

**DAMPAK BURUK MEDIA SOSIAL TERHADAP
AKTIVITAS KESEHARIAN REMAJA DI RW 09
PEKAYON, PASAR REBO**



Oleh :

**LARAS RAHMAH PUTRI
1515115237
Pendidikan Luar Sekolah**

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2015**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA SIDANG SKRIPSI**

Judul : Dampak Buruk Media Sosial Terhadap Aktivitas
Keseharian Remaja di RW 09 Kelurahan Pekayon, Pasar
Rebo.
Nama Mahasiswa : Laras Rahmah Putri
Nomor Registrasi : 1515115237
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah
Tanggal Ujian : 27 Juli 2015

Pembimbing I







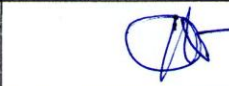
Dr. Elais Retnowati, M.Si
NIP. 196703041998022001

Pembimbing II



Drs. Ahmad Tijari, M.Pd
NIP. 196106261986021001

Panitia Sidang Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggungjawab)*		12-08-2015
Dr. Gantina Komalasari, M.Psi (Wakil Penanggungjawab)**		12-08-2015
Dr. Durotul Yatimah, M.Pd (Ketua Penguji)***		05-08-2015
Drs. Widio Prihanadi, MM (Anggota)****		01-08-2015
Henny Herawaty BR.D, M.Pd (Anggota)****		05-08-2015

Catatan:

- * : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** : Pembantu Dekan Bidang Akademik
- *** : Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
- **** : Dosen Penguji

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Laras Rahmah Putri
No. Registrasi : 1515115237
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah
Program : Pendidikan Luar Sekolah

Menyatakan bahwa skripsi yang dibuat dengan judul "Dampak Buruk Media Sosial Terhadap Aktivitas Keseharian Remaja di RW 09 Kelurahan Pekayon, Pasar Rebo" adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilaksanakan pada bulan Januari – Juni 2015.
2. Bukan merupakan duplikat skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat oleh orang lain dan bukan terjemahan karya orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Juni 2015

Yang Membuat Pernyataan



Laras Rahmah Putri

Lembar Persembahan

"Time you enjoy wasting, was not wasted"

_ John Lennon

Kupersembahkan Kepada :

- Allah SWT
Terima kasih Ya Allah atas segala kesempatan yang hadir dalam hidupku. Maafkanlah hamba yang terkadang lupa mengucapkan Syukur atas Segala Rahmat-Mu.
- Ayah dan Ibu
Terima kasih untuk doa yang tidak pernah berhenti terucap, kasih sayang yang tidak pernah berhenti mengalir, dan aku bahagia karena aku anak ayah dan ibu.
- Gita dan Vina
Selalu ada Kesal dan Luka namun jangan lupa kita juga punya Canda dan Tawa :)
- Sahabat-sahabat Terbaik – CIMI
Annida, Ita, Roro, Afifah, Fairuz, Tyas, Ega, dan Enno "Alhamdulillah kita lulus bersama".
- dan kamu, Terima Kasih :)

**DAMPAK BURUK MEDIA SOSIAL TERHADAP AKTIVITAS KESEHARIAN
REMAJA DI RW 09 KELURAHAN PEKAYON, PASAR REBO
(2015)**

LARAS RAHMAH PUTRI

ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh media sosial yang tidak hanya memberikan dampak baik juga memberikan memberikan dampak buruk bagi remaja. Banyaknya hiburan yang ditawarkan melalui media sosial membuat remaja pada saat ini menjadi lebih fokus terhadap gadget yang dimilikinya dibanding belajar. Remaja menjadi malas untuk belajar dan menjadi acuh tak acuh dengan lingkungannya. Jika hal tersebut terus dibiarkan maka dapat berdampak pada menurunnya hasil belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak buruk media sosial terhadap aktivitas keseharian remaja di Rw 09 Kelurahan Pekayon Pasar Rebo.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis dengan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang kemudian diolah dan dianalisis untuk diambil kesimpulan.. Penelitian ini dilakukan di Lingkungan Rw 09 Kelurahan Pekayon Pasar Rebo. Resonden dalam penulisan ini sebanyak 30 orang. Sampel diambil dengan menggunakan teknik purposive sampling, yang dimaksud dengan teknik tersebut adalah pengambilan sampel dipilih langsung berdasarkan tujuan dari penulis. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket tertutup. Adapun analisis data yang digunakan adalah menggunakan analisis deskriptif.

Hasil analisisnya adalah diambil dari prosentase dari dampak buruk media sosial yang sering dialami oleh responden sebesar 31% ada pada terganggunya kegiatan belajar. Ini dapat diartikan bahwa media sosial berdampak buruk bagi aktivitas belajar responden. Diperkuat dengan perolehan prosentasi pada hasil belajar yang menyebutkan 55% responden hasil belajarnya mengalami penurunan.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah dampak buruk media sosial mempengaruhi aktivitas belajar remaja di RW 09 Kelurahan Pekayon. Saran dari penelitian ini adalah bagi remaja sebaiknya remaja dapat mempergunakan waktunya dengan bermanfaat. Tidak ada larangan untuk mengakses media sosial hanya saja dalam mengakses media sosial ada baiknya jika tidak dilakukan secara terus menerus hingga mengesampingkan kegiatan lain seperti belajar dan beristirahat.

Kata kunci : Dampak buruk media sosial terhadap aktivitas keseharian remaja

**THE BAD IMPACT OF SOCIAL MEDIA TO ADOLESCENT DAILY
ACTIVITY IN RW 09 PEKAYON VILLAGES, PASAR REBO
(2015)**

LARAS RAHMAH PUTRI

ABSTRACT

The research is base on social media which not only gives good impact but also bad impact for teenagers. The abundance of entertainment offered through social media makes teenagers at this time became more focus with their gadget. Teenagers become lazy to learn and become apathetic with their surroundings. If it continues to be left then it can have an impact on decreasing the learn results. The purpose of this research is to know the bad impact of social media in our daily activity against teenagers in Rw 06, Pekayon Village, Pasar Rebo.

The method used in this research is descriptive analysis method with quantitative approach, ie research which is then processed and analyzed to take a conclusion. This research conducted in Rw 09, Pekayon Village, Pasar Rebo. Respondent in this research as many as 30 people. Samples taken by using purposive sampling technique, which is the technique of sampling directly elected on the basis of the objectives of the author. Data collected by using the questionnaire enclosed. The analysis of the data used is descriptive analysis .

Results of the analysis are taken from the percentage of the adverse effects of social media that is often experienced by 31% of respondents there is the disruption of learning activities. This could mean that social media is bad for learning activities respondents. Strengthened with the acquisition of percentage on learning outcomes which 55 % of respondents said their study results decreased.

The conclusion from this research is the bad impact of social media influence teens learning activities in RW 09, Pekayon Village. Suggestions from this research is for teenagers teens should be able to use the time usefully. There are no restrictions to accessing social media but preferably in accessing social media is not carried out continuously until put aside other activities such as studying and resting.

Keywords: Bad Impacts of social media to the daily activities of teenagers

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karuniaNya, peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Dampak Buruk Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Remaja di Rw 09 Kelurahan Pekayon Pasar Rebo”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memebuhi salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar strata satu Ilmu Pendidikan.

Penghargaan dan terima kasih peneliti berikan kepada Ibu Dr. Elais Retnowati, M.Si selaku Pembimbing I dan Bapak Drs. Ahmad Tijari, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah membantu penulisan skripsi ini. Serta ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Dr. Gantina Komalasari, M.Psi selaku Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dr. Durotul Yatimah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah.
4. Segenap Bapak dan Ibu dosen jurusan Pendidikan Luar Sekolah yang memiliki peran dalam penyelesaian studi peneliti.

5. Bapak ketua RW dan seluruh masyarakat di RW 09 Kelurahan Pekayon Pasar Rebo
6. Bapak Agus Suparman dan Ibu Yuniarti, kedua orang tua peneliti yang selalu memberikan doa, motivasi dan kepercayaan sampai saat ini. Gita Azizah Putri dan Vina Hamidah Putri kedua adik yang turut serta mendoakan dan selalu menghibur.
7. Sahabat-sahabatku (Annida, Ita, Acipa, Roro, Tyas, Irus, Enno dan Ega). Septyo Megatama, *my childhood friend*. “..and as the years go by, *Our friendship will never die*”. Nurhayati yang selalu menjadi teman berdiskusi dan berbagi informasi, serta teman-teman Pendidikan Luar Sekolah Angkatan 2011.

Peneliti mengharapkan saran dan kritik serta masukan yang bersifat membangun demi hasil yang lebih baik. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya. Semoga Tuhan yang membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti.

Jakarta, Juli 2015

Peneliti

Laras Rahmah Putri

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Manfaat Penulisan.....	7
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR	9
A. Deskripsi Teori	9
1. Hakikat Media Sosial.....	9
a. Pengertian Media Sosial	9
b. Klasifikasi Media Sosial	10
c. Dampak Buruk Media Sosial.....	13
2. Hakikat Aktifitas	14

3. Hakikat Motivasi Belajar	14
a. Pengertian Motivasi Belajar	14
b. Macam-macam Motivasi Belajar	17
c. Faktor yang mempengaruhi Motivasi belajar	19
4. Hakikat Remaja	20
a. Pengertian Remaja	20
b. Ciri-ciri Remaja	22
5. Ciri-ciri Remaja Kecanduan Media Sosial	25
6. Hakikat Hasil Belajar	27
a. Pengertian Hasil Belajar	27
B. Kerangka Berfikir	29
BAB III METODOLOGI PENULISAN	32
A. Tujuan Penulisan	32
B. Tempat dan Waktu Penulisan	32
C. Metode Penulisan dan desain	32
D. Populasi dan Sampel	34
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN	48
A. Deskripsi Data	48
1. Deskripsi Data Responden	48
B. Analisis Data	51

C. Pembahasan Hasil Data.....	63
D. Keterbatasan Penelitian	64
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN.....	65
A. Kesimpulan	65
B. Implikasi	66
C. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Angket.....	37
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen dampak buruk media sosial	39
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen aktivitas keseharian remaja	40
Tabel 3.4 Ringkasan Uji Validitas Dampak Buruk Media Sosial	42
Tabel 3.5 Ringkasan Uji Validitas Aktivitas Keseharian Remaja	43
Tabel 3.6 Uji Reliabilitas Instrumen Dampak Buruk Media Sosial	45
Tabel 3.7 Uji Reliabilitas Instrumen Aktifitas Keseharian Remaja	46
Tabel 4.1 Jenis Kelamin Responden	48
Tabel 4.2 Umur Responden.....	49
Tabel 4.3 Pendidikan Responden	51
Tabel 4.4 Pemahaman Media Sosial	52
Tabel 4.5 Identifikasi Media Sosial yang Digunakan	53
Tabel 4.6 Aspek Intensitas Penggunaan Media Sosial	55
Tabel 4.7 Peringkat Dampak Buruk Media Sosial	56
Tabel 4.8 Motivasi Instrinsik.....	58
Tabel 4.9 Motivasi Ekstrinsik	59
Tabel 4.10 Interpretasi Tingkat Kecanduan Media Sosial	61
Tabel 4.11 Interpretasi Hasil Belajar Responden	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik Jenis Kelamin Responden	49
Gambar 4.2 Grafik Usia Responden	50
Gambar 4.3 Grafik Pendidikan Responden.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen	70
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	72
Lampiran 3 Daftar Identitas Reponden	79
Lampiran 4 Data Mentah Hasil Hitung Angket	80
Lampiran 5 Data Mentah Dampak Buruk Media Sosial (Variabel X)	81
Lampiran 6 Data Mentah Aktivitas Keseharian Remaja (Variabel Y)	82
Lampiran 7 Dokumentasi Pengisian Angket	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), setiap harinya semakin berkembang. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju tentunya mempengaruhi perkembangan informasi dan komunikasi. Kebutuhan masyarakat akan teknologi mendukung terciptanya alat-alat komunikasi yang semakin lama semakin canggih. Teknologi juga banyak menghasilkan mesin dan alat yang mempermudah manusia untuk berkomunikasi. Komunikasi yang dulu memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya, sekarang dengan teknologi segalanya menjadi sangat dekat dan tanpa jarak.

Di Indonesia penggunaan alat-alat komunikasi sudah menjadi kebutuhan penting. Terlihat dengan antusiasme masyarakat Indonesia dalam memanfaatkan fasilitas telekomunikasi modern seperti telepon seluler (*handphone*) dan internet. Jika dulu telepon seluler hanya berperan sebagai media komunikasi *mouth to mouth*, kini telepon seluler sudah memiliki berbagai fitur yang beragam, misalnya layanan internet.

Perkembangan teknologi Internet membuat perilaku masyarakat berubah dan sekaligus membuka peluang baru. Teknologi mengubah

segalanya, internet menjadi bersifat interaktif dan juga dinamis. Orang bisa jadi lebih mudah mengekspresikan dirinya, melakukan *networking* (jaringan), berkolaborasi, berpartisipasi dalam sebuah kegiatan, dan hal-hal lainnya. Hal terpenting setelah munculnya internet adalah, segala sesuatu yang serba “eletronik” seperti, *e-buy*, *e-mail*, *e-market* dan lain-lain. Sifat internet yang fleksibel dan interaktif adalah alasan utama banyak masyarakat yang memanfaatkannya.

Hasil penelitian yang dilakukan UNICEF, bersama para mitra, termasuk Kementerian Komunikasi dan Informatika dan Universitas Harvard AS, dalam penelitian yang berjudul “Keamanan Penggunaan Media Digital pada Anak dan Remaja di Indonesia”, mencatat pengguna internet di Indonesia yang berasal dari kalangan anak-anak dan remaja diprediksi mencapai 30 juta. (teknokompas.com, 2014). Pertumbuhan pesat pengguna Internet pada remaja disebabkan karena para remaja mempunyai waktu luang yang lebih banyak dibanding para pekerja, dan menjamurnya warnet dapat memfasilitasi masyarakat yang tidak mempunyai internet di rumah (Kompas.com, 2009).

