

**BAB II**

**LANDASAN TEORI, TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU,  
KERANGKA BERFIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS**

**A. Landasan Teori**

1. Penggunaan

a. Pengertian Penggunaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia penggunaan berasal dari kata dasar guna, yang mempunyai arti faedah atau manfaat. Adapun kata penggunaan mempunyai arti proses, perbuatan, cara mempergunakan sesuatu atau pemakaian.<sup>1</sup> Sedangkan dari segi istilah, penggunaan adalah “perlakuan mengguna barangan dan perkhidmatan bagi memenuhi *keperluan semasa*”.<sup>2</sup> Yang berarti perlakuan menggunakan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan sesaat.

Dari uraian tersebut maka penulis memberikan kesimpulan tentang penggunaan facebook, yaitu suatu kegiatan atau proses yang sedang dilakukan oleh seseorang dalam pemakaian situs jejaring sosial facebook.

---

<sup>1</sup>Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa cet.2, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), 286.

<sup>2</sup>David W. Pearce, The Dictionary of Modern Economics (London: The Macmillan Press, 1983), 81. Online. [http://studentsrepo.um.edu.my/107/6/BAB\\_3.pdf](http://studentsrepo.um.edu.my/107/6/BAB_3.pdf). Diakses 6 Maret 2016, Pukul 09.00.

b. Aspek-Aspek Penggunaan

Dalam penggunaan facebook tidak terlepas juga dari penggunaan internet. Menurut Horrigan (2000), terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan internet seseorang, yakni frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet. Adapun aspek-aspek intensitas penggunaan facebook menurut para ahli adalah sebagai berikut:<sup>3</sup>

- 1) Menurut Kasali (dalam Cristanti, 2011) aspek dalam intensitas yaitu: perhatian, minat, hasrat, rasa percaya dan tindakan.
- 2) Menurut Siahaan (dalam Cristanti, 2011) menjelaskan aspek-aspek dalam intensitas adalah:
  - a) Perhatian. Perhatian adalah tingkat ketertarikan terhadap sesuatu yang menjadi target perilaku.
  - b) Penghayatan. Penghayatan adalah pemahaman terhadap informasi yang disajikan.
  - c) Durasi. Durasi adalah lamanya selang waktu setiap individu dalam mengeksplorasi.
  - d) Frekuensi. Frekuensi adalah banyaknya pengulangan perilaku dalam mengkonsumsinya atau seberapa sering.

---

<sup>3</sup>Zhella Mega Permatahati, Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Social Facebook Dengan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa (Online), tahun 2012. <http://repository.uksw.edu/bitstream>. diakses 6 Maret 2016, pukul 10.00.

3) Menurut Afandi (2011) juga mengambil beberapa aspek dalam intensitas dalam online facebook, yaitu:

- a) Mengetahui perihal facebook (knowing)
- b) Pemakaian fasilitas facebook (application)
- c) Tingkat keseringan atau frekuensi individu (frequency)

Sedangkan indikator dalam perilaku penggunaan facebook terdiri dari:<sup>4</sup>

- 1) Frekuensi dalam menggunakan jejaring sosial facebook dalam sehari
- 2) Lama waktu penggunaan dalam sehari (ukuran jam)
- 3) Prioritas aktifitas menggunakan berbagai fitur facebook (pada saat melakukan)

## 2. Facebook

### a. Pengertian Facebook

Facebook adalah situs web jejaring social yang diluncurkan pada 4 Februari 2004 dan didirikan oleh Mark Zuckerberg, seorang lulusan Harvard dan mantan murid Ardsley High School. Keanggotaannya pada awalnya dibatasi untuk siswa dari Harvard College. Dalam dua bulan selanjutnya, kenaggotaannya diperluas ke sekolah lain di wilayah Boston,

---

<sup>4</sup>Asri Hidayati, Motivasi dan Kepuasan Menggunakan Jejaring Sosial Facebook, (online), tahun 2010. <http://core.ac.uk/download/pdf/16507964.pdf>. Diakses 6 Maret 2016, pukul 11.00

Rochester, Stanford, NYU, Northwestern, dan semua sekolah yang termasuk dalam Ivy League.<sup>5</sup>

