas karena adanya suatu pengaruh ataupun tekanan antar anggota *peer group*. Tekanan yang diberikan tidak jarang dapat

mempengaruhi siswa untuk mengikuti apa yang dilakukan oleh kelompok pertemanannya. Di sisi lain, tidak sedikit siswa yang paling memberikan dorongan ataupun motivasi antar anggota kelompoknya untuk dapat meningkatkan prestasi belajar.

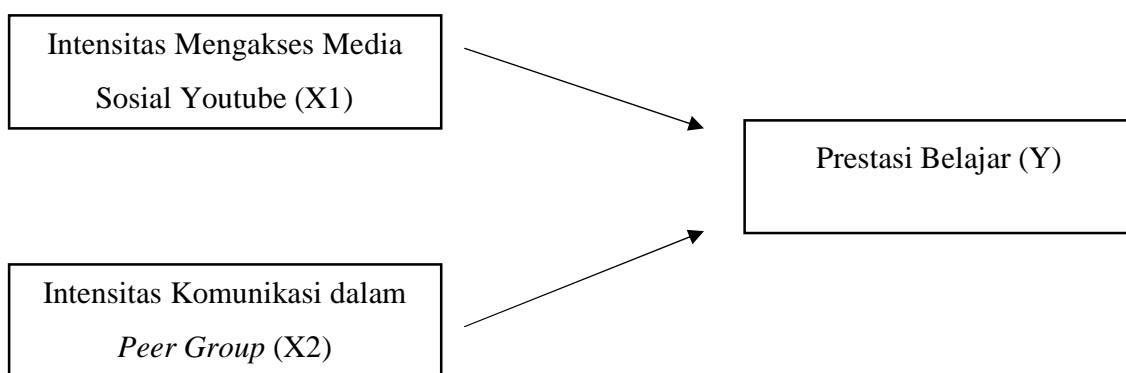
Teori yang menghubungkan antara komunikasi *peer group* dengan prestasi belajar siswa adalah Teori Kelompok Rujukan yang diungkapkan Francis Bourne. Kelompok rujukan merupakan kelompok yang digunakan sebagai alat ukur untuk menilai diri sendiri atau untuk membentuk sikap (Rakhmat, 2007: 146). Kelompok teman sebaya sebagai kelompok rujukan seorang remaja akan menjadi sumber utama seorang remaja dalam bertindak. Hubungan pertemanan yang akrab dengan intensitas komunikasi yang tinggi juga cenderung dapat menyebabkan seseorang melakukan pengambilan keputusan yang didasarkan atas keputusan dari teman-temannya. Apapun kelompok rujukan itu, perilaku seseorang sangat dipengaruhi oleh perilaku berkomunikasi. Para ahli persuasi sudah lama menyadari peranan kelompok rujukan dalam memperteguh atau mengubah sikap dan perilaku (Rakhmat, 2007: 146).

Bila sejumlah orang dalam kelompok mengatakan atau melakukan sesuatu, ada kecenderungan para anggota kelompok untuk mengatakan dan melakukan hal yang sama (Rakhmat, 2007: 148). Semakin tinggi intensitas komunikasi yang dilakukan oleh remaja, semakin tinggi persuasi yang terjadi di dalam kelompok tersebut. Hal tersebut juga akan mempengaruhi dengan semakin tingginya kemungkinan dalam melakukan suatu perilaku yang dapat

mempengaruhi prestasi belajar siswa, karena adanya suara yang sama di dalam kelompok tersebut untuk melakukan pembelajaran dengan baik bersama-sama.

Variabel komunikasi dalam *peer group* dapat memberikan hubungan kepada prestasi belajar siswa diperkuat dengan penelitian *Peer Effects and Academic Achievement: a Regression Discontinuity Approach*, Arna Vardardottir (2013:20). Dijelaskan bahwa hasil yang didapatkan oleh Vardardottir, bahwa menugaskan para siswa di dalam kelompok kelas yang mempunyai teman sebaya dengan kemampuan akademik yang lebih tinggi dapat meningkatkan prestasi akademik mereka. Terlihat bagaimana teman sebaya yang berada dalam suatu lingkungan yang intens dalam melakukan pembelajaran dapat memberikan suatu hubungan kepada prestasi belajar dari siswa.