Ada tiga motivasi bagi anak dan remaja untuk mengakses internet, yaitu untuk mencari informasi, untuk terhubung dengan teman (lama dan baru) dan untuk hiburan. Pencarian informasi yang dilakukan sering didorong oleh tugas-tugas sekolah, sedangkan penggunaan media sosial

dan konten hiburan didorong oleh kebutuhan pribadi. (tekno.kompas.com, 2014)

Media sosial adalah sebuah media yang berbasis online yang mengajak penggunanya dapat dengan mudah berbagi informasi isi melalui *blog*, *social network* (jejaring sosial), *wiki*, *virtual game online* dan forum. Beberapa media sosial tersebut menandakan betapa cepatnya perkembangan media sosial yang dapat memberikan kemudahan. Tanpa harus bertatap muka ataupun melakukan interaksi langsung, masyarakat sudah dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang diperlukan melalui media sosial.

Terlepas dari dampak baik dari media sosial tersebut ada juga dampak buruk yang ditimbulkan khususnya bagi remaja. Didorong dengan banyaknya waktu kosong yang dimiliki para remaja, membuat mereka mencari sesuatu yang bersifat dapat menghilangkan kejenuhan atau dapat menghibur mereka. "Kaum muda selalu tertarik untuk belajar hal-hal baru, namun terkadang mereka tidak menyadari risiko yang dapat ditimbulkan" kata Angela Kearney, UNICEF Country Representative of Indonesia. (tekno.kompas.com, 2014). Jika ketertarikan lebih kuat muncul karena adanya rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang baru maka, melalui media sosial inilah para remaja dapat mendapatkan sesuatu yang bersifat menghibur, mulai dari *chatting* dengan orang lain, membuka sebuah forum, dan bermain game online. Berdasarkan sifat media sosial yang

cepat dalam memberikan informasi terkini, memungkinkan menjadi salah satu alasan kenapa para remaja memilih media sosial sebagai hal yang bersifat menghibur.

Hiburan yang didapat melalui media sosial secara tidak sadar membawa beberapa dampak buruk untuk remaja. Kecemasan timbul dari para orang tua yang merasa sang anak mengalihkan seluruh perhatiannya pada gadget yang dimilikinya untuk mengakses beberapa *web*, *blog*, situs-situs jejaring sosial dan *game online* yang ada saat ini. Kecemasan yang paling dirasakan orang tua adalah berkurangnya semangat anak-anak mereka dalam melakukan beberapa kegiatan, terutama belajar. Namun, bukan berarti tidak adanya pengawasan dari orang tua untuk sang anak. Hanya saja, beberapa orang tua mengaku bahwa mereka merasa tidak lebih mahir dari anak-anak mereka dalam menggunakan *gadget*.

Dalam kehidupan sehari-hari sering ditemukan remaja yang mengalami hambatan belajar dan sulit meraih prestasi disekolah. Namun sebenarnya disekolah mereka sudah mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru, tetapi hasil yang diterima tetap saja kurang memuaskan. Sulitnya remaja untuk mendapatkan prestasi disekolah juga dipengaruhi oleh kondisi remaja di luar sekolah. Anak menjadi tampak malas, kurang bersemangat dan acuh tak acuh dalam belajar. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh faktor kurangnya motivasi belajar anak.

Iklim atau suasana belajar remaja disekolah maupun dirumah memang harus dibuat nyaman agar remaja dapat bisa menerima pembelajaran dengan baik. Sebagai pendukung, biasanya orang tua memberikan beberapa fasilitas seperti *gadget* dan akses internet. Sayangnya, banyak dari remaja yang menyalahgunakan fasilitas tersebut. Mereka lebih banyak menggunakan fasilitas tersebut untuk kesenangan.

Gadget dan akses internet yang seharusnya digunakan untuk mendukung kegiatan belajar anak perlahan berubah fungsinya menjadi fasilitas untuk mencari hiburan yang sebagian besar didapat melalui media sosial. Hal ini yang mengakibatkan remaja menjadi lebih gemar mengakses media sosial. Kecendrungan remaja menggunakan *gadget* yang hampir setiap saatlah yang mengakibatkan terjadinya penurunan motivasi belajar pada remaja.

Keadaan seperti di atas, tampak terlihat pada remaja yang ada di Rw 09 Kelurahan Pekayon, terutama mereka yang sering mendatangi warnet-warnet di daerah tersebut atau memiliki akses internet baik melalui telepon seluler ataupun barang elektronik lainnya. Dalam pengamatan kasar, ternyata banyak keluhan yang berasal dari orang tua mereka tentang kebiasaan anaknya yang terfokus hanya kepada media sosial, sehingga lebih cenderung menjadikan remaja kurang bersemangat dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar

mereka disekolah. Selain itu masih ada beberapa dampak negatif lainnya. Secara kasat mata dapat diidentifikasi diantaranya adalah berkurangnya interaksi anak kepada anggota keluarga dirumah, sering lupa makan sehingga kesehatan menurun hal ini terjadi pada saat anak mulai memegang *handphone* berbasis internet.

Dalam penelitian pendahuluan akan dilakukan dengan wawancara kepada beberapa orang tua remaja tersebut, maka akan sangat menarik untuk melakukan penelitian tentang dampak buruk media sosial terhadap keseharian remaja khususnya pada kegiatan belajar di rw 09 kelurahan Pekayon, Pasar Rebo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi bahwa permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kondisi objektif kegiatan remaja dalam mengakses media sosial?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar remaja di lingkungan Rw 09?
3. Apakah waktu luang yang dimiliki remaja sepenuhnya untuk digunakan untuk mengakses media sosial ?
4. Bagaimana pengawasan orang tua terhadap kegiatan yang anak mereka lakukan setiap harinya?
5. Bagaimana dampak buruk dari media sosial mempengaruhi aktivitas keseharian remaja?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penelitian ini difokuskan pada pada dampak buruk media sosial terhadap aktivitas keseharian Remaja di Rw 09 Kelurahan Pekayon, Pasar Rebo.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan maka perumusan yang akan diajukan sebagai berikut : “Apakah dampak buruk media sosial mempengaruhi aktivitas keseharian pada remaja di Rw 09 Kelurahan Pekayon – Pasar Rebo?”

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Peneliti dapat menjadikan ini sebagai acuan belajar dalam meneliti suatu masalah, terutama mengenai dampak buruk media sosial terhadap motivasi belajar remaja.

2. Bagi Remaja

Hasil ini memberikan pemahaman baru bagaimana seharusnya remaja menggunakan media sosial sehingga tidak menimbulkan pengaruh buruk seperti gemar mengakses media sosial hampir setiap saat hingga menurunkan semangat yang berdampak pada motivasi belajar, berkurangnya interaksi anak kepada anggota keluarga dirumah sehingga menurunnya kesehatan.

3. Bagi Orang Tua

Memberikan gambaran pada orang tua tentang dampak buruk dari media sosial terhadap aktivitas keseharian pada anak-anak mereka, dan menekan dampak buruk yang ditimbulkan media sosial tersebut.

4. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberi tambahan pengetahuan dan memperkaya teori dalam penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Media sosial atau dalam bahasa Inggris "*Social Media*" menurut tata bahasa, terdiri dari kata "*Social*" yang memiliki arti kemasyarakatan atau sebuah interaksi dan "*Media*" adalah sebuah wadah atau tempat sosial itu sendiri.

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di dunia.

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0

dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*".¹

Menurut Antony Mayfield dari I Crossing (2008), media sosial adalah mengenai menjadi manusia biasa. Manusia biasa yang saling membagi ide, bekerjasama, dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi, berfikir, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman baik, menemukan pasangan, dan membangun sebuah komunitas. Intinya, menggunakan media sosial menjadikan kita sebagai diri sendiri. Selain kecepatan informasi yang bisa diakses dalam hitungan detik, menjadi diri sendiri dalam media sosial adalah alasan mengapa media sosial berkembang pesat.

b. Klasifikasi Media Sosial

Kaplan dan Haenlein menciptakan skema klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial dalam artikel Horizons Bisnis mereka diterbitkan dalam 2010. Menurut Kaplan dan Haenlein ada enam jenis media sosia yaitu ; 1) Proyek Kolaborasi (*Collaborative Project*, 2) *Blog* dan *Mikroblog*, 3) Konten, 4) Situs

¹ Kaplan, Andreas M, Michael, Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media (Business Horizons, 2010), hal 56 - 58

Jejaring Sosial, 5) *Virtual Game Worlds*, dan 6) *Virtual Social World*.²

1) **Proyek Kolaborasi (*Collaborative Project*)**

Suatu media sosial yang dapat membuat konten dan dalam pembuatannya dapat diakses oleh banyak orang secara global. Ada dua sub kategori yang masuk ke dalam collaborative project dalam media sosial, yaitu :

i. Wiki

Wiki adalah situs yang memungkinkan penggunanya untuk menambahkan, menghapus dan mengubah konten berbasis teks.

ii. Aplikasi Bookmark Sosial

Aplikasi bookmark sosial, yang dimana memungkinkan adanya pengumpulan berbasis kelompok dan rating dari link internet atau konten seperti gambar, video, *e-book*, dan lain-lain.

2) **Blog dan Mikroblog (*Blogs and Microblogs*)**

Blog dan mikroblog merupakan aplikasi yang dapat membantu penggunanya untuk tetap posting mengenai pernyataan apapun sampai seseorang mengerti. Blog sendiri ialah sebuah website yang menyampaikan mengenai

² Kaplan, Ibid.,

penulis atau kelompok penulis baik itu sebuah opini, pengalaman, atau kegiatan sehari-hari.

3) Konten (*Content*)

Content communities atau konten masyarakat merupakan sebuah aplikasi yang bertujuan untuk saling berbagi dengan seseorang baik itu secara jarak jauh maupun dekat, berbagi seperti video, *e-book*, gambar, dan lain-lain.

4) Situs Jejaring Sosial (*Social Networking Site*)

Situs jejaring sosial merupakan situs yang dapat membantu seseorang untuk membuat sebuah profil dan kemudian dapat menghubungkan dengan pengguna lainnya. Situs jejaring sosial adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk terhubung menggunakan profil pribadi atau akun pribadinya.

5) Virtual Game Worlds

Dunia virtual, dimana mengreplikasikan lingkungan 3D, dimana user bisa muncul dalam bentuk avatar – avatar yang diinginkan serta berinteraksi dengan orang lain selayaknya di dunia nyata.

6) Virtual Social World

Virtual social worlds merupakan aplikasi yang mensimulasikan kehidupan nyata melalui internet. *Virtual*

social worlds adalah situs yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dalam *platform* tiga dimensi dengan menggunakan avatar yang mirip dengan kehidupan nyata.

Dengan demikian media sosial adalah sebuah wadah yang menghubungkan orang-orang yang terhubung dalam jaringan internet untuk saling berkomunikasi, mencari ilmu pengetahuan dan juga sebagai wadah mencari hiburan.

c. Dampak buruk media sosial

Media sosial tidak selamanya membawa dampak baik bagi penggunaannya, menurut artikel yang ditulis oleh Hena Febiria (2014) dampak buruk media sosial antara lain sebagai berikut:

- 1) Mengganggu kegiatan belajar remaja
- 2) Bahaya kejahatan
- 3) Bahaya penipuan
- 4) Tidak semua pengguna media sosial sopan
- 5) Mengganggu kehidupan dan komunikasi keluarga.³

Dampak negatif dari penggunaan media sosial tersebut sangat mudah terjadi dikalangan remaja, terganggunya kegiatan belajar remaja dikarenakan oleh turunnya motivasi belajar yang diakibatkan oleh remaja yang terlalu sering mengakses media sosial. Kemudian, dampak selanjutnya yang terlihat adalah

³ Hana Feberia, Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku di Kalangan Remaja, <http://mudazine.com/hanafeberia/pengaruh-media-sosial-terhadap-perilaku-di-kalangan-remaja/>, diakses 26Februari 2015, Jam 02.50 WIB.

terganggunya komunikasi antar anggota keluarga, dimana anak memiliki waktu bersama gadget mereka lebih banyak dibanding dengan keluarga mereka sendiri.

2. Hakikat Aktivitas

a. Pengertian Aktivitas

Menurut Anton M. Mulyono (2001 : 26), aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik merupakan suatu aktivitas. Sedangkan menurut Sriyono aktivitas adalah segala yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Pada umumnya remaja terutama yang masih duduk dibangku sekolah memiliki tugas dan tanggung jawab yaitu belajar dan aktivitas lainnya yang positif. Namun dengan adanya media sosial yang memiliki dampak buruk dapat merubah aktivitas yang seharusnya digunakan lebih bermanfaat kini dapat menjadikan aktivitas yang dimilikinya menjadi menurun kualitasnya.

3. Hakikat Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Sebelum membahas mengenai motivasi belajar, terlebih dahulu akan dijelaskan atau dipaparkan pandangan tentang arti dari belajar, setelah dipaparkan tentang definisi belajar, kemudian

dikaitkan dengan motivasi. Hintzman dalam bukunya *The Psychology Of Learning And Memory* berpendapat bahwa:

“Learning is a change in organism due to experience which can affect the organism’s behavior (belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme, manusia atau hewan, disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut).⁴

Menurut Walker (Yatim Riyanto, 2009) belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap.⁵ Sedangkan menurut Gagne, juga menyatakan bahwa belajar merupakan kecenderungan perubahan pada diri manusia yang dapat dipertahankan selama proses pertumbuhan.⁶

Dari pendapat para ahli yang sudah dijelaskan diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan atau aktivitas dari manusia yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan dalam diri manusia untuk memperoleh suatu kehidupan yang layak di masa depan.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari

⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2009), hal.65

⁵ Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal.5

⁶ Yatim Riyanto, *ibid.*,

praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi dengan tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.⁷

Mc Celland dalam Gibson, mengemukakan teori motivasi (berhubungan erat dengan konsep belajar). Ia berpendapat banyak kebutuhan yang diperoleh dari kebudayaan yaitu, kebutuhan prestasi (*need for achievement*), kebutuhan akan afiliasi (*need for affiliation*), dan kebutuhan akan kekuasaan (*need for power*).⁸

Motivasi menurut Mc Celland sangat berkaitan dengan aktivitas seseorang dalam kegiatan belajar. Jika seseorang termotivasi maka diharapkan motivasinya akan meningkat (naik), jika motivasi belajar menurun maka hasil belajar juga akan turun.