Sejak 11 September 2006, orang dengan alamat e-mail apapun dapat mendaftar di facebook. Hingga Juli 2007, situs ini memiliki jumlah pengguna terdaftar paling besar di antara situs-situs yang berfokus pada sekolah dengan lebih dari 34 juta anggota aktif yang dimilikinya dari seluruh dunia. Dari September 2006 hingga September 2007, peringkatnya naik dari posisi ke-7 situs paling banyak dikunjungi dan merupakan situs nomor satu untuk foto di Amerika Serikat, mengungguli situs publik lain seperti Flickr, dengan 8,5 juta foto dimuat setiap harinya.<sup>6</sup>

b. Intensitas Penggunaan Facebook

Kata intensitas berasal dari Bahasa Inggris yaitu intense yang berarti semangat, giat. Sedangkan menurut Nurkholif Hazim, bahwa: “Intensitas adalah kebulatan tenaga yang dikerahkan untuk suatu usaha”. Jadi intensitas secara sederhana dapat dirumuskan sebagai usaha yang dilakukan oleh seseorang dengan penuh semangat untuk mencapai tujuan.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Risky Dhanta, Langkah-Langkah Menggunakan Facebook (Surabaya: Indah Surabaya, 2009), 7.

<sup>6</sup>Ibid., 7-8.

<sup>7</sup>Alfian Rizki Iskandar, Perbedaan Intensitas Penggunaan Facebook Terhadap Sense Of Community Pada Komunitas Pecinta Bis (Bismania), (online), tahun 2013. <http://localhost.ucfly.com>. Diakses 10 Januari 2016, pukul 20:31.

The graphic, visualization & usability center, the Georgia institute of technology menggolongkan pengguna internet menjadi tiga kategori dengan berdasarkan intensitas internet yang digunakan:<sup>8</sup>

- 1) Heavy user (lebih dari 40 jam per bulan)
- 2) Medium user (antara 10 sampai 40 jam per bulan)
- 3) Light user (kurang dari 10 jam per bulan)

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan facebook adalah durasi seseorang dalam mengakses facebook melalui internet, yaitu mengenai waktu dan lamanya mengakses facebook (berapa jam dalam sehari).<sup>9</sup>

c. Bagian isi situs facebook

Untuk lebih mengenal facebook, berikut adalah bagian isi situs jaringan sosial paling populer saat ini.<sup>10</sup>

1) Profil

Profil adalah halaman web yang dapat dilihat oleh anggota lain jika mereka melihat profil anda. Profil akan memberi orang lain gambaran tentang diri anda, termasuk hal-hal yang anda sukai. Facebook juga akan mengaitkan orang-orang yang mungkin ingin anda kontak.

---

<sup>8</sup>Ibid.

<sup>9</sup>Ibid.

<sup>10</sup>Tony Hendroyono, Facebook (Yogyakarta: Bentang Pustaka, 2009), 51-57.

## 2) News Feed

News feed ini berisi informasi ringkas termasuk perubahan profil, acara mendatang, dan peringatan ulang tahun. News feed juga menunjukkan dialog yang terjadi antar-Dinding (wall) teman anda dan temannya yang lain. Salah satu bagian dari News feed adalah fitur Mini-feed, yang berisi berita tentang apa saja yang dilakukan pengguna terhadap profilnya.

## 3) Wall (dinding)

Menu wall atau dinding ada di setiap halaman profil pengguna. Menu ini memungkinkan teman kita mengirim pesan singkat di halaman profil kita dan juga menampilkan waktu (tanggal dan pukul) pesan itu ditulis.

Dalam tampilan terbaru facebook, atau “New Facebook”, fitur dinding telah diganti dengan News feed pribadi berformat streaming tentang si pemilik akun. Dinding format baru ini memungkinkan teman-teman pemilik profil lebih sering meninggalkan komentar.

## 4) Aplikasi-aplikasi facebook

Aplikasi facebook dirancang supaya berbeda dengan situs jaringan sosial lain. Aplikasi facebook antara lain: foto (photos), video, colek (poke), grup (group), acara (events), pasar (marketplace), kiriman (post), catatan (notes), dan hadiah (gifts).

d. Aktifitas yang dilakukan di facebook

1) Memasang Foto<sup>11</sup>

Foto yang dipasang pada Facebook merupakan representasi diri dari si pemilik akun facebook, dengan demikian akan mudah dikenali mereka yang akan menjadi teman Anda. Pada facebook disediakan fitur yang dapat digunakan oleh Anda untuk menampilkan baik foto diri maupun foto-foto yang lain. Anda dapat meng upload foto dan memasukkan tanpa batas dan menciptakan album untuk foto-foto tersebut.