1.6. Hipotesis Penelitian



Dari uraian diatas, maka dapat ditarik hipotesis sebagai berikut:

H1 : Terdapat pengaruh intensitas mengakses media sosial youtube terhadap prestasi belajar siswa

H2 : Terdapat pengaruh intensitas komunikasi *peergroup* terhadap prestasi belajar siswa

1.7. Defisini Konseptual dan Operasional

1.7.1. Definisi Konseptual

1. Intensitas Mengakses Media Sosial Youtube

Intensitas penggunaan media sosial Youtube dapat diartikan sebagai ukuran waktu atau keseringan, tingkat konsentrasi individu dalam menggunakan dan berhubungan dengan isi media sosial Youtube dan jenis fitur Youtube yang dikonsumsi.

2. Intensitas Komunikasi *Peer Group*

Kegiatan komunikasi yang berulang ataupun dilakukan lebih dari satu kali dengan kelompok sosial yang terdapat seseorang ataupun beberapa orang yang dianggap penting di dalamnya, untuk menjalin kedekatan hubungan antara orang pertama dengan kelompok pertemanannya.

3. Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar atau evaluasi belajar adalah salah satu tolok ukur keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Prestasi belajar dapat menunjukkan tingkat

keberhasilan seseorang setelah melakukan proses belajar dalam melakukan perubahan dan perkembangannya.

1.7.2. Definisi Operasional

A. Intensitas Mengakses Media Sosial Youtube

Intensitas mengakses media sosial Youtube dapat dioperasionalkan menggunakan indikator-indikator sebagai berikut:

1. Frekuensi, yaitu seberapa sering siswa menonton video di Youtube dalam satu hari
2. Durasi, yaitu waktu yang digunakan siswa menonton video Youtube dalam satu hari

B. Intensitas Komunikasi *Peer Group*

Intensitas Komunikasi dalam *peer group* dapat dioperasionalkan menggunakan indikator-indikator sebagai berikut:

1. Menceritakan masalah diluar studi dengan *peer group*
2. Memiliki teman yang seusia
3. Merasa hubungan pertemanan lebih penting dibandingkan hubungan dengan keluarga
4. Memberikan kritik, saran dan pujian
5. Tidak memilih teman berdasarkan gender
6. Tidak memilih teman berdasarkan status keluarga
7. Tidak memilih teman berdasarkan agama
8. Tidak memilih teman berdasarkan ekonomi

9. Aktif berpartisipasi ketika kelompok melangsungkan kegiatan belajar
 10. Travelling bersama *peer group*
 11. Berkumpul dan berinteraksi dengan *peer group* dibandingkan menghabiskan waktu dirumah
 12. Menghabiskan waktu sampai larut malam
 13. Menginap di rumah *peer group*
 14. Berkomunikasi dengan *peer group* saat pelajaran sekolah dibandingkan menyelesaikan tugas
 15. Pengalaman bermain ke rumah *peer group*
 16. Pengalaman *peer group* bermain ke rumah
 17. Berkomunikasi melalui LINE/Whatsapp
 18. Memiliki jadwal rutin bertemu
 19. Melakukan hobi yang sama
 20. Menonton konten video Youtube bersama *peer group*
- C. Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar siswa dapat dioperasionalkan menggunakan indikator nilai rapor pada semester terakhir siswa.

1.8. Metodologi Penelitian

1.8.1. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk melihat hubungan variabel terhadap objek yang diteliti lebih bersifat sebab akibat, sehingga dalam penelitiannya ada variabel independen dan dependen. Dari variabel tersebut selanjutnya dicari hubungan variabel independen terhadap variabel dependen (Sugiyono, 2009: 11). Jenis pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan eksplanatori yaitu menghubungkan pola-pola yang berbeda namun saling berkaitan (Prasetyo dan Jannah, 2008: 43).

1.8.2. Populasi

Populasi adalah kumpulan objek penelitian. Objek penelitian ini dapat berupa orang, organisasi, kelompok, lembaga, buku, kata-kata, surat kabar, dan lain-lain (Rakhmat dan Ibrahim, 2016: 138). Populasi dalam penelitian ini adalah pelajar yang berusia 15-19 tahun di Yogyakarta dan mengakses media sosial Youtube.

1.8.3. Sampel

Sampel adalah bagian yang diamati dari objek penelitian (Rakhmat dan Ibrahim, 2016: 138). Dalam menentukan jumlah sampel, penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling*. Hal ini dikarenakan peneliti tidak mengetahui jumlah dan data populasi yang menggunakan media sosial. Pengambilan sampel dilakukan dengan *accidental sampling*, mengambil sampel atau anggota populasi siapa saja yang ada atau kebetulan ditemui dan

anggota populasi tidak memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai sampel (Rakhmat dan Ibrahim, 2016: 142).