Menurut Mc.Donald: *motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*. Yang berarti motivasi adalah perubahan energi (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.⁹ Sedangkan menurut Syamsu motivasi berasal dari kata motif yang berarti keadaan dalam diri

⁷ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hal.23

⁸ Martinis Yatim, *Sertifikasi Keguruan di Indonesia*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2006), hal.177

⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004). Hal 158

seseorang yang mendorongnya untuk bertindak melakukan suatu kegiatan dalam rangka mencapai tujuan.¹⁰

Berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan, motivasi belajar merupakan suatu dorongan dari diri seseorang yang timbul oleh adanya rangsangan-rangsangan dari dalam maupun dari luar diri orang tersebut, baik dari lingkungan pendidikan yang ada disekolah maupun dari lingkungan yang berasal dari keluarga sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku atau aktivitas tertentu menjadi lebih baik dari keadaan sebelumnya.

b. Macam-Macam Motivasi Belajar

Motivasi terdiri dari dua macam, yaitu:

1) Motivasi Instrinsik

Menurut Sadirman, motivasi instrinsik adalah motif-motif yang aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.¹¹

¹⁰ U. Saefulah, *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2012). Hal 290

¹¹ Sadirma, A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), Hal 83

Sedangkan menurut Uno, motivasi intrinsik adalah motivasi yang tercangkup di dalam situasi belajar dan menemui kebutuhan dan tujuan-tujuan murid.¹²

Dalam motivasi intrinsik juga terdapat cirri-ciri yang saling berkaitan, hal ini yang mempengaruhi motivasi intrinsik, menurut sadiman yaitu :

- a) Tekun dalam menghadapi tugas
- b) Ulet dalam menghadapi kesulitan, tidak mudah putus asa dan tidak cepat puas dengan hasil yang diperolehnya
- c) Menunjukkan minat terhadap suatu tugas
- d) Dapat mempertahankan pendapatnya
- e) Lebih senang berkerja mandiri
- f) Tidak mudah melepaskan hal yang sudah diyakini
- g) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.¹³

Berdasarkan dari pembahasan diatas maka dapat disimpulkan motivasi intrinsik merupakan keinginan yang dimiliki oleh seseorang dalam dirinya tanpa dipengaruhi oleh faktor-faktor dari luar dirinya.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik ialah motivasi yang disebabkan oleh keinginan untuk menerima ganjaran menghindari hukuman,

¹² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001). Hal 162

¹³ Sadirma, A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), Hal 83

motivasi yang terbentuk oleh faktor-faktor eksternal berupa ganjaran atau hukuman.¹⁴

Martinis Yatim menjelaskan motivasi ekstrinsik merupakan kegiatan belajar yang tumbuh dari dorongan dan kebutuhan seseorang, tidak secara mutlak berhubungan dengan kegiatan belajarnya sendiri.¹⁵

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diambil kesimpulan, motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul akibat dorongan yang diberikan dari luar diri seseorang dalam hal belajar untuk dapat memperoleh prestasi yang ingin dicapai.

Motivasi ekstrinsik berkaitan dengan keluarga dan juga teman dilingkungannya, maka jika seorang remaja yang cenderung menghabiskan waktunya untuk gadgetnya maka sudah pasti motivasi ekstrinsik remaja tersebut sangat kurang. Sehingga remaja akan mengalami penurunan motivasi belajar yang akan berdampak pada penurunan hasil belajar pula.

c. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Dalam proses belajar, motivasi dapat tumbuh, hilang atau berubah dikarenakan faktor-faktor yang mempengaruhinya,

¹⁴ Hamzah, B. Uno, *Op.Cit*, hal 7

¹⁵ Martini Yatim, *Op.Cit*, hal 170

beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu sebagai berikut:

- 1) Cita-cita atau aspirasi, adalah target yang ingin dicapai.
- 2) Kemampuan belajar, taraf perkembangan berfikir siswa menjadi ukuran.
- 3) Kondisi siswa yang mempengaruhi motivasi belajar berhubungan dengan kondisi fisik dan kondisi psikologis.
- 4) Kondisi lingkungan adalah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.
- 5) Unsure-unsur dinamis dalam belajar adalah unsure-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar tidak stabil.
- 6) Upaya guru dalam membelajarkan siswa, guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi sampai dengan mengevaluasi hasil belajar siswa.¹⁶

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dalam menumbuhkan motivasi belajar, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar harus diperhatikan terutama pada lingkungan keluarga yang sebagian besar waktu yang dihabiskan oleh remaja ada di lingkungan keluarga dan temannya.

4. Hakikat Remaja

a. Pengertian Remaja

Istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin *adolescence* juga mempunyai arti kata yang luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Pandangan ini dikembangkan oleh Piaget yang mengatakan bahwa secara

¹⁶ U. Saefullah. *Op.Cit*, hal 292-293

psikologis masa remaja adalah usia saat anak tidak lagi merasa dibawah ingatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak.¹⁷

Konsep tentang remaja bukanlah berasal dari hukuman, melainkan berasal dari bidang ilmu-ilmu sosial lainnya seperti antropologi, sosial dan pendagogi. Di Indonesia konsep remaja tidak dikenal dalam sebagian undang-undang yang berlaku. Hukum di Indonesia hanya mengenal anak-anak dan dewasa, walaupun batasan yang diberikan untuk itu pun bermacam-macam.¹⁸

Fase remaja merupakan segmen perkembangan individu yang sangat penting, yang diawali dengan matangnya organ-organ fisik (seksual) sehingga mampu bereproduksi. Menurut konopka remaja ini meliputi (a) remaja awal: 12-16 tahun, (b) remaja madya: 17-18 tahun, dan (c) remaja akhir 19-22 tahun.¹⁹

WHO memberikan definisi tentang remaja yang lebih bersifat konseptual. Dalam definisi tersebut dikemukakan tiga kriteria yaitu biologi, sosial dan ekonomi sehingga secara lengkap

¹⁷ Muhammad Al-Mighwar, *Psikologi Remaja*, (Bandung: Pusaka Setia, 2006). Hal 56

¹⁸ Sarlito wirawan santoso, *Psikologi Remaja* (Jakarta: RT. Raja Grafindo Persada, 1997). Hal 4

¹⁹ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000), hal.184

definisi tersebut berbunyi sebagai berikut. Remaja adalah suatu masa di mana:

- 1) Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukan tanda-tanda seksual
- 2) Individu mengalami perkembangan psikologik dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.
- 3) Terjadinya peralihan dan ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relative lebih mandiri.²⁰

Maka remaja adalah masa dimana seseorang beralih dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Di masa ini seseorang mengalami perubahan baik secara fisik maupun psikologis. Remaja digolongkan menjadi tiga yaitu remaja awal berumur 12 – 16 tahun, remaja madya 17 – 18 tahun dan remaja akhir 19 – 22 tahun. Dalam identifikasi penulis memperhatikan bahwa remaja pada usia 12 – 16 tahun lebih rentan terkena dampak buruk media sosial.

b. Ciri-ciri Remaja

Seperti halnya dengan semua periode yang penting selama rentang kehidupan, maka remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang dapat membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya. Ciri-ciri tersebut yaitu:²¹

1. Masa remaja sebagai periode yang sangat penting

²⁰ Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikolohi Remaja* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), hal.9

²¹ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, edisi kelima (Jakarta: Erlangga, 1990). Hal. 207-209

Pada periode remaja, baik akibat langsung maupun akibat jangka panjang tetap penting. Ada periode yang penting karena akibat fisik dan ada lagi karena akibat psikologis, pada periode remaja keduanya sangat penting.

2. Masa remaja sebagai periode peralihan
Peralihan tidak berarti terputus dengan atau berubah dari apa yang telah terjadi sebelumnya, melainkan lebih-lebih sebuah peralihan dari satu tahap perkembangan ke tahap berikutnya.
3. Masa remaja sebagai periode perubahan
Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik.
4. Masa remaja sebagai usia bermasalah
Setiap periode mempunyai masalahnya sendiri –sendiri namun masalah remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan.
5. Masa remaja sebagai masa mencari identitas
Sepanjang usia geng pada akhir masa kanak-kanak, penyesuaian diri dengan standar kelompok adalah jauh lebih penting bagi anak yang lebih besar dari pada individualitas. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan. Anggapan stereotip budaya bahwa remaja adalah anak-anak cenderung merusak dan berperilaku merusak, menyebabkan orang dewasa yang harus membimbingnya dan mengawasi kehidupan remaja muda takut tanggung jawab dan bersikap simpatik terhadap perilaku remaja normal
6. Masa remaja sebagai masa yang tidak realities
Remaja cenderung memandang kehidupan melalui kaca mata berwarna merah jambu, ia melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang ia inginkan dan bukan sebagaimana adanya terlebih dalam hal cita-cita.
7. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa
Dengan semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa.

Sedangkan menurut Abdul Razak dan Wahdi Sayuti, masa remaja di tandai oleh ciri-ciri sebagai berikut:²²

- 1) Pertumbuhan fisik

²² Abdul Razak dan Sayuti, *Remaja dan Bahaya Narkoba*, (Jakarta:Prenada, 2006), hal 3

Pertumbuhan fisik yang terjadi pada remaja berkaitan dengan pertumbuhan dan kematangan seksual.

- 2) Perkembangan seksual
Seksual mengalami perkembangan yang kadang-kadang menimbulkan masalah dan menjadi penyebab timbulnya pacarah, perkelahian, tindakan seks bebas dan sebagainya
- 3) Cara berfikir kausalitas
Remaja juga sudah menunjukkan cara berfikir kausalitas, yaitu menyangkut hubungan sebab-akibat dan berpikir kritis
- 4) Emosi yang meluap-luap
Keadaan emosi remaja masih labil karena erat hubungannya dengan keadaan hormon
- 5) Bertindak menarik perhatian lingkungan
Manusia pada masa remaja mulai mencari perhatian dari lingkungan sosialnya baik orang tua, sekolah dan masyarakat
- 6) Terikat dengan kelompok
Masa remaja dalam kehidupan sosialnya lebih dengan kelompok manusia yang sebaya dengannya. Karena itu tidak heran bila orang tua dan guru sering dinomorduakan oleh remaja, sedangkan teman sebaya dinomor satukan.

Jika dilihat dari ciri-ciri remaja seperti yang dijelaskan sebelumnya, remaja adalah masa peralihan dari anak menuju dewasa jadi banyak perubahan yang terjadi pada dirinya hal tersebut dimaksud untuk mencari jati diri. Namun ciri-ciri tersebut tidak sepenuhnya benar saat ini. Remaja saat ini lebih cenderung bersifat tertutup atau menarik diri dari teman sebanganya dan juga keluarganya, ini disebabkan oleh kegemaran remaja dalam mengakses media sosial sehingga seolah-olah remaja memiliki dunianya sendiri. Hal ini mengakibatkan menurunnya segala aktivitas remaja yang berada di luar media sosial.

5. Ciri-ciri remaja yang kecanduan Media Sosial

Nurfajri (2012), *Internet Addiction* (kecanduan internet) adalah suatu gangguan psikofisiologis yang meliputi tolerance (penggunaan dalam jumlah yang sama akan menimbulkan respon minimal, jumlah harus ditambah agar dapat membangkitkan kesenangan dalam jumlah yang sama), *whithdrawal symptoms* (Khususnya menumbulkan tremor, kecemasan, dan perubahan mood), gangguan afeksi (depresi, sulit menyesuaikan diri), dan tergantungnya kehidupan sosial (menurun atau hilang sama sekali baik dari segi kualitas maupun kuantitas).

Kecanduan internet diartikan sebagai sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya saat *online*. Orang-orang yang menunjukkan sindrom ini akan merasa cemas depresi, atau hampa saat tidak *online* diinternet.

Kecanduan internet pertama kali ditemukan oleh seorang ahli jiwa bernama Ivan Goldberg. Jenis kecanduan internet ada tiga yaitu; bermain games yang berlebih-lebihan, kegemaran seksual dan e-mail/pesan teks. Sedangkan gejala-gejala kecanduan internet adalah sebagai berikut:

a. Sering lupa waktu

Mengabaikan hal-hal yang mendasar saat mengakses internet terlalu lama. Orang yang kecanduan internet bisa tidak makan atau minum, lupa waktu ibadah, belajar, sekolah atau bekerja.

b. Gejala menarik diri

Seperti merasa marah, tegang atau depresi ketika internet tidak bisa diakses. Mereka akan bête, kesal bahkan stress jika tidak bisa online karena berbagai alasan.

c. Munculnya sebuah kebutuhan konstan untuk meningkatkan waktu yang dihabiskan

Semakin lama jumlah waktu yang dibutuhkan untuk mengakses internet terus bertambah

d. Kebutuhan akan peralatan computer yang lebih baik dan aplikasi yang lebih banyak dimiliki.

Mereka akan mengganti computer atau gadget untuk mengakses internet dengan yang lebih baik dan aplikasi terbaru pasti akan terus diburu.

e. Sering berkomentar, berbohong, rendahnya prestasi, menutup diri secara sosial, dan kelelahan.

Ini merupakan dampak negatif dari penggunaan internet yang berkepanjangan. Gejala ini sama seperti gejala yang ada pada kecanduan narkoba.

6. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah sesuatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Kegiatan belajar dapat berlangsung di mana-mana, misalnya di lingkungan keluarga, di sekolah dan di masyarakat, baik disadari maupun tidak disadari, disengaja atau tidak disengaja. Menurut Gagne hasil belajar merupakan kemampuan internal (kapabilitas) yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan memungkinkan seseorang melakukan sesuatu.