Dalam sebuah album facebook hanya dapat menampung maksimal 60 foto. Ketika Anda sedang menambahkan foto di facebook, Anda dapat memutar foto, menambahkan judul, tagnama dari orang yang ada dalam foto. Teman Anda dapat melihatnya serta dapat membubuhkan komentarnya terhadap foto tersebut. Selain itu Anda juga dapat melakukan setting privacy pada setiap album untuk menentukan apakah album tersebut boleh dilihat seluruh jaringan Anda, hanya teman-teman saja atau teman-teman tertentu.

Apabila Anda mengakses foto melalui ikon menunya yang berada di bagian bawah halaman facebook, maka akan tampil lebih banyak pilihan jika dibanding mengakses liwat profil. Tampilan yang

---

<sup>11</sup>Risky, Langkah-Langkah Menggunakan Facebook, 72.

muncul merupakan menu foto secara keseluruhan yang terdapat pada teman-teman dan Anda sendiri.

## 2) Mencari Teman<sup>12</sup>

Seseorang di facebook dapat mencari teman sebanyak-banyaknya (hingga maksimum 5000 orang batasnya). Tetapi yang perlu Anda fahami, bahwa teman di facebook bukanlah teman dalam arti yang sebenarnya, walaupun mungkin ada beberapa orang yang benar-benar hanya menyetujui teman-teman yang benar-benar dikenalnya saja.

Apabila di definisikan, teman yang sesungguhnya adalah orang-orang yang Anda kenal dalam dunia nyata, dia bias teman sekolah/kuliah, temannya teman, family dan sebagainya. Dengan mereka biasanya obrolan bisa nyambung benar dan dapat menyangkut obrolan yang bersifat pribadi.

Teman dalam dunia social networking adalah seorang yang Anda inginkan atau Anda setuju keberadaannya dalam jaringan yang Anda ikuti ini. Jumlahnya sangat banyak dan dimana dia berada bisa tidak terbatas, dimana saja dia bisa mengakses internet.

Hal ini bisa merupakan keuntungan jika Anda suka menambah pertemanan dengan orang-orang yang semula tidak Anda kenal. Melalui jaringan ini Anda mungkin bisa bertukar informasi,

---

<sup>12</sup>Ibid., 86-87.

memperoleh tawaran bekerja sama, atau bahkan untuk urusan asmara. Namun sebaliknya teman dalam jaringan bisa merupakan teman yang pasif yang hanya suka menambah jumlah jaringan saja namun ia tidak memberikan tanggapan maupun kontribusi apapun pada hubungan pertemanan itu.

### 3) Mengirim Pesan Melalui Inbox<sup>13</sup>

Mengirimkan pesan-pesan (messages) antar teman atau relasi merupakan hal yang sangat utama di facebook dan situs Social Networking lainnya. Justru inilah fungsi utama facebook, untuk mengirim pesan. Melalui pesan Anda dapat menggunakan sarana ini untuk menyampaikan segala macam kesan, mengirimkan dan menerima pesan lewat menu inbox yang terdapat pada halaman facebook. Fitur ini mirip dengan e-mail yang telah Anda kenal.

### 4) Menulis Status<sup>14</sup>

Yang dimaksud dengan status adalah pesan singkat yang berisi komentar pribadi Anda. Komentar dalam status ini dapat dilihat oleh semua teman Anda karena memang dirancang khusus agar dapat dilihat sebagai sarana chatting. Tidak jarang seseorang menuliskan status untuk meminta tanggapan dari teman-temannya,

---

<sup>13</sup>Ibid.,112.

<sup>14</sup>Ibid., 124.

sementara yang lain memanfaatkan sebagai media curhat sehingga mengundang komentar temannya.

Anda dapat memberikan komentar pada status dari teman Anda, akan tetapi sebagai kode etik maka Anda diminta untuk menyampaikan dengan bahasa yang baik sebagaimana Anda berkata-kata. Hindari kata-kata kotor, jorok dan bisa menyinggung perasaan orang lain. Apabila Anda menggunakan kata-kata yang tidak sopan, maka Anda sendiri akan terkena dampaknya karena dinilai teman-teman Anda sebagai orang yang tidak sopan.