Jumlah sampel yang akan diambil yaitu sebanyak 100 responden. Karena jumlah sampel yang layak menurut Roscoe dalam buku *Research Methode For Business* adalah antara 30 sampai 500 (Sugiyono, 2010: 129-130). Pengambilan jumlah sampel dengan metode *non-probability sampling* dan teknik *accidental sampling* tidak semua anggota populasi diberi kesempatan untuk dipilih menjadi sampel.

1.8.4. Jenis dan Sumber Data

A. Jenis Data

Data-data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data numerik (kuantitatif) melalui tabel-tabel serta penjelasan deksriptif.

B. Sumber Data

Data dalam penelitian ini diperoleh dari data primer yaitu data yang diperoleh dari sumber data pertama di lapangan seperti data dari objek penelitian, hasil pengisian kuesioner, wawancara dan observasi (Kriyantono, 2006: 43). Selain itu, data penelitian juga diambil dari data sekunder yaitu data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder. Data ini sifatnya melengkapi data primer (Kriyantono, 2006: 44).

Dalam penelitian ini, sumber data primer diperoleh melalui objek penelitian melalui hasil kuesioner yang diberikan sedangkan data

sekunder diperoleh dari teori dan konsep, buku, laporan dan kepustakaan lain.

1.8.5. Teknik Pengolahan Data

A. Editing

Yaitu memeriksa daftar pertanyaan yang telah diserahkan oleh para pengumpul data. Tujuan editing adalah untuk mengurangi kesalahan atau kekurangan yang ada di dalam daftar pertanyaan yang sudah diselesaikan sampai sejauh mungkin (Narbuko, 2005: 153)

B. Koding

Yaitu mengklasifikasikan jawaban-jawaban dari para responden ke dalam kategori-kategori. Biasanya klasifikasi dilakukan dengan cara memberi tanda atau kode berbentuk angka pada masing-masing jawaban (Narbuko, 2005: 154).

C. Tabulasi

Yaitu pekerjaan membuat tabel. Jawaban-jawaban yang sudah ada diberi kode kategori jawaban kemudian dimasukkan dalam tabel (Narbuko, 2005: 155).

1.8.6. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah kuisisioner yang disusun melalui pertanyaan-pertanyaan secara runtut mulai dari pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan variabel Intensitas Mengakses Media Sosial Youtube (X1) dan Intensitas Komunikasi dalam *Peer Group* (X2) dengan Prestasi Belajar Siswa (Y). Setiap item dari

kuisisioner tertutup diuji tingkat validitas dan reabilitas. Dalam pembuatan kuisisioner ini diperjelas hubungan antara metode, masalah, hipotesis, variabel, indikator dan pertanyaan (Miller, dalam Rakhmat dan Ibrahim, 2016: 150).

1.8.7. Uji Validitas dan Uji Reabilitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui butir-butir pertanyaan yang mendefinisikan suatu variabel. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa saja yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2012: 121)

Uji Reabilitas adalah instrumen yang bulat digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Selanjutnya hasil penelitian yang reliabel, bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda (Sugiyono, 2012: 121).

Uji validitas dan reabilitas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS. Uji validitas dapat dilakukan dengan melihat nilai *Corrected Item-Total Correlation* masing-masing butir pertanyaan. Jika nilai *Corrected Item-Total Correlation* lebih besar dari r tabel dan nilai positif maka butir atau pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan valid.

Untuk uji reabilitas, pengujian pada penelitian ini dilakukan dengan menghitung besar nilai *Cronbach's Alpha*. Apabila dalam penelitian tersebut lebih besar dari 0,6 maka jawaban dari para responden pada kuisisioner sebagai alat ukur dinyatakan reliabel. Jika lebih kecil maka jawaban dari para responden pada kuisisioner maka dinyatakan tidak reliabel. Semakin tinggi koefisien reabilitas, maka semakin tinggi *reliable*.

1.8.8. Analisis Data

Analisis data yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel Intensitas Mengakses Media Sosial Youtube (X1) dan Komunikasi *Peer Group* (X2) Terhadap Prestasi Belajar Siswa (Y) adalah regresi linier sederhana. Berikut peramaan dari analisis regresi linier sederhana:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y : nilai yang diprediksikan

a : konstanta

b : koefisien regresi

X : variabel independen

Menurut Gujarati (dalam Ghozali, 2006: 85), analisis regresi pada dasarnya adalah studi mengenai ketergantungan variabel dependen (terikat) dengan satu atau lebih variabel independen (bebas).