Pendapat hampir sama dikemukakan oleh Jenkins dan Unwin yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah pernyataan yang menunjukkan tentang apa yang mungkin dikerjakan siswa sebagai hasil dari kegiatan belajarnya. Jadi hasil belajar merupakan pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam bentuk kemampuan-kemampuan tertentu. Senada dengan kedua teori di atas, Winkel menjelaskan definisi hasil belajar secara umum, bahwa hasil belajar merupakan salah satu bukti yang menunjukkan kemampuan atau keberhasilan

seseorang yang melakukan proses belajar sesuai dengan bobot atau nilai yang diperolehnya²³.

Pendapat lain tentang hasil belajar dikemukakan oleh Briggs (dalam Taruh, 2003: 17) yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar. Hal ini senada dengan Rasyid (2008: 9) yang berpendapat bahwa jika di tinjau dari segi proses pengukurannya, kemampuan seseorang dapat dinyatakan dengan angka. Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat diperoleh guru dengan terlebih dahulu memberikan seperangkat tes kepada siswa untuk menjawabnya. Hasil tes belajar siswa tersebut akan memberikan gambaran informasi tentang kemampuan dan penguasaan kompetensi siswa pada suatu materi pelajaran yang kemudian dikonversi dalam bentuk angka-angka.

Dick dan Reiser mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran, yang terdiri atas empat jenis, yaitu: (1) pengetahuan, (2) keterampilan intelektual, (3) keterampilan motor, dan (4) sikap.

²³ Hamzah B Uno, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara 2009). Hal.7

Jadi hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan hasil yang didapatkan dalam sebuah proses belajar, berupa angka-angka yang dapat melalui tes. Dampak buruk media sosial membuat seorang remaja yang bersekolah mengesampingkan tugas utamanya yaitu belajar, maka akibat yang ditimbulkan adalah menurunnya nilai-nilai yang didapatkan didalam sebuah raport pada akhir periode pembelajaran.

B. Kerangka Berfikir

Dalam penelitian ini penulis ingin membuktikan bahwa ada pengaruh dari dampak buruk media sosial terhadap motivasi belajar remaja. Penelitian ini berdasarkan kerangka berfikir sebagai berikut:

Pada hakikatnya seorang remaja, terutama yang bersekolah mempunyai tugas utama yaitu belajar. Namun dengan adanya teknologi yang semakin canggih membuat remaja masa ini begitu identik dengan smartphone yang hampir ditangan selama 24 jam. Hasil riset yang dilakukan Sekolah Tinggi Sandi Negara (STSN) Indonesia bersama Yahoo menunjukkan, kalangan remaja usia 15-19 tahun mendominasi pengguna internet di Indonesia (64%).

Motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal dari dalam diri yang meliputi faktor fisiologis dan psikologis, tetapi juga motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal antara lain adalah

faktor lingkungan. Disediakkannya fasilitas gadget dan akses internet dirumah oleh para orang tua, pada umumnya adalah untuk membantu kegiatan belajar anak-anak mereka. Namun, sepertinya telah terjadi perubahan fungsi menjadi sarana untuk mencari kesenangan atau hiburan. Para remaja bisa mendapatkan hiburan tersebut hanya dengan mengakses berbagai jenis media sosial yang ada seperti, *microblog*, jejaring sosial hingga game online.

Kegemaran remaja untuk mengakses media sosial mengakibatkan remaja menjadi lebih sering mengakses media sosial dibanding belajar. Hal inilah yang mengakibatkan motivasi belajar pada remaja menjadi turun.

Akibat dari dampak buruk gadget itu sendiripun disadari tidak hanya mengakibatkan seorang remaja mengalami penurunan dalam berprestasi namun memungkinkan ada hal lain yang terganggu seperti kurangnya komunikasi antar anggota keluarga dan juga pergaulan antar teman sebaya. Ciri-ciri seorang remaja salah satunya menurut Elizabeth B. Hurlock adalah masa dimana seorang anak menacari jati diri. Seorang remaja yang kecanduan dalam mengakses media sosial menggunakan hampir seluruh waktu yang ia miliki untuk mengakses internet. Mereka akan menarik diri dari interaksi sosial yang ada untuk lebih bebas mengakses internet. Jika mereka selalu menghindari interaksi sosial yang

terjadi dengan keluarga ataupun teman sebayanya dikhawatirkan seorang anak akan menjadi sosok yang penyendiri.

Hal lainnya yang dikhawatirkan akibat mengakses media sosial adalah seorang remaja lupa akan lupa waktu. Seorang remaja yang mengalami kecanduan internet bisa saja lupa untuk makan dan juga mandi. Ini dapat mengganggu kesehatan remaja tersebut.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penulisan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak buruk media sosial terhadap aktivitas keseharian remaja di Rw 09 Pekayon – Pasar Rebo.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Rw 09 Pekayon Pasar Rebo. Waktu penelitian dilaksanakan sejak februari 2015 sampai bulan Mei 2015.

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis dengan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang kemudian diolah dan dianalisis untuk diambil kesimpulan. Pengertian dari metode deskriptif menurut Sugiyono (2005:21), adalah:

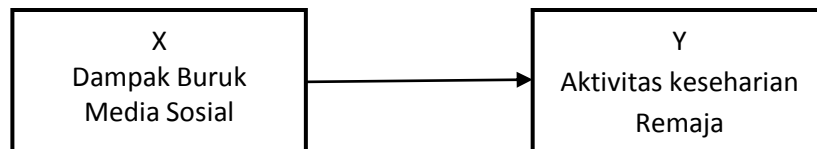
“Metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas.”

1. Desain Penelitian

Desain penelitian dalam penulisan ini dimaksudkan untuk membuktikan bahwa dampak buruk media sosial memiliki hubungan terhadap aktivitas keseharian remaja.

Melihat ada atau tidaknya hubungan antara dampak buruk media sosial (x) terhadap aktivitas keseharian remaja (y) di lingkungan Rw 09 Kelurahan Pekayon Pasar Rebo adalah sebagai berikut:

Gambar hubungan antara kedua variabel tersebut adalah sebagai berikut:



Keterangan :

X : Variabel Bebas

Y : Variabel Terikat

→ : Arah Hubungan

2. Konsep dan pengukuran Variabel

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik penelitian suatu penelitian.²⁴ Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua variabel, yaitu dampak buruk media sosial disebut variabel bebas (selanjutnya dilambangkan X) dan Aktivitas keseharian remaja disebut variabel terikat (dilambangkan Y).

²⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal 161

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi menempati wilayah tertentu dan populasi yang benar nyata bukan suatu yang dalam angan-angan peneliti saja.²⁵ Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah remaja Rw 09 Kelurahan Pekayon Pasar Rebo yang berusia 13-18 tahun sebanyak 128 orang remaja.

2. Sampel

Sampel secara sederhana dapat diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data sebenarnya dalam suatu penelitian, artinya sebagian dari populasi mewakili seluruh populasi.²⁶ Jika jumlah subjeknya lebih dari 100 atau jumlahnya besar dapat diambil 10-15% atau 20-15% atau lebih. Peneliti mempergunakan 20% dari jumlah populasi yang ada yaitu $23\% \times 128 = 29,44$ atau peneliti membulatkan menjadi 30, sehingga penelitian ini menggunakan 30 orang remaja untuk dijadikan sampel pada penelitian ini. Tidak semua subjek dalam tepat dan waktu penelitian diteliti, tetapi sebagian subjek yang mempunyai karakteristik tertentu yang sama.

²⁵ Arikunti, *Ibid*, hal. 173

²⁶ Arikunto, *Ibid*, hal.174

Teknik pengambilan sampel yang digunakan ialah teknik purposive sampel. Sampel bertujuan dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan adanya tujuan.²⁷ Teknik ini biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel dalam jumlah besar dan jauh. Peneliti tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh karena keterbatasan waktu, dana dan tenaga yang dimiliki.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi adalah salah satu cara pengumpulan data, dimana peneliti mengamati dan mencatat secara sistematis fenomena sosial maupun gejala psikis dari subjek penelitian, yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti.²⁸ Adapun dari observasi penelitian ini adalah, peneliti ingin melihat keadaan lingkungan di Rw 09 Kelurahan Pekayon Pasar rebo.

²⁷ Arikunto, *Ibid*, hal.183

²⁸ Myrnawati, *Metodologi Penelitian Untuk Pemula*, (Jakarta: FIP Press, 2012), hal.59

Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dan responden dalam arti laporan tentang pribadi dirinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Angket dalam penelitian ini dijadikan sebagai sumber pertama yang menyaring informasi yang diajukan responden yaitu remaja. Angket ini berikan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat dapat memberikan gambaran nyata serta pendapat dari beberapa narasumber yang ada di lingkungan Angket juga sebagai bentuk penguat data dari hasil penelitian dan observasi penelitian. Instrument yang digunakan adalah angket untuk mengumpulkan data tentang dampak buruk media sosial maupun untuk mengetahui aktivitas keseharian remaja. Setiap jawaban diberikan ketentuan skor dengan menggunakan skala Likert yaitu Sangat Setuju Sekali (SSS), Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (TS), Tidak Setuju (TS). Pemberian bobot berdasarkan skala Likert dengan rentang nilai 1 sampai 5, dan juga point dengan option jawaban Sering Sekali (SS), Sering (S), Ragu (R). Kadang-kadang (KK) dan Tidak Pernah (S) (Lihat table III.1)

Tabel 3.1
Kriteria Penilaian Angket

Option		Skor
Sangat Setuju Sekali (SSS)	Sering Sekali (SS)	5
Sangat Setuju (SS)	Sering (S)	4
Setuju (S)	Ragu (R)	3
Kurang Setuju (KS)	Kadang-kadang (KK)	2
Tidak Setuju (TS)	Tidak Pernah (TP)	1

1. Definisi Konseptual

Penelitian ini difokuskan dua variabel yang menjadi perhatian utama. Variabel bebas (variabel X) adalah dampak buruk media sosial, sedangkan variabel terikat (variabel Y) adalah motivasi belajar remaja. Untuk memperjelas variabel penelitian maka perlu diberikan definisi konseptual variabel, yaitu:

- 1) Dampak buruk media sosial adalah hal yang diberikan oleh media sosial kepada remaja yang bersifat negatif. Salah satu dampak buruknya yang sangat melekat dari diri remaja adalah, ketergantungan remaja mengakses media sosial.
- 2) Aktivitas keseharian remaja seperti yang diketahui seorang remaja memiliki waktu luang yang lebih banyak dibanding orang dewasa. Di zaman yang sudah berkembang seperti sekarang remaja cenderung menggunakan waktunya untuk

menghibur diri menggunakan gadget dan mengakses beberapa klasifikasi media sosial, mulai dari jejaring sosial, game online dan lain-lain. Ketergantungan remaja mengakses media sosial membuat mereka lupa kewajiban mereka sebagai pelajar yaitu belajar dan juga mereka lebih banyak menggunakan waktunya untuk mengakses media sosial dibanding berinteraksi dengan keluarga dan teman sebayanya.

2. Definisi Operasional

1). Dampak Buruk Media Sosial

Dampak buruk media sosial diukur menggunakan angket berisi 20 butir pertanyaan. Berdasarkan definisi konseptual terdapat dimensi mengenai dampak buruk media sosial diantaranya, aturan, fasilitas yang disediakan, pengetahuan tentang media sosial dan intensitas penggunaan media sosial tersebut.

Tabel 3.2

Kisi-kisi Instrumen Dampak Buruk Media Sosial

Variabel	Aspek	Indikator	No. Item
Dampak Buruk Media Sosial (Variabel X)	Pengertian Media Sosial	Memaparkan pernyataan pengetahuan seputar medsos	1, 2, 3, 24
	Klasifikasi Medsos	Mengetahui jenis media sosial apa saja yang remaja gunakan	4, 5, 25
	Dampak Buruk Medsos	Mengetahui apakah remaja mengetahui dampak buruk dari media sosial. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengganggu kegiatan belajar ➤ Bahaya Kejahatan ➤ Bahaya penipuan ➤ Tidak semua pengguna media sosial sopan ➤ Mengganggu kehidupan dan komunikasi keluarga 	6, 7, 8, 9, 10, 11, 26, 27, 28
	Intensitas	Waktu penggunaan medsos setiap harinya	12, 29, 30, 31

2). Aktivitas Keseharian Remaja

Tabel 3.3

Kisi-kisi Instrumen Aktivitas Keseharian Remaja

Variabel	Aspek	Indikator	No. Item
Aktivitas Keseharian Remaja (y)	Motivasi	Kesadaran untuk belajar	32, 33
	Instrinsik	Keinginan untuk mengatur waktu	13, 34
		Keinginan untuk memperoleh prestasi	14, 35
	Motivasi Ekstrinsik	Adanya lingkungan belajar yang nyaman	36, 37
		Dorongan belajar dari orang lain	15, 38, 39
	Ciri remaja yang kecanduan Media Soaial	Adanya penggunaan waktu yang banyak untuk mengakses gadget	16
		Adanya gejala menarik diri dari masyarakat, teman sebaya dan keluarga.	17, 18,
		Selalu ingin menggunakan gadjed yang terbaru.	19
		Menurunnya kesehatan	20, 21,40
	Hasil Belajar	Menurunnya hasil belajar	22, 23

3. Validitas dan Reabilitas

Instrumen yang telah peneliti susun terlebih dahulu akan diuji cobakan untuk mengetahui tingkat validitas dan reabilitasnya kepada 10 orang respondens sehingga memenuhi syarat untuk digunakan sebagai instrument.

a. Pengujian Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Kuesioner dikatakan valid bila mempunyai validitas tinggi, sebaiknya instrumen kurang berarti memiliki validitas rendah.²⁹ Sedangkan untuk mengetahui jumlah butir pernyataan yang dapat dikatakan valid dapat diketahui dengan menggunakan rumus korelasi "Person Product Moment" sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{(N\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2)(N\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

Σxy = Jumlah perkalian antara variabel x dan Y

²⁹ Arikunto, Opcit, hal 211

$\sum x^2 =$ Jumlah kuadrat dari nilai X

$\sum y^2 =$ Jumlah kuadrat dari nilai Y

$(\sum x)^2 =$ Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2 =$ Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data terlebih dahulu diujicobakan kepada 10 orang responden guna mengetahui tingkat validitasnya. Instrumen yang diujicobakan meliputi instrument untuk variabel Y dan istrumen variabel X yang berupa kuesioner. Pengujian menggunakan Microsoft Excel.