#### 5) Bergabung dalam Group<sup>15</sup>

Untuk memperluas jaringan Anda dapat memanfaatkan fasilitas untuk bergabung dalam group yang ada dalam facebook. Dalam hal ini Anda bisa memilih group apa yang Anda minati.

Apabila Anda bergabung dalam sebuah group Anda akan memperoleh berbagai macam keuntungan yang bisa Anda peroleh. Diantaranya Anda bisa membaca catatan yang terpasang pada dinding atau wall yang memang dipasang agar dapat dibaca seluruh member group. Selain itu Anda dapat menambahkan anggota group ke dalam daftar koneksi Anda.

---

<sup>15</sup>Ibid., 156.

### 3. Perkembangan Emosi dan Sosial Siswa SMP

#### a. Perkembangan Emosi

Masa remaja merupakan puncak emosionalitas, yaitu perkembangan emosi yang tinggi. Pertumbuhan fisik, terutama organ-organ seksual mempengaruhi berkembangnya emosi atau perasaan-perasaan dan dorongan-dorongan baru yang dialami sebelumnya, seperti perasaan cinta, rindu, dan keinginan untuk berkenalan lebih intim dengan lawan jenis. Pada usia remaja awal, perkembangan emosinya menunjukkan sifat yang sensitive dan reaktif yang sangat kuat terhadap berbagai peristiwa atau situasi social, emosinya bersifat negatif dan temperamental (mudah tersinggung atau marah, atau mudah sedih atau murung), sedangkan remaja akhir sudah mampu mengendalikan emosinya.<sup>16</sup>

Mencapai kematangan emosional merupakan tugas perkembangan yang sangat sulit bagi remaja. Proses pencapaiannya sangat dipengaruhi oleh kondisi sosio-emosional lingkungannya, terutama lingkungan keluarga dan kelompok teman sebaya. Apabila lingkungan tersebut cukup kondusif, dalam arti kondisinya diwarnai oleh hubungan yang harmonis,

---

<sup>16</sup>Syamsu Yusuf, Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 197.

saling mempercayai, saling menghargai, dan penuh tanggung jawab, maka remaja cenderung dapat mencapai kematangan emosionalnya.<sup>17</sup>

Remaja yang dalam proses perkembangan emosi dalam iklim yang kondusif, cenderung akan memperoleh perkembangan emosinya secara matang (terutama pada masa remaja akhir). Kematangan emosi ini ditandai oleh:<sup>18</sup>

- 1) Adekuasi emosi: cinta kasih, simpati, altruis (senang menolong orang lain), respek (sikap hormat atau menghargai orang lain), dan ramah.
- 2) Mengendalikan emosi: tidak mudah tersinggung, tidak agresif, bersikap optimis dan tidak pesimis (putus asa), dan dapat menghadapi situasi frustrasi secara wajar.

b. Perkembangan Sosial

Pada masa remaja berkembang "*social cognition*", yaitu kemampuan untuk memahami orang lain. Remaja memahami orang lain sebagai individu yang unik, baik menyangkut sifat-sifat pribadi, minat, nilai-nilai maupun perasaannya. Pemahamannya ini, mendorong remaja untuk menjalin hubungan social yang lebih akrab dengan mereka (terutama teman sebaya), baik melalui jalinan persahabatan maupun percintaan (pacaran).<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup>Ibid.

<sup>18</sup>Ibid., 198.

<sup>19</sup>Ibid.

Dalam hubungan persahabatan, remaja memilih teman yang memiliki kualitas psikologis yang relative sama dengan dirinya, baik menyangkut interes, sikap, nilai dan kepribadian.

Pada masa ini juga berkembang sikap “*conformity*”, yaitu kecenderungan untuk menyerah atau mengikuti opini, pendapat, nilai, kebiasaan, kegemaran (hobby) atau keinginan orang lain (teman sebaya). Perkembangan sikap konformitas pada remaja dapat memberikan dampak yang positif maupun negatif bagi dirinya.

Remaja sebagai bunga dan harapan bangsa serta pemimpin dimasa depan sangat diharapkan dapat mencapai perkembangan social secara matang, dalam arti dia memiliki penyesuaian social (social adjustment) yang tepat.