Tabel berikut adalah Ringkasan Hasil Uji Validitas Intrumen variabel X dan Y

Tabel 3.4

**Tabel Ringkasan Hasil Uji Validitas Dampak Buruk Media
Sosial**

No. Butir Soal	Nilai r Hitung	Nilai r tabel	Keterangan
1	0.77	0.63	Valid
2	0.84	0.63	Valid
3	0.78	0.63	Valid
4	0.40	0.63	Drop
5	0.77	0.63	Valid
6	- 0.4	0.63	Drop
7	0.86	0.63	Valid
8	0.86	0.63	Valid
9	0.86	0.63	Valid
10	0.71	0.63	Valid
11	0.72	0.63	Valid
12	0.82	0.63	Valid
24	0.72	0.63	Valid
25	0.12	0.63	Drop
26	0.86	0.63	Valid
27	0.80	0.63	Valid
28	0.70	0.63	Valid
29	0.14	0.63	Drop
30	0.81	0.63	Valid
31	0.50	0.63	Drop

Dalam uji validitas tersebut dinyatakan 5 butir soal tidak lolos uji validitas.

Tabel 3.5

**Tabel Ringkasan Hasil Uji Validitas Aktivitas Keseharian
Remaja**

No. Butir Soal	Nilai r Hitung	Nilai r tabel	Keterangan
13	0.76	0.63	Valid
14	0.78	0.63	Valid
15	0.73	0.63	Valid
16	0.88	0.63	Valid
17	0.87	0.63	Valid
18	0.76	0.63	Valid
19	0.84	0.63	Valid
20	0.82	0.63	Valid
21	0.27	0.63	Drop
22	0.73	0.63	Valid
23	0.39	0.63	Drop
32	0.77	0.63	Valid
33	0.78	0.63	Valid
34	0.85	0.63	Valid
35	0.79	0.63	Valid
36	0.74	0.63	Valid
37	0.83	0.63	Valid
38	0.81	0.63	Valid
39	0.32	0.63	Drop
40	0.69	0.63	Valid

Dalam uji validitas tersebut dinyatakan 3 butir soal tidak lolos uji validitas.

b. Pengujian Reliabilitas

Setelah di uji validitas item, maka dilanjutkan dengan uji realibilitas instrument. Uji reabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument

tersebut sudah baik.³⁰ Uji realibilitas penelitian ini dengan menggunakan rumus-rumus Alpha Cron Bach, yaitu sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_i^2} \right]$$

Keterangan

r_{11} = Realibilitas instrument

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_i^2 = Varians total

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data perlu diketahui reliabilitasnya guna mengetahui apakah instrument tersebut cukup dapat dipercaya atau tidak sebagai alat yang digunakan adalah rumus Alpha Cronbach, dan diperhitungkannya dengan menggunakan software SPSS.

Tabel 3.6

Uji Reliabilitas Dampak Buruk Media Sosial

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Item
.929	20

Diketahui nilai Alpha sebesar 0.929 kemudian bandingkan dengan nilai rtabel N = 30 dengan signifikansi 5% diperoleh 0.361. Kesimpulannya Alpha 0.929 > rtabel 0.361 artinya item-

³⁰ Arikunto, ibid, hal.221

item angket dampak buruk media sosial dapat dikatakan reliabel atau terpercaya.

Tabel 3.7
Uji Reliabilitas Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Item
.956	20

Berdasarkan tabel diatas Alpha 0.959 > rtabel 0.361 artinya item-item angket aktivitas keseharian remaja dapat dikatakan reliabel atau terpercaya.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis ini hanya berupa akumulasi data dasar dalam bentuk deskripsi semata dalam arti tidak mencari atau menerangkan saling hubungan atau menguji hipotesis.

Teknik analisis statistik deskriptif yang digunakan antara lain: Pertama, penyajian data dalam bentuk tabel atau distribusi frekuensi.

Dengan analisis ini akan diketahui kecenderungan hasil temuan penelitian, apakah masuk dalam kategori rendah, sedang atau tinggi. Kedua, penyajian data dalam bentuk visual seperti histogram, diagram dan diagram lingkaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Data Responden

Data yang diambil dalam penelitian ini yaitu dengan memberikan angket atau kuesioner kepada remaja di wilayah Rw 09 kelurahan Pekayon. Pasar Rebo.

Dari hasil penelitian ini diperoleh dari 30 responden yang merupakan sampel dari populasi yang ada. Berikut ini data responden dalam bentuk tabel dan grafik serta pembahasan dari pengumpulan hasil angket dilapangan.

a. Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin

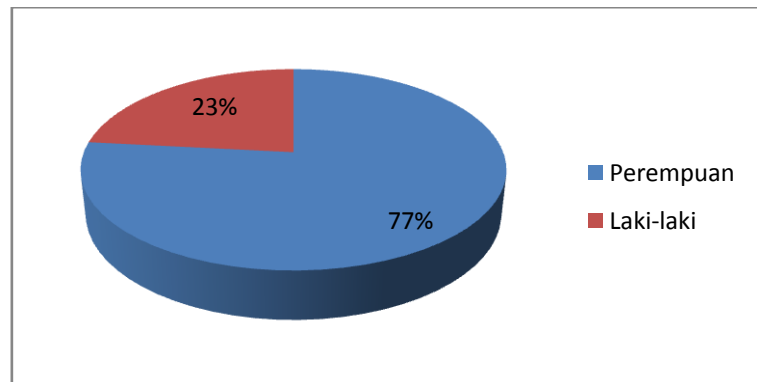
Data mengenai jenis kelamin remaja yang menjadi responden dapat dilihat tabel berikut

Tabel 4.1

Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Prosentase%
Laki-laki	7	23%
Perempuan	23	77%
Jumlah	30	100%

Berdasarkan tabel diatas tentang jenis kelamin responden yaitu remaja laki-laki 7 orang atau sebesar 23% dan 23 remaja perempuan atau sebesar 77%.



Gambar 4.1 : Grafik Jenis Kelamin Responden

b. Karakteristik Berdasarkan Usia

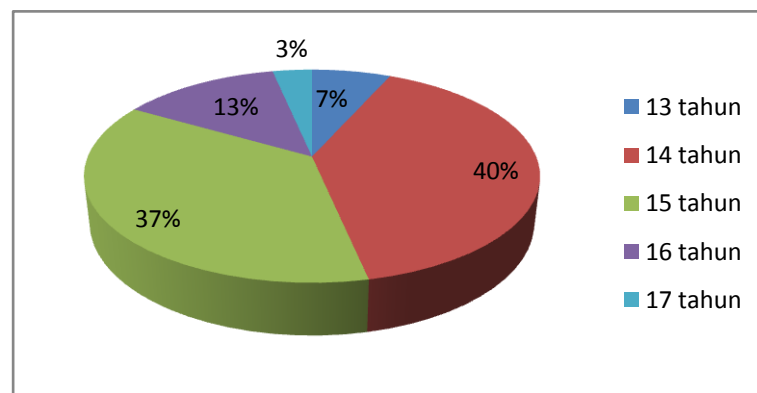
Data mengenai usia remaja yang menjadi responden dalam penelitian dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.2

Usia Responden

Usia	Frekuensi	Prosentase%
13 tahun	2	7%
14 tahun	12	40%
15 tahun	11	37%
16 tahun	4	13%
17 tahun	1	3%
Jumlah	30	100%

Berdasarkan tabel diatas tentang usia remaja yang menjadi responden yaitu usia 13 tahun sebanyak 2 oang atau 3%, usia 14 tahun sebanyak 12 orang atau 40%, usia 15 tahun sebanyak 11 orang atau 37%, usia 16 tahun sebanyak 4 orang atau 13% dan usia 17 tahun sebanyak satu orang atau 3%.



Gambar 4.2 : Grafik Usia Responden

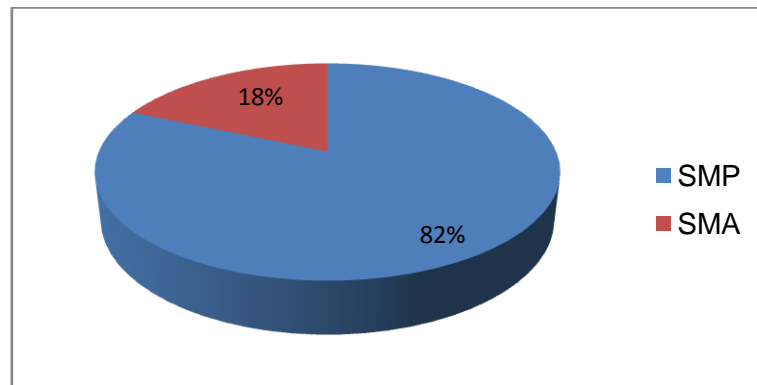
c. Karakteristik Berdasarkan Pendidikan Responden

Dalam penelitian ini remaja yang dijadikan sebagai responden berumur 13 – 17 tahun dimana responden jika dilihat pada umumnya berada di bangku SMP dan juga SMA. Data mengenai pendidikan remaja yang menjadi responden dalam penelitian dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.3
Pendidikan Responden

Pendidikan	Frekuensi	Prosentase%
SMP	28	93%
SMA	2	7%
Jumlah	30	100%

Berdasarkan tabel diatas tentang pendidikan responden yaitu 31 remaja atau 82% berada dibangku Sekolah Menengah Pertama dan 7 remaja atau 18% berada dibangku Sekolah Menegah Atas atau SMA.



Gambar 4.3 : Grafik Pendidikan Responden

B. Hasil Analisis Data

1. Pemahaman Media Sosial

Pada angket yang disebar kepada 30 orang responden, terdapat empat butir pernyataan (butir nomor 1, 2, 3 dan 24) tentang

pemahaman media sosial. Aspek ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah remaja mengetahui kegunaan media sosial yang sebenarnya bagi kehidupan. Rekapitulasi rata-rata pada pemahaman media sosial pada tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 4.4

Pemahaman Media Sosial

Rata-Rata	Interpretasi	Frek. Absolut	Frek. Relatif
1,0-2,0	Kurang	2	6.67%
2,1-3,0	Cukup	13	43.33%
3,1-4,0	Baik	14	46.67%
4,1-5,0	Sangat Baik	1	3.33%
Jumlah		30	100%

Dari tabel 4.7 dapat dilihat bahwa pemahaman responden tentang media sosial yang termaksud kategori kurang 2 orang (6.6%), cukup 13 orang (43.33%), baik 14 orang (46.67%) dan sangat baik 1 orang (3.33%).

Pemahaman responden sangat baik artinya responden memiliki pengetahuan yang baik tentang media sosial, fungsi, jenis dan juga penggunaannya. Di kategori baik artinya responden mengetahui jenis media sosial serta mengikuti perkembangannya. Kategori cukup, responden hanya sekedar mengenal media sosial

yang digunakannya saja. Sedangkan kurang artinya responden tidak mengikuti perkembangan media sosial yang ada.

2. Identifikasi jenis media sosial yang digunakan

Pada angket terdapat lima butir pernyataan (4, 5, 25, 26, 27). Identifikasi media sosial ini dimaksudkan guna mengetahui jenis-jenis media sosial yang sering di akses. Diklasifikasikan menjadi 4 kategori yaitu, jejaring sosial seperti, *facebook*, *twitter*, *path*. Selain itu adalah game online, blog atau *news online*, dan situs pencari video seperti *Youtube*. Banyak responden yang aktif pada lebih dari satu jenis media sosial, misalnya responden selain memiliki akun jejaring sosial responden juga sering bermain game online. Oleh sebab itu identifikasi ini didasarkan pada jumlah media sosial yang sering di akses oleh responden.

Tabel 4.5

Identifikasi Media Sosial yang Digunakan

Jumlah media sosial yang sering di akses*	Frek. Absolut	Frek. Relatif
1 jenis	0	0.00
2 jenis	13	43.33
3 jenis	14	46.67
4 jenis	3	10.00
Jumlah	30	100%

*berdasarkan jenis media sosial yang sering di akses pada

umumnya yaitu (jejaring sosial, game online, blog dan situs pencari video)

Pada tabel 4.5 dapat diketahui bahwa responden yang hanya mengakses 1 jenis media sosial tidak ada, 13 orang (43.33%) mengakses dua jenis media sosial, 14 orang (46.67%) mengakses tiga jenis media sosial dan 3 orang (10%) mengakses 4 jenis media sosial.

3. Intensitas Penggunaan Media Sosial

Pada angket terdapat empat pernyataan tentang intensitas penggunaan media sosial. Pernyataan lebih mengacu pada apakah responden menggunakan gadget yang dimilikinya lebih dari 10 jam dan digunakan dimanapun untuk mengakses media sosial. Semakin banyak waktu yang digunakan responden setiap harinya untuk mengakses media sosial adalah salah satu ciri seorang remaja yang kecanduan media sosial hal ini berdampak pada berkurangnya waktu yang dimiliki responden untuk belajar, dan besar kemungkinan ada responden yang tidak memiliki waktu untuk belajar.

Tabel 4.6

Aspek Intensitas Penggunaan Media Sosial

Rata-Rata	Interpretasi	Keterangan	Frek. Absolut	Frek. Relatif
1,0-2,0	Tidak Pernah	Tidak pernah	2	6.67%
2,1-3,0	Kadang-kadang	Kurang dari 10 jam & tidak setiap hari	7	23.33%
3,1-4,0	Sering	Kurang dari 10 jam & setiap hari	17	56.67%
4,1-5,0	Sering Sekali	Lebih dari 10 jam & setiap hari	4	13.33%
Jumlah			30	100%

Pada tabel 4.6 diketahui bahwa dari 4 interpretasi yang ada dapat dijelaskan, untuk kategori tidak pernah, terdapat 2 orang responden (6.67%) dengan keterangan responden tidak pernah mengakses media sosial. Untuk kategori kadang-kadang terdapat 7 responden (23.33%) dengan keterangan responden mengakses media sosial kurang dari 10 jam dan tidak setiap hari. Untuk kategori sering sebanyak 17 orang (56,67%) yang artinya mereka mengakses media sosial kurang dari 10 jam namun

mengaksesnya setiap hari. Pada kategori sering sekali terdapat 4 orang (13.33%) dengan menggunakan waktu untuk mengakses media sosial lebih dari 10 jam dan setiap hari.

4. Dampak Buruk Media Sosial

Pada angket terdapat tujuh butir pernyataan mengenai dampak buruk media sosial, aspek ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah remaja secara sadar atau tidak sudah terkena dampak buruk media sosial. Ada empat dampak buruk media sosial yaitu mengganggu kegiatan belajar, bahaya Kejahatan, penggunaan media sosial yang tidak beretika dan mengganggu kehidupan dan komunikasi keluarga. Berikut adalah prosentase dampak buruk media sosial yang sering terjadi pada responden dimulai dari yang sering terjadi.

Tabel 4.7

Peringkat Dampak Buruk Media Sosial

No	Dampak Buruk	Persentase
1	Mengganggu Kegiatan Belajar	31%
2	Mengganggu kehidupan dan komunikasi keluarga	28%
3	Penggunaan bahasa yang kurang sopan	28%
4	Bahaya Kejahatan	13%
Jumlah		100%

Dari tabel 4.7 dapat dilihat bahwa dampak buruk yang sering terjadi pada responden sebesar 31% adalah terganggunya kegiatan belajar. Responden yang sebagaimana diketahui adalah remaja yang masih menduduki bangku sekolah seharusnya memiliki kegiatan atau tugas utama yaitu belajar. Jika media sosial berdampak buruk pada kegiatan belajar maka dapat dipastikan dampak buruk media sosial tersebut mempengaruhi aktivitas belajar dari responden.

5. Motivasi Instrinsik

Pada angket terdapat enam pernyataan tentang motivasi instrinsik. Pernyataan-pernyataan tersebut berhubungan dengan kesadaran responden untuk belajar, bagaimana responden mengatur waktunya untuk belajar dan seperti apa keinginan responden untuk meraih prestasi. Motivasi instrinsik berarti segala dorongan yang berasal dari dalam diri.

Tabel 4.8**Motivasi Instrinsik**

Rata-rata	Interpretasi	Frek Absolut	Frek. Relatif
1,0-2,0	Rendah	1	3%
2,1-3,0	Sedang	11	37%
3,1-4,0	Tinggi	13	43%
4,1-5,0	Sangat Tinggi	5	17%
Jumlah		30	100%

Pada tabel 4.8 diketahui responden sebanyak 1 orang (3%) memiliki motivasi belajar yang rendah hal ini berarti kesadaran yang timbul dari dalam diri untuk belajar, mengatur waktu dan juga meraih prestasi pada responden ini sangat kurang. Sebanyak 11 orang responden (37%) memiliki motivasi belajar yang sedang, kesadaran untuk belajar pada responden ada namun keinginan untuk mengatur dan juga memperoleh prestasi masih kurang. 13 orang responden (43%) memiliki motivasi yang tinggi dan 5 orang (17%) responden memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi yang tinggi berarti responden memiliki kesadaran serta keinginan yang kuat untuk berprestasi

6. Motivasi belajar Ekstrinsik

Motivasi Ekstrinsik adalah motivasi yang mendorong seseorang untuk belajar namun berasal dari luar dirinya. Seperti

lingkungan jika lingkungan belajar yang berada disekitar bersih, tidak terlalu ramai, dan aman, hal-hal tersebut membuat seseorang akan merasakan kenyamanan pada lingkungannya sehingga ia pun akan lebih bersemangat dalam belajar. Begitu juga dengan dorongan belajar yang diberikan oleh orang lain, misalnya dorongan motivasi seorang anak dari orang tuanya, atau dorongan motivasi belajar dengan teman sebaya. Dorongan-dorongan tersebut dapat membuat seseorang menjadi lebih termotivasi dalam belajar.

Pada angket terdapat 5 butir pernyataan yang menyatakan tentang motivasi ekstrinsik yang didapat responden. Pernyataan berhubungan tentang lingkungan nyaman dan juga dorongan belajar dari orang lain. Maka jika di interpretasikan seperti pada tabel 4.9.

Tabel 4.9

Motivasi Belajar Ekstrinsik

Rata-rata	Interpretasi	Frek. Absolut	Frek. Relatif
1,0-2,0	rendah	1	3%
2,1-3,0	sedang	13	43%
3,1-4,0	tinggi	14	47%
4,1-5,0	sangat tinggi	2	7%
Jumlah		30	100%

Responden yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik rendah sebanyak 1 orang (3%) motivasi ekstrinsik yang rendah menandakan responden tidak memiliki lingkungan yang nyaman dan juga tidak adanya dorongan dari orang lain yang mengakibatkan motivasi ekstrinsik itu sangat rendah. 13 orang (43%) responden motivasi yang didapat tidak terlalu banyak dan juga tidak sedikit keadaan bisa berubah-ubah lingkungan bisa nyaman dan tidak serta dorongan belajar dari orang lain tidak setiap saat ada. Lalu pada kategori tinggi terdapat 14 orang (47%) responden dengan motivasi ekstrinsik yang tinggi dan 2 orang (7%) sangat tinggi, hal tersebut menandakan bahwa lingkungan belajarnya sangat mendukung dan juga dorongan belajar dari orang lain sangat banyak.

7. Ciri-ciri responden kecanduan media sosial

Dalam angket terdapat 7 pernyataan tentang ciri-ciri remaja yang kecanduan media sosial. Ciri-ciri responden yang kecanduan media sosial ini dapat diinterpretasikan dalam 4 kategori yaitu, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi seperti pada tabel 4.14. Tingkat kecanduan dapat dikatakan tinggi apa bila responden memiliki ciri-ciri seperti mengakses media sosial dengan jumlah yang banyak (lebih dari 10 jam), adanya gejala menarik diri dari masyarakat, selalu ada hasrat untuk mengganti gadget yang

dimilikinya jika ada produk terbaru, dan adanya penurunan pada kesehatannya.

Tabel 4.10

Interpretasi Tingkat Kecanduan Media Sosial

Rata-rata	Interpretasi	Frek. Absolut	Frek. Relatif
1,0-2,0	Rendah	0	0%
2,1-3,0	Sedang	6	20%
3,1-4,0	Tinggi	23	77%
4,1-5,0	Sangat tinggi	1	3%
Jumlah		30	100%

Berdasarkan tabel 4.10 dikatakan jumlah responden yang masuk dalam kategori kecanduan tingkat rendah 0 artinya tidak ada satu respondenpun yang tingkat kecanduannya rendah. Kemudian pada tingkat yang sedang terdapat 6 orang (20%). 23 orang (77%) responden berada di tingkat kecanduan yang tinggi artinya hampir seluruh ciri-ciri remaja yang kecanduan media sosial dimiliki oleh responden, dan 1 orang (3%) responden berada ditingkat kecanduan yang sangat tinggi yang artinya responden tersebut memiliki seluruh ciri-ciri remaja yang kecanduan media sosial.

8. Hasil belajar

Dalam angket terdapat 2 pernyataan yang menyatakan tentang hasil belajar. Pernyataan-pernyataan tersebut mengacu

pada apakah jika terus mengakses media sosial berdampak pada nilai atau prestasi belajar di sekolah. Untuk memperkuat dilakukan juga wawancara dengan orang tua murid guna memperjelas hasil yang didapat.

Tabel 4.11

Tabel Hasil Belajar

Rata-rata	Interpretasi	Frek. Absolut	Frek. Relatif
1,0 - 2,3	Meningkat	1	4%
2,4 - 3,7	Stabil	11	41%
3,8 - 5,0	Menurun	15	55%
Jumlah		30	100%

Dalam tabel 4.11 diketahui bahwa jumlah responden yang hasil belajar meningkat sebanyak 1 orang (4%) artinya media sosial membuat hasil belajar responden tersebut meningkat. 11 orang (41%) hasil belajarnya stabil tidak berdampak pada hasil belajar responden tersebut atau responden dapat mengendalikan penggunaan media sosial sehingga hasil belajar tidak berpengaruh. 15 orang (55%) hasil belajarnya menurun. Hasil belajar yang menurun disebabkan oleh kurangnya aktifitas belajar sehingga responden tidak memiliki waktu untuk belajar.

C. Pembahasan Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa pemahaman responden pada kategori baik sebesar 46.67% kategori ini mengindikasikan bahwa responden memiliki pemahaman seputar media sosial berkaitan dengan arti media sosial dan fungsi dari media sosial dan bagaimana penggunaan media sosial itu sendiri. Pada indentifikasi penggunaan jenis terdapat empat jenis media sosial yang sering digunakan remaja pada umumnya yaitu jejaring sosial berupa *facebook*, *twitter*, *path*, dll, selanjutnya game online, blog dan situs pencari video seperti *Youtube*. dari jenis media sosial tersebut diketahui bahwa 46.67% responden menggunakan 3 jenis media sosial, diantara keempat jenis media sosial tersebut.

Lalu intensitas penggunaan media sosial dapat dikategorikan dalam kategori "sering" dimana 56.67% responden setiap hari mengakses media sosial namun tidak lebih dari 10 jam perharinya.

Adapun dampak buruk tertinggi yang dialami oleh responden berdasarkan prosentasi, 31% adalah terganggunya kegiatan belajar. Lalu 28% yaitu mengganggu kehidupan komunikasi keluarga, 28% yaitu penggunaan bahasa yang tidak sopan dan 13% adalah bahaya kejahatan. Jika dilihat dari usia dan pendidikan responden diketahui bahwa seluruh responden masih duduk dibangku sekolah. Sehingga dengan adanya prosentasi dampak buruk media sosial yang

menggaggu kegiatan belajar maka dapat disimpulkan media sosial menggaggu aktivitas belajar dari responden.

Jika dilihat akibat lebih lanjut dari dampak buruk media sosial yang menggaggu kegiatan belajar, dari hasil perhitungan pada hasil belajar diperoleh prosentase sebesar 55% menyatakan bahwa hasil belajar responden menurun. Hasil belajar yang menurun disebabkan oleh kurangnya aktifitas belajar sehingga responden tidak memiliki waktu untuk belajar.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak sampai pada kebenaran mutlak. Peneliti sangat menyadari masih banyak kekurangan dalam penelitian ini. Pertama peneliti hanya meneliti pengaruh dampak buruk media sosial terhadap aktivitas keseharian remaja saja, akan tetapi masih banyak faktor lain yang dapat diangkat menjadi topik penelitian ini. Selain itu hasil penelitian ini hanya berupa kesimpulan tentang dampak buruk media sosial terhadap aktivitas keseharian remaja tanpa menjabarkan secara rinci poin-poin item pernyataan seperti penelitian pada umumnya.

Kedua, terbatasnya waktu dalam penyebaran dan pengisian kuesioner oleh para responden. Ketiga, keterbatasan kemampuan ilmu pengetahuan yang dimiliki peneliti, sehingga penelitian dan pengolahan yang lebih mendalam tidak dapat dilakukan.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini yang dapat diambil dari prosentase dari dampak buruk media sosial yang sering dialami oleh responden sebesar 31% ada pada terganggunya kegiatan belajar. Ini dapat diartikan bahwa media sosial berdampak buruk bagi aktivitas belajar responden. Diperkuat dengan perolehan prosentasi pada hasil belajar yang menyebutkan 55% responden hasil belajarnya mengalami penurunan.

Media sosial yang dibuat guna mempermudah seseorang dalam berkomunikasi ternyata memberikan sebuah dampak yang buruk diantaranya, mengganggu kegiatan belajar, bahaya kejahatan, bahaya penipuan, dan juga mengganggu kehidupan serta waktu berkumpul dan berkomunikasi langsung dengan keluarga. Dampak tersebut dapat dengan mudah mempengaruhi seorang remaja.

Masa remaja adalah masa dimana seseorang mudah teralihkan dan juga ketergantungan. Remaja yang berusia 13 hingga 16 tahun memiliki tugas utama yaitu belajar. Jika aktivitas belajar menurun maka bisa saja disebabkan oleh motivasi belajar yang kurang. Motivasi dibagi menjadi dua. Motivasi instrinsik berasal dari dalam diri seseorang, jika seorang remaja sudah tidak memiliki dorongan untuk belajar dan

cenderung terlalu asik dengan media sosial itu dapat mengakibatkan turunnya aktivitas belajar. Lalu selanjutnya motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang berasal dari luar diri orang itu sendiri biasanya datang dari lingkungan seperti teman dan keluarga. Jika media sosial bisa membuat seseorang menarik diri dari lingkungan, maka darimana datangnya motivasi ekstrinsik yang akan membuat remaja termotivasi untuk belajar.

Tidak hanya berdampak pada aktifitas belajar, mengakses media sosial dapat membuat seseorang lupa akan rasa lapar, tidur larut malam dan waktunya akan sangat jarang dipergunakan untuk olah raga. Jika terus seperti ini maka kesehatan remaja akan menurun.

B. Implikasi

Berdasarkan uraian dari kesimpulan diatas, maka penulis dapat memberikan beberapa implikasi, antara lain :

1. Bagi orang tua, orang tua adalah orang terdekat yang dapat meminimalkan timbulnya dampak buruk media sosial tersebut sehingga aktifitas anak-anak mereka dapat dikendalikan dan tidak mengalami penurunan.
2. Sedangkan untuk para remaja diharapkan dapat mengendalikan diri untuk tidak terfokus hanya pada gadget yang selalu mengakses media sosial, dan mulailah mengurangi

penggunaan gadget jika mengakses media sosial semata-mata hanya untuk mencari hiburan.