Penyesuaian sosial ini dapat diartikan sebagai “kemampuan untuk mereaksi secara tepat terhadap realitas social, situasi, dan relasi”. Remaja dituntut untuk memiliki kemampuan penyesuaian sosial ini, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Karakteristik penyesuaian social remaja di tiga lingkungan tersebut sebagai berikut:<sup>20</sup>

- 1) Di lingkungan keluarga
  - a) Menjalin hubungan yang baik dengan para anggota keluarga (orang tua dan saudara).

---

<sup>20</sup>Ibid.,198-199.

- b) Menerima otoritas orang tua (mau menaati peraturan yang ditetapkan orang tua).
  - c) Menerima tanggung jawab dan batasan-batasan (norma) keluarga.
  - d) Berusaha untuk membantu anggota keluarga, sebagai individu maupun kelompok dalam mencapai tujuannya.
- 2) Di lingkungan sekolah
- a) Bersikap respek dan mau menerima peraturan sekolah.
  - b) Berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan sekolah.
  - c) Menjalin persahabatan dengan teman-teman di sekolah.
  - d) Bersikap hormat terhadap guru, pemimpin sekolah, dan staf lainnya.
  - e) Membantu sekolah dalam merealisasikan tujuan-tujuannya.
- 3) Di lingkungan masyarakat
- a) Mengakui dan respek terhadap hak-hak orang lain.
  - b) Memelihara jalinan persahabatan dengan orang lain.
  - c) Bersikap simpati dan altruis terhadap kesejahteraan orang lain.
  - d) Bersikap respek terhadap nilai-nilai, hukum, tradisi, dan kebijakan-kebijakan masyarakat.

#### 4. Prestasi Belajar

##### a. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dsb).<sup>21</sup>

Sedangkan belajar, dalam pengertian yang paling umum adalah setiap perubahan perilaku yang diakibatkan pengalaman atau sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Dalam pengertian yang lebih spesifik, belajar di definisikan sebagai akuisisi atau perolehan pengetahuan dan kecakapan baru.<sup>22</sup>

Istilah “Prestasi Belajar” (achievement) berbeda dengan “hasil belajar” (learning outcome). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik.<sup>23</sup>

##### b. Indikator Prestasi Belajar

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya ranah rasa murid, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat intangible (tidak

---

<sup>21</sup> Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa cet.2, 700.

<sup>22</sup> Azwar, Pengantar Psikologi Intelegensi, 164.

<sup>23</sup> Zainal Arifin, Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 12.

dapat diraba). Oleh karena itu, yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa. Adapun indikator prestasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut:<sup>24</sup>

Tabel 2.1  
Indikator Prestasi Belajar

Ranah/Jenis Prestasi	Indikator
<b>A. Ranah Cipta (Kognitif)</b>	
1. Pengamatan	1. Dapat menunjukkan 2. Dapat membandingkan 3. Dapat menghubungkan
2. Ingatan	1. Dapat menyebutkan 2. Dapat menunjukkan kembali
3. Pemahaman	1. Dapat menjelaskan 2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri
4. Penerapan	1. Dapat memberikan contoh 2. Dapat menggunakan secara tepat
5. Analisis (Pemeriksaan dan pemilahan secara teliti)	1. Dapat menguraikan 2. Dapat mengklasifikasikan / memilah-milah
6. Sintesis (membuat panduan baru dan utuh)	1. Dapat menghubungkan 2. Dapat menyimpulkan 3. Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)
<b>B. Ranah Rasa (Afektif)</b>	
1. Penerimaan	1. Menunjukkan sikap menerima 2. Menunjukkan sikap menolak
2. Sambutan	1. Kesiediaan berpartisipasi/ terlibat 2. Kesiediaan memanfaatkan
3. Apresiasi (sikap menghargai)	1. Menganggap penting dan bermanfaat 2. Menganggap indah dan harmonis 3. Mengagumi
4. Internalisasi (pendalaman)	1. Mengakui dan meyakini 2. Mengingkari

<sup>24</sup>Muhibbin Syah, Psikologi Pendidikan, Suatu Pendekatan Baru (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), 150-152.