C. Saran

Dari permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini, maka terdapat beberapa saran diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi remaja sebaiknya remaja dapat mempergunakan waktunya dengan bermanfaat. Tidak ada larangan untuk mengakses media sosial hanya saja dalam mengakses media sosial ada baiknya jika tidak dilakukan secara terus menerus hingga mengesampingkan kegiatan lain seperti belajar dan beristirahat.
2. Bagi orang tua, setiap anak boleh diberikan fasilitas gadget apapun sesuai dengan kebutuhan mereka. Namun ada baiknya orang tua tidak lupa dengan tugasnya untuk terus mengawasi anak-anak mereka. Hal tersebut dilakukan agar tidak terjadi penyalahgunaan dalam pemakaiannya.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya meneliti lebih dalam lagi sehingga diperoleh informasi atau faktor lain yang mempengaruhi aktivitas keseharian remaja

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Mighwar, Muhammad, Psikologi Remaja perunjuk bagi Guru dan Orang
Tua, Bandung: Pustaka Setia, 2006
- Arikunto, Suharsimi, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta:
Rineka Cipta, 2012
- Hamalik Oemar, Proses Belajar Mengajar, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2001
- Handini, Mynawati, Metodologi Penelitian Untuk Pemula, Jakarta: FIP Press,
2012
- Hurlock, Elizabeth B. Perkembangan Anak Jilid 2, Jakarta: Erlangga, 1979
- Kasmadi, Panduan Modern Penelitian Kuantitatif, Bandung: ALFABETA,
2014
- Saefullah, U, Psikologi Perkembangan dan Pendidikan, Bandung: Pustaka
Setia, 2012
- Sudijono, Anas, Pengantar Statistik, Jakarta: Rajawali Press, 2009
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kuliitatif dan R&D, Bandung:
ALFABETA, 2008
- Uno, Hamzah B, Teori Motivasi dan Pengukurannya, Jakarta: PT. Bumi
Aksara 2007
- Yatim, Martinis, Sertifikasi Profesi Keguruan di Indonesia, Jakarta: Gaung
Persada Press, 2006

Yusuf, Syamsu, Psikologi perkembangan Anak & Remaja, Bandung: PT.

Remaja Posdakarya, 2000

LAMPIRAN 1

Kisi – kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Aspek	Indikator	No. Item
Dampak Buruk Media Sosial (Variabel X)	Pengertian Media Sosial	Memaparkan pernyataan pengetahuan seputar medsos	1, 2, 3, 24
	Klasifikasi Medsos	Mengetahui jenis media sosial apa saja yang remaja gunakan	4, 5, 25
	Dampak Buruk Medsos	Mengetahui apakah remaja mengetahui dampak buruk dari media sosial. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengganggu kegiatan belajar ➤ Bahaya Kejahatan ➤ Bahaya penipuan ➤ Tidak semua pengguna media sosial sopan ➤ Mengganggu kehidupan dan komunikasi keluarga 	6, 7, 8, 9, 10, 11, 26, 27, 28
	Intensitas	Waktu penggunaan medsos setiap harinya	12, 29, 30, 31
Aktivitas Keseharian Remaja (y)	Motivasi Intrinsik	Kesadaran untuk belajar	32, 33
		Keinginan untuk mengatur waktu	13, 34
		Keinginan untuk memperoleh prestasi	14, 35

Motivasi Ekstrinsik	Adanya lingkungan belajar yang nyaman	36, 37
	Dorongan belajar dari orang lain	15, 38, 39
Ciri remaja yang kecanduan	Adanya penggunaan waktu yang banyak untuk mengakses gadget	16
Media Soaial	Adanya gejala menarik diri dari masyarakat, teman sebaya dan keluarga.	17, 18,
	Selalu ingin menggunakan gadjed yang terbaru.	19
	Menurunnya kesehatan	20, 21,40
Hasil Belajar	Menurunnya hasil belajar	22, 23

LAMPIRAN 2

ANGKET

DAMPAK BURUK MEDIA SOSIAL TERHADAK AKTIVITAS KESEHARIAN REMAJA DI RW 09 KELURAHAN PEKAYON, PASAR REBO

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat,

Bersama ini saya sampaikan bahwa saya bermaksud mengadakan penelitian pada remaja di RW 09 Kelurahan Pekayon, Pasar Rebo. Penelitian ini dilaksanakan dalam rangka penulisan skripsi sebagai salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada program Sarjana Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Jakarta. Tentang “Dampak Buruk Media Sosial Terhadap Aktivitas Keseharian Remaja”.

Sehubungan dengan maksud di atas, saya sangat mengharapkan bantuan Saudara untuk bersedia mengisi instrumen penelitian ini sesuai dengan pilihan anda. Instrumen ini dirancang sedemikian rupa sehingga tidak seorangpun dapat menelusuri sumber informasinya. Oleh karena itu saudara diharapkan dapat memberikan jawaban sejujur-jujurnya sesuai dengan keadaan sesungguhnya, dan jawaban tersebut tidak berpengaruh terhadap kondisi saudara.

Bantuan dan partisipasi Saudara merupakan sumbangan yang sangat berharga bagi terselenggaranya penelitian ini.

Demikian permohonan angket ini saya ajukan, atas bantuan dan partisipasi anda saya mengucapkan terima kasih.

Hormat saya,

Laras Rahmah P

Nama :

Jenis Kelamin :

Umur :

Pendidikan :

Petunjuk Pengisian : Bacalah setiap pernyataan dengan seksama sebelum menjawab, dan berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang dianggap sesuai.

Keterangan :

SSS : Sangat Setuju Sekali SS : Sangat Setuju S : Setuju

KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	SSS	SS	S	KS	TS
1	Menurut saya media sosial adalah sebuah media online yang memudahkan saya untuk berpartisipasi dan juga berbagi.					
2	Menurut saya media sosial adalah tempat untuk berkreasi					
3	Menurut saya media sosial adalah tempat untuk berkeluh kesah					
4	Saya memiliki akun jejaring sosial seperti facebook untuk terhubung dengan pengguna lainnya.					
5	Saya adalah seorang pemain game online					
6	Saya selalu membawa gadget kesekolah					
7	Saat mengerjakan pekerjaan rumah saya menyempatkan diri saya untuk membuka					

	akun jejaring sosial yang saya miliki					
8	Menurut saya banyak terjadi kejahatan penculikan yang berawal dari kenalan di jejaring sosial					
9	Menurut saya di media sosial banyak orang yang menggunakan kalimat tidak sopan					
10	Saya menggunakan kalimat yang sopan jika memosting tulisan di media sosial					
11	Handphone lebih sering digunakan sebagai media berkomunikasi melalui jejaring sosial dibanding berkomunikasi secara langsung					
12	Saya Lebih suka mengisi waktu luang untuk menggunakan gadget daripada melakukan hal yang lain					
13	Saya selalu belajar dirumah					
14	Saya berusaha untuk mendapatkan nilai yang baik					
15	Orang tua saya selalu memberikan saya fasilitas untuk belajar					
16	Saya merasa gelisah jika saya tidak dapat mengakses media sosial selama beberapa jam					
17	Saya lebih senang dirumah bermain gadget untuk mengakses media sosial dari pada bermain bersama teman diluar rumah					
18	Saya lebih banyak menghabiskan waktu sendiri dengan gadget saya dibanding dengan keluarga					

19	Saya akan meminta orang tua saya untuk membelikan saya gadget baru yang lebih canggih.					
20	Jika saya bermain gadget saya lupa akan rasa lapar					
21	Saya merasa daya pengelihatan saya berkurang karena sering melihat layar gadget dalam waktu yang lama					
22	Mengakses media sosial membuat waktu belajar saya berkurang					
23	Menggunakan gadget setiap saat membuat waktu belajar saya berkurang sehingga saya harus mengikuti remedial jika ulangan/ujian					
24	Saya mendapati nilai saya turun saat saya terlalu banyak menghabiskan waktu belajar saya untuk mengakses media sosial					

Petunjuk Pengisian : Bacalah setiap pernyataan dengan seksama sebelum menjawab, dan berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang dianggap sesuai.

Keterangan :

S : Sering Sekali

S : Sering

R : Ragu

KK : Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	SS	S	R	KK	TP
25	Saya sering menggunakan gadget untuk mengakses media sosial					
26	Saya sering mengunjungi sebuah blog untuk					

	membaca artikel (blogger, wordpress)					
27	Saya sering mengakses situs pencari video seperti Youtube					
28	Saya masih dapat bebas memainkan gadget walaupun sedang berkumpul bersama keluarga					
29	Saya menggunakan gadget setiap hari untuk mengakses media sosial					
30	Dalam sehari saya bisa memainkan gadget lebih dari 10 jam					
31	Saya memperhatikan guru saat saya menerima pembelajaran disekolah					
32	Saya akan bertanya kepada guru atau teman saya jika ada pelajaran yang saya tidak mengerti					
33	Sepulang sekolah saya menggunakan waktu luang saya untuk belajar					
34	Saya mengulang kembali pelajaran yang saya dapat dari sekolah					
35	Orang tua selalu mengontrol saya saat belajar					
36	Orang tua saya selalu mendukung saya untuk bersemangat belajar					
37	Orang tua memperhatikan dan membimbing saya dalam belajar					
38	Jika saya tidak belajar orang tua saya akan menegur saya					
39	Saya lebih sering bercerita/curhat di jejaring					

	sosial dibanding bercerita dengan keluarga saya					
40	Saya menggunakan gadget hingga larut malam					

LAMPIRAN 3

Daftar Identitas Responden

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur	Pendidikan
1	Dwi Nur Fauzah	Perempuan	15	SMP
2	Iga Masayu Wulandari	Perempuan	15	SMP
3	Puja Lestari	Perempuan	15	SMP
4	Anisa Fitri	Perempuan	15	SMP
5	Erna Dwi Utami	Perempuan	14	SMP
6	Aufa Nissa Rizkiyah	Perempuan	15	SMP
7	Anisa Maharani	Perempuan	14	SMP
8	Indah Permata Sari	Perempuan	15	SMP
9	Listya Arovah	Perempuan	14	SMP
10	Zahra Qonita	Perempuan	16	SMP
11	Thomy Mayar	Laki-laki	16	SMA
12	Laula Mifa Yufina	Perempuan	14	SMP
13	Intan Nur Syafitri	Perempuan	15	SMP
14	Arya Genta Prayoga	Laki-laki	15	SMP
15	Siti Aminah	Perempuan	17	SMP
16	Silfiyah	Perempuan	14	SMP
17	Tiora Anisya Yuliandry	Perempuan	13	SMP
18	Sophie Annisa	Perempuan	13	SMP
19	Adelia Melyanti	Perempuan	14	SMP
20	Zadina Anggraeni	Perempuan	14	SMP
21	Nurul Khofipah	Perempuan	14	SMP
22	Muhammad Humaedi	Laki-laki	14	SMP
23	Sulistiani	Perempuan	14	SMP
24	Dwi Maya Puspita Hain	Perempuan	14	SMP
25	Ahmad Sidiq	Laki-laki	16	SMP
26	Hasiatun Rizqo	Perempuan	15	SMP
27	Dira Desvie	Perempuan	15	SMP
28	Labib	Laki-laki	15	SMP
29	M. Ridwan	Laki-laki	14	SMP
30	Lutfi Aditya	Laki-laki	16	SMA