<b>Ranah Rasa (Afektif)</b>	<b>Indikator</b>
5. Karakterisasi (penghayatan)	1. Melembagakan atau meniadakan 2. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
<b>C. Ranah Karsa (Psikomotorik)</b>	
1. Keterampilan bergerak dan bertindak	1. Mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki dan anggota tubuh lainnya
2. Kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal	1. Mengucapkan 2. Membuat mimik dan gerakan jasmani

Dengan demikian berdasarkan definisi diatas, penulis dapat menarik kesimpulan tentang prestasi belajar merupakan hasil yang telah diperoleh oleh siswa setelah melakukan proses belajar mengajar, dan biasanya hasil belajar tersebut dinyatakan dalam bentuk angka (skor) atau kalimat yang ditulis oleh guru dalam buku prestasi belajar siswa (rapot).

Adapun prestasi belajar yang akan dijadikan penilaian dalam penelitian ini adalah nilai rapot yang diperoleh melalui tes tulis (ujian semester) yang dilakukan oleh guru PAI, yang mana nilai rapot tersebut termasuk ke dalam jenis prestasi belajar ranah cipta atau kognitif, yang mencakup hasil dari pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis dan sintesis siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan sebelumnya.

#### c. Faktor-Faktor yang memengaruhi Prestasi Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri orang yang belajar dan ada pula dari luar dirinya.

Dibawah ini dikemukakan faktor-faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar.<sup>25</sup>

1) Faktor internal (yang berasal dari dalam diri)<sup>26</sup>

a) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang selalu tidak sehat, sakit kepala, demam, pilek, batuk dan sebagainya, dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar.

Karena itu, pemeliharaan kesehatan sangat penting bagi setiap orang baik fisik maupun mental, agar badan tetap kuat, pikiran selalu segar dan bersemangat dalam melaksanakan kegiatan belajar.

b) Intelegensi dan bakat

Kedua aspek kejiwaan (psikis) ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang memiliki intelegensi baik (IQ nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Sebaliknya orang yang integensinya rendah, cenderung mengalami kesukaran dalam belajar, lambat berfikir sehingga prestasi belajarnya pun rendah.

---

<sup>25</sup> M. Dalyono, Psikologi Pendidikan (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), 55.

<sup>26</sup> Ibid., 55-58.

Bakat, juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar.

Selanjutnya, bila seseorang mempunyai intelegensi tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses bila dibandingkan dengan orang yang memiliki bakat saja tetapi intelegensinya rendah. Demikian pula, jika dibandingkan dengan orang yang intelegensinya tinggi tetapi bakatnya tidak ada dalam bidang tersebut, orang berbakat lagi pintar (intelegensi tinggi) biasanya orang yang sukses dalam kariernya.

c) Minat dan motivasi

Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu.

Motivasi berbeda dengan minat. Ia adalah daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan. Yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar. Motivasi yang berasal dari dalam diri (intrinsik) yaitu dorongan yang datang dari hati sanubari, umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu. Atau dapat juga karena dorongan bakat apabila ada kesesuaian dengan bidang yang dipelajari. Motivasi

yang berasal dari luar (ekstrinsik) yaitu dorongan yang datang dari luar diri (lingkungan), misalnya dari orang tua, guru, teman-teman dan anggota masyarakat.

d) Cara belajar

Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis dan ilmu kesehatan, akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Selain itu, teknik-teknik belajar perlu diperhatikan, bagaimana caranya membaca, mencatat, menggarisbawahi, membuat ringkasan atau kesimpulan, apa yang harus dicatat dan sebagainya. Selain dari teknik-teknik tersebut, perlu juga diperhatikan waktu belajar, tempat, fasilitas, penggunaan media pengajaran dan penyesuaian bahan pelajaran.

2) Faktor eksternal (yang berasal dari luar diri)<sup>27</sup>

a) Faktor keluarga

Diantaranya: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Faktor sekolah

Mencakup: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah,

---

<sup>27</sup> Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 60-70.

pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c) Faktor masyarakat

Diantaranya: kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat. Mass media atau media massa terbaru berupa media elektronik yang menggunakan internet adalah blog, facebook, chatting dan email letter. Mass media yang baik memberi pengaruh yang baik terhadap siswa dan juga terhadap belajarnya. Sebaliknya mass media yang jelek juga berpengaruh jelek terhadap siswa.