LAMPIRAN 4

Data Mentah Hasil Perhitungan Angket

No. Resp	Butir Pernyataan																																								Total		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40			
1	4	3	3	3	2	4	5	5	2	1	1	5	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	2	3	3	3	5	4	2	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	5	136
2	5	5	3	3	4	3	1	1	3	3	3	3	5	4	3	3	3	3	3	5	5	4	3	4	1	5	3	3	3	5	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	133	
3	5	5	3	3	4	3	1	1	3	3	3	3	5	4	3	3	3	3	5	5	4	3	4	1	5	3	3	3	5	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	133		
4	3	4	2	1	3	4	5	3	4	4	1	5	3	2	3	5	5	3	3	4	5	5	3	1	5	5	5	5	5	1	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	154	
5	5	4	1	5	3	5	4	3	3	2	3	4	3	1	3	4	2	2	5	4	4	2	3	1	5	3	4	5	3	1	4	2	5	3	5	4	3	4	4	5	136		
6	5	5	2	2	3	2	4	2	2	2	2	5	5	5	3	4	5	4	5	5	4	4	5	1	4	3	4	5	5	1	4	4	4	4	4	2	4	2	4	2	5	145	
7	1	1	4	2	1	2	5	1	1	5	5	1	3	1	5	3	5	2	1	1	3	2	1	5	1	1	2	5	4	1	3	5	5	1	1	1	4	2	5	107			
8	3	5	5	2	3	1	3	2	2	4	2	5	4	5	2	4	5	4	3	5	4	3	2	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	5	4	5	4	4	3	3	4	140	
9	1	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	2	5	3	2	4	3	3	1	4	4	2	5	4	3	3	2	3	3	4	3	1	4	3	3	2	3	3	2	3	120		
10	3	3	3	2	4	4	3	2	1	2	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	4	3	3	1	3	3	3	5	3	5	3	2	3	3	3	2	3	3	3	5	116		
11	5	4	3	3	4	4	2	3	4	5	2	1	5	5	1	5	4	5	5	4	5	3	5	3	4	3	3	4	4	3	5	3	5	4	3	3	5	3	3	4	149		
12	5	4	3	2	4	4	2	4	2	3	3	5	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	2	3	2	3	2	4	4	5	3	4	5	4	5	5	5	4	2	4	147		
13	4	5	3	2	4	4	5	3	3	3	2	2	4	5	2	4	3	4	4	5	4	3	4	3	3	3	3	4	4	5	4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	147		
14	1	5	1	1	5	5	3	3	5	1	5	4	5	1	1	4	5	1	5	1	1	3	4	1	1	2	5	3	4	3	4	4	3	1	1	4	5	2	5	123			
15	3	5	3	2	4	5	2	3	4	4	4	5	3	5	3	1	1	5	3	5	3	4	3	3	5	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	148		
16	3	3	3	2	2	3	3	2	4	3	4	2	4	3	4	3	2	2	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	2	4	4	3	3	3	2	4	4	1	3	4	121		
17	3	3	2	4	3	4	3	3	5	5	3	2	4	2	3	3	2	2	3	3	4	1	3	4	3	2	3	4	4	4	3	2	3	1	3	3	2	3	4	121			
18	5	4	1	2	3	2	5	4	1	1	4	3	4	4	4	3	2	3	5	4	4	2	3	4	3	3	2	5	5	4	4	3	2	3	4	3	4	3	2	5	132		
19	5	4	4	3	3	3	1	5	4	5	3	5	2	3	3	3	1	5	4	4	2	3	4	3	2	3	3	3	3	2	4	3	3	1	4	3	3	3	128				
20	3	4	5	3	3	2	3	3	5	4	4	3	3	3	2	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	5	4	3	3	2	3	3	2	3	3	5	129				
21	3	4	4	3	4	2	3	3	3	5	3	4	5	4	3	2	3	4	3	4	5	4	3	5	2	1	1	2	4	3	5	3	5	3	4	1	3	3	1	2	129		
22	3	4	3	1	5	2	4	3	4	3	3	5	3	2	4	2	3	1	3	4	4	5	3	4	3	3	3	4	3	5	3	2	5	2	4	5	4	4	3	4	135		
23	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	2	3	4	3	1	2	3	3	3	3	5	5	5	2	2	3	2	3	3	4	4	3	5	125			
24	3	4	2	2	4	2	2	2	3	3	1	4	4	4	3	3	1	1	3	4	3	3	3	1	2	2	4	4	2	4	5	5	5	4	5	3	5	4	4	4	127		
25	5	2	4	2	2	2	2	2	3	3	2	5	4	2	2	1	3	1	5	2	4	3	4	5	3	3	1	4	4	5	1	3	4	3	2	1	5	3	1	4	117		
26	4	2	3	3	4	5	3	4	4	4	4	3	5	2	3	1	1	1	4	2	5	4	3	2	3	3	4	5	4	3	4	2	5	2	4	4	5	5	4	5	138		
27	5	2	3	4	4	3	3	4	5	3	2	5	4	4	4	2	3	3	5	2	5	5	3	3	3	3	5	3	4	5	2	2	2	2	5	3	3	5	139				
28	4	2	3	2	3	4	4	2	3	5	4	2	4	2	2	3	1	3	4	2	2	4	3	4	2	4	3	4	2	4	2	3	3	2	4	4	3	4	3	4	123		
29	1	3	2	4	4	1	1	1	5	5	3	1	5	4	3	1	1	1	1	3	3	1	3	3	3	2	2	3	4	4	4	1	1	2	2	1	2	2	2	3	98		
30	5	2	3	5	4	4	5	3	1	3	3	4	3	3	4	1	1	5	5	2	4	3	1	5	5	3	4	3	4	3	3	5	3	3	5	5	5	5	4	3	140		

LAMPIRAN 5

Data Mentah Variabel Y

Resp.	Butir Soal																															Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	24	25	26	27	28	29	30	31												
1	4	3	3	3	2	4	5	5	2	1	1	5	4	4	3	3	4	4	4	3	67											
2	5	5	3	3	4	3	1	1	3	3	3	3	5	4	3	3	3	3	5	5	68											
3	5	5	3	3	4	3	1	1	3	3	3	3	5	4	3	3	3	3	5	5	68											
4	3	4	2	1	3	4	5	3	4	4	1	5	3	2	3	5	5	3	3	4	67											
5	5	4	1	5	3	5	4	3	3	2	3	4	3	1	3	4	2	2	5	4	66											
6	5	5	2	2	3	2	4	2	2	2	2	5	5	5	3	4	5	4	5	5	72											
7	1	1	4	2	1	2	5	1	1	5	5	1	3	1	5	3	5	2	1	1	50											
8	3	5	5	2	3	1	3	2	2	4	2	5	4	5	2	4	5	4	3	5	69											
9	1	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	2	5	3	2	4	3	3	1	4	60											
10	3	3	3	2	4	4	3	2	1	2	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	53											
11	5	4	3	3	4	4	2	3	4	5	2	1	5	5	1	5	4	5	5	4	74											
12	5	4	3	2	4	4	2	4	2	3	3	5	4	4	3	4	4	4	5	4	73											
13	4	5	3	2	4	4	5	3	3	3	2	2	4	5	2	4	3	4	4	5	71											
14	1	5	1	1	5	5	5	3	3	5	1	5	4	5	1	1	4	5	1	5	66											
15	3	5	3	2	4	5	2	3	4	4	4	5	3	5	3	1	1	5	3	5	70											
16	3	3	3	2	2	3	3	2	4	3	4	2	4	3	4	3	2	2	3	3	58											
17	3	3	2	4	3	4	3	3	5	5	3	2	4	2	3	3	2	2	3	3	62											
18	5	4	1	2	3	2	5	4	1	1	4	3	4	4	4	3	2	3	5	4	64											
19	5	4	4	3	3	3	3	1	5	4	5	3	5	2	3	3	3	1	5	4	69											
20	3	4	5	3	3	2	3	3	5	4	4	4	3	3	3	2	2	3	3	4	66											
21	3	4	4	3	4	2	3	3	3	5	3	4	5	4	3	2	3	4	3	4	69											
22	3	4	3	1	5	2	4	3	4	3	3	5	3	2	4	2	3	1	3	4	62											
23	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	2	3	4	61											
24	3	4	2	2	4	2	2	2	3	3	1	4	4	4	3	3	1	1	3	4	55											
25	5	2	4	2	2	2	2	2	3	3	2	5	4	2	2	1	3	1	5	2	54											
26	4	2	3	3	4	5	3	4	4	4	4	3	5	2	3	1	1	1	4	2	62											
27	5	2	3	4	4	3	3	4	5	3	2	5	4	4	4	2	3	3	5	2	70											
28	4	2	3	2	3	4	4	2	3	5	4	2	4	2	2	3	1	3	4	2	59											
29	1	3	2	4	4	1	1	1	5	5	3	1	5	4	3	1	1	1	1	3	50											
30	5	2	3	5	4	4	5	3	1	3	3	4	3	3	4	1	1	5	5	2	66											

LAMPIRAN 6

Data Mentah Variabel X

Resp.	Butir Soal																				Total
	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
1	4	3	4	2	3	3	3	5	4	2	4	3	4	3	3	3	4	4	3	5	69
2	4	3	4	1	5	3	3	3	5	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	68
3	4	3	4	1	5	3	3	3	5	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	65
4	5	5	3	1	5	5	5	5	5	1	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	87
5	4	2	3	1	5	3	4	5	3	1	4	2	5	3	5	4	3	4	4	5	70
6	4	4	5	1	4	3	4	5	5	1	4	4	4	4	4	2	4	2	4	5	73
7	3	2	1	5	1	1	2	5	4	1	3	5	5	5	1	1	1	4	2	5	57
8	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	3	5	4	5	4	4	3	3	4	71
9	4	2	5	4	3	3	2	3	3	4	3	1	4	3	3	2	3	3	2	3	60
10	4	3	3	1	3	3	3	5	3	5	3	2	3	3	3	2	3	3	3	5	63
11	5	3	5	3	4	3	3	4	4	3	5	3	5	4	3	3	5	3	3	4	75
12	4	4	2	3	2	3	2	4	4	5	3	4	5	4	5	5	5	4	2	4	74
13	4	3	4	3	3	3	3	4	4	5	4	4	4	5	5	3	4	4	3	4	76
14	1	1	3	4	1	1	2	5	3	4	3	4	4	3	1	1	4	5	2	5	57
15	3	4	3	3	5	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	78
16	4	3	3	4	3	2	3	4	2	4	4	3	3	3	2	4	4	1	3	4	63
17	4	1	3	4	3	2	3	4	4	4	3	2	3	1	3	3	3	2	3	4	59
18	4	2	3	4	3	3	2	5	5	4	4	3	2	3	4	3	4	3	2	5	68
19	4	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	1	4	3	3	3	59
20	4	3	3	3	3	3	3	5	4	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	5	63
21	5	4	3	5	2	1	1	2	4	3	5	3	5	3	4	1	3	3	1	2	60
22	4	5	3	4	3	3	3	4	3	5	3	2	5	2	4	5	4	4	3	4	73
23	3	1	2	3	3	3	3	5	5	5	2	2	3	2	3	3	4	4	3	5	64
24	3	3	3	1	2	2	4	4	2	4	5	5	5	4	5	3	5	4	4	4	72
25	4	3	4	5	3	3	1	4	4	5	1	3	4	3	2	1	5	3	1	4	63
26	5	4	3	2	3	3	4	5	4	3	4	2	5	2	4	4	5	5	4	5	76
27	5	5	3	3	3	3	3	5	3	4	5	2	2	2	2	5	3	3	3	5	69
28	2	4	3	4	2	4	3	4	2	4	2	3	3	2	4	4	3	4	3	4	64
29	3	1	3	3	3	2	2	3	4	4	4	1	1	2	2	1	2	2	2	3	48
30	4	3	1	5	5	3	4	3	4	3	3	3	5	3	3	5	5	5	4	3	74

LAMPIRAN 7

Dokumentasi Pengisian Angket



Lampiran 8



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
 Telp./Fax. : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
 BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
 Bag. UHTP : Telp. 4893726, Bag. Keuangan : 4892414, Bag. Kepegawaian : 4890536, HUMAS : 4898486
 Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 2366/UN39.12/KM/2015
 Lamp. : 1 Lembar
 Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
 untuk Penulisan Skripsi

18 Mei 2015

Yth. Ketua RW 09 Kel. Pekayon
 Kec. Pasar Rebo, Jakarta Timur

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : **Laras Rahmah Putri**
 Nomor Registrasi : 1515115237
 Program Studi : Pendidikan Luar Sekolah
 Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
 No. Telp/HP : 085695646310

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Penulisan Skripsi. Skripsi tersebut dengan judul :

“Dampak Buruk Media Sosial Terhadap Aktivitas Keseharian Remaja di RW 09 Pekayon, Pasar Rebo”

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Administrasi
 Akademik dan Kemahasiswaan



Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
2. Kaprog / Jurusan Pendidikan Luar Sekolah

Drs. Syaifullah
 NIP 195702161984031001

Lampiran 9



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
 KOTA ADMINISTRASI JAKARTA TIMUR
 KECAMATAN PASAR REBO, KELURAHAN PEKAYON
RUKUN WARGA 09
 Sekretariat : Jalan Telaga Rt. 013 Rw.09
 Jakarta - 13710

SURAT KETERANGAN

Dengan ini RW 09 Kelurahan Pekayon Pasar Rebo Jakarta Timur menerangkan bahwa:

Nama : Laras Rahmah Putri
 No. Registrasi : 1515115237
 Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah
 Alamat : Jalan Madrasah III Rt 002 Rw.09, Kelurahan Pekayon. Pasar Rebo Jakarta Timur

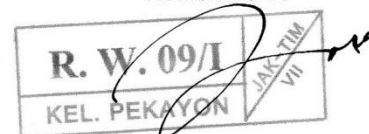
Benar nama tersebut diatas Mahasiswi pada Universitas Negeri Jakarta Fakultas Ilmu Pendidikan dan telah melakukan penelitian di lingkungan Rw 09 Kelurahan Pekayon Pasar Rebo, Jakarta Timur sejak bulan Februari sampai bulan Juni 2015.

Adapun penelitian ini dilakukan sebagai bahan penulisan Skripsi jurusan Pendidikan Luar Sekolah

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 10 Juni 2015

Ketua RW 09



Hj. Asnawi

Lampiran 10



*Building
Future
Leaders*

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
 Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta
 Telp/Faksimile (021) 4755115, 4897535, Telp/ Faksimile (021) 47866044

SURAT KETERANGAN

No : 24/KJ-PLS/SK-II/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, dengan ini menerangkan :

Nama : **Dr. Elais Retnowati, M.Si**
 NIP : 196703041998022001

Sebagai : Pembimbing I Jalur Skripsi a/n : **Laras Rahmah P. 1515115237**
 Pada Semester Genap (102) Tahun Akademik 2014/2015.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 4 Februari 2015

Ketua Jurusan PLS,

Dr. Durotul Yatimah, M.Pd
 NIP. 195912081986012002

Lampiran 11



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta
Telp/Faksimile (021) 4755115, 4897535. Telp/ Faksimile (021) 47866044

SURAT KETERANGAN

No : 24.a/KJ-PLS/SK-II/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, dengan ini menerangkan :

N a m a : Drs. Ahmad Tijari, M.Pd
N I P : 196106261986021001

Sebagai : Pembimbing II Jalur Skripsi a/n : Laras Rahmah P. 1515115237
Pada Semester Genap (102) Tahun Akademik 2014/2015.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 4 Februari 2015

Ketua Jurusan PLS,

Dr. Daryani Yulimah, M.Pd
NIP. 195912011984012002

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Laras Rahmah Putri, lahir di Jakarta, 26 Januari 1993. Peneliti adalah anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Agus Suparman dan Ibu Yuniarti ini menamatkan pendidikan dasarnya di SDN Pekayon 10 Pagi, Jakarta Timur, lalu melanjutkan sekolah di SMP Negeri 179 Jakarta dan melanjutkan ke SMA Negeri 98 Jakarta dan tamat pada tahun 2011. Di tahun yang sama diterima di Jurusan Pendidikan Luar sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Pengalaman berorganisasi yang pernah diikuti peneliti yaitu menjadi Dokter Kecil UKS (Usaha Kesehatan Sekolah) SDN Pekayon 10 Pagi, saat SMP menjadi Kader Kesehatan Remaja UKS SMPN 179 Jakarta. Pernah menjabat menjadi Bendahara dalam organisasi KIR (Kelompok Ilmiah Remaja) pada tahun 2010.