## **B. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu**

Hasil telaah pustaka yang dilakukan penulis sebelumnya yang ada kaitannya dengan judul yang diteliti antara lain:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh saudara Nur Rohman yang diajukan sebagai skripsi untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi PAI Jurusan Tarbiyah STAIN Ponorogo, yang berjudul "*Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VIII Di MTs Negeri Ponorogo*". Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Ada korelasi negatif signifikan antara kebiasaan bermain game siswa dengan prestasi belajar PAI pada  $x = 0,05$ . Nilai korelasi sebesar  $-0,483$  dapat diinterpretasikan sebagai korelasi sedang. Berdasarkan tes uji korelasi yang

dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menerima atas  $H_a$  dan menolak  $H_0$  yang artinya bahwa ada pengaruh antara kebiasaan bermain game terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran PAI siswa kelas VIII MTs Negeri Ponorogo tahun ajaran 2011/2012.

Pengaruh kebiasaan bermain game terhadap prestasi belajar PAI adalah sebesar 23,3%. Adapun hasil pengujian koefisien penentu *Kendall's tau* didapatkan nilai sebesar 0,233 hasil tersebut menjelaskan bahwa sekitar 23,3% prestasi belajar pada mata pelajaran PAI siswa kelas VIII di MTs Negeri Ponorogo tahun pelajaran 2011/2012 dipengaruhi kompetensi kebiasaan bermain game.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh saudari Yesy Verdinaningsih yang diajukan sebagai skripsi untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi PAI Jurusan Tarbiyah STAIN Ponorogo, yang berjudul “Pengaruh Playstation Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Di MTs Al-Azhar Karangrejo Sampung Tahun Ajaran 2007/2008”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Kegiatan bermain game playstation diantara kelas VIII di MTs Al-Azhar Karangrejo Sampung Tahun Ajaran 2007/2008 pada umumnya tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket 20 responden sebagai sampel maka termasuk dalam kategori tinggi sebanyak 10 responden (30%) yang tergolong sedang adalah 7 responden (35%) dan untuk kategori rendah adalah 3 responden (15%).

Dapat diketahui bahwa diantara siswa kelas VIII MTs Al-Azhar Karangrejo Sampung Tahun Ajaran 2007/2008 yang gemar bermain playstation

pada umumnya tingkat prestasinya sedang. Hal ini dapat dilihat dari nilai raport 20 responden yang mendapat nilai baik (70 keatas) sebanyak 3 responden, yang mendapat nilai sedang (67-69) sebanyak 15 responden, sedangkan yang mendapatkan nilai jelek (60 kebawah) ada 2 responden.

Ada pengaruh yang signifikan antara bermain playstation dengan prestasi belajar di antara siswa kelas VIII MTs Al-Azhar Carangrejo Sampung Tahun Ajaran 2007/2008. Hal ini juga dapat dilihat dari nilai rata-rata rapot siswa yang bermain playstation yakni 68,72 dengan yang tidak bermain playstation yakni 73,69. Jadi semakin sering diantara siswa itu bermain playstation maka prestasi belajarnya menurun.

Adapun persamaan dari kedua telaah pustaka di atas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama mencari data tentang prestasi belajar siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada variabel independennya (variabel X). Selain itu yang membedakan lagi adalah lokasi penelitiannya.

### **C. Kerangka Berfikir**

Berangkat dari landasan teori dan telaah penelitian di atas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah:

1. Jika Penggunaan facebook siswa dalam hal positif, maka prestasi belajar PAI siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sambit baik.
2. Jika Penggunaan facebook siswa dalam hal negatif, maka prestasi belajar PAI siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sambit rendah.

3. Jika Penggunaan facebook siswa dalam hal positif, maka prestasi belajar PAI siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sambit rendah.
4. Jika Penggunaan facebook siswa dalam hal negatif, maka prestasi belajar PAI siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sambit baik.

#### **D. Pengajuan Hipotesis**

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka konseptual melalui rumusan masalah penelitian, mengikuti format pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada asumsi-asumsi atau teori-teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data dan analisis data penelitian. Jadi hipotesis dapat juga disebut sebagai jawaban dari teoritis terhadap rumusan masalah.<sup>28</sup>

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah

- Ha : Ada pengaruh signifikan antara penggunaan facebook terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sambit Tahun Ajaran 2015/2016.
- Ho : Tidak ada pengaruh signifikan antara penggunaan facebook terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sambit Tahun Ajaran 2015/2016.

---

<sup>28</sup>Andhita Dessy Wulansari, Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS (Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2012), 38-